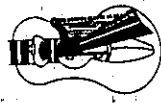


	Pág		Pág
Introducción	1	1.4.3. Especificaciones del diseño de los C.D. 's	25
<b>Capítulo I</b>		<b>Capítulo II</b>	
<b>Diseño y Comunicación</b>		<b>La ilustración</b>	
<b>1.1 Definiciones</b>	3	<b>2.1 Definición de ilustración</b>	30
1.1.1. Diseño Gráfico	4	<b>2.2 Antecedentes de la Ilustración</b>	31
1.1.2. Comunicación	7	<b>2.3 Historia de la ilustración</b>	32
<b>1.2 Areas del Diseño gráfico</b>		2.3.1 Historia de la ilustración en México	34
1.2.1. Cuadro sinóptico	10	<b>2.4 Géneros de la ilustración</b>	37
1.2.2. Diseño editorial	14	<b>2.5 Técnicas de ilustración</b>	40
<b>1.3 Diseño Gráfico de las portadas de discos</b>		<b>2.6 Material y herramientas</b>	50
1.3.1. Antecedentes	17	<b>Capítulo III</b>	
1.3.2 Desarrollo	18	<b>Grupo Los Parientes de Playa</b>	
1.3.3. Estilos	21	<b>Vicente (música tradicional veracruzana)</b>	
<b>1.4 Diseño Gráfico de las portadas de discos compactos</b>		<b>3.1 Disquera</b>	
1.4.1. Antecedentes	23	3.1.1. Antecedentes	55
1.4.2. Desarrollo	24	3.1.2. Desarrollo	56
		3.1.3. Géneros musicales	57





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.

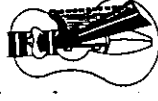
Pág

3.2 Antecedentes de la música tradicional veracruzana	58
3.3 Historia de "Los Parientes de Playa Vicente"	61
3.4 "Sones tradicionales de Veracruz"	64

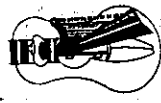
## Capítulo IV

### Presentación Proyecto

4.1 Diseño e ilustración del disco "Sones Tradicionales del grupo Los Parientes de Playa Vicente"	66
4.1.1. Justificación	70
4.1.2. Proceso de bocetaje	73
4.1.3. Composición	74
4.1.4. Técnica	76
4.1.5. Color y tipografía	79
4.1.6. Contraportada e interiores	
4.1.7. Propuesta final	
<b>Conclusiones</b>	<b>84</b>
<b>Notas y citas</b>	<b>86</b>
<b>Biografía</b>	<b>88</b>



	Pág		Pág
Introducción	1	1.4.3. Especificaciones del diseño de los C.D. 's	25
<b>Capítulo I</b>		<b>Capítulo II</b>	
<b>Diseño y Comunicación</b>		<b>La ilustración</b>	
<b>1.1 Definiciones</b>	3	2.1 <i>Definición de ilustración</i>	30
1.1.1. Diseño Gráfico	4	2.2 <i>Antecedentes de la Ilustración</i>	31
1.1.2. Comunicación	7	2.3 <i>Historia de la ilustración</i>	32
<b>1.2 Areas del Diseño gráfico</b>		2.3.1 Historia de la ilustración en México	34
1.2.1. Cuadro sinóptico	10	2.4 <i>Géneros de la ilustración</i>	37
1.2.2. Diseño editorial	14	2.5 <i>Técnicas de ilustración</i>	40
		2.6 <i>Material y herramientas</i>	50
<b>1.3 Diseño Gráfico de las portadas de discos</b>		<b>Capítulo III</b>	
1.3.1. Antecedentes	17	<b>Grupo Los Parientes de Playa</b>	
1.3.2 Desarrollo	18	<i>Vicente (música tradicional veracruzana)</i>	
1.3.3. Estilos	21	3.1 <i>Disquera</i>	
<b>1.4 Diseño Gráfico de las portadas de discos compactos</b>		3.1.1. Antecedentes	55
1.4.1. Antecedentes	23	3.1.2. Desarrollo	56
1.4.2. Desarrollo	24	3.1.3. Géneros musicales	57

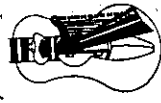


Pág

3.2 Antecedentes de la música tradicional veracruzana	58
3.3 Historia de "Los Parientes de Playa Vicente"	61
3.4 "Sones tradicionales de Veracruz"	64

#### **Capítulo IV** **Presentación Proyecto**

4.1 Diseño e ilustración del disco "Sones Tradicionales del grupo Los Parientes de Playa Vicente"	
4.1.1. Justificación	66
4.1.2. Proceso de bocetaje	70
4.1.3. Composición	73
4.1.4. Técnica	74
4.1.5. Color y tipografía	76
4.1.6. Contraportada e interiores	79
4.1.7. Propuesta final	
<b>Conclusiones</b>	<b>84</b>
<b>Notas y citas</b>	<b>86</b>
<b>Biografía</b>	<b>88</b>



---

## INTRODUCCION

En los últimos años la tecnología ha tenido avances a pasos agigantados, especialmente en el área de computadoras y todo lo que a ellas se refiere, es evidente que su objetivo principal es el de ofrecer una gama de opciones que hacen la vida del hombre más cómoda y sencilla.

La tecnología está en nuestra vida cotidiana, están simple como ver que las amas de casa hoy en día se encuentran rodeadas de aparatos eléctricos los cuales sólo con oprimir un botón realizan las actividades cotidianas que años atrás les tomaban mucho tiempo. En las escuelas desde el nivel de estudios básicos hasta la universidad hacen de la computadora una parte fundamental en la impartición de la educación.

Y así como los ejemplos anteriores podemos mencionar algunos tipos de industrias que buscan de manera constante optimizar su trabajo.

Uno de los avances más explotados en diferentes áreas es, tal vez, la tecnología del compc disc, que surge en 1976 con las compañías **Sony y Philips** aplicando este concepto de manera masiva en la industria musical causando una revolución sin precedentes, un año más tarde en 1983 se plantea la posible utilización de esta tecnología como un medio de almacenamiento de información absolutamente diferente de la música.

Tal vez en el área en la que fue más evidente el cambio fue justamente en la industria discográfica, ya que como recordaremos en sus principios existían discos de 78 rev., más tarde aparecieron de 45 rev. Y por último los 33/13 también llamados L.P., en cada uno de estos formatos se intentaba mejorar la calidad de audio, años más tarde aparece el disco compacto el cual revolucionaría más el mercado no sólo por la calidad de audio sino también por ser un formato más pequeño.

A comparación del L.P. donde era posible crear imágenes de impacto apoyadas en sus dimensiones, con el C.D. crece un reto más claro para los diseñadores por ser un formato más pequeño y un concepto relativamente nuevo dentro de la industria discográfica.

En México mucho se ha especulado sobre el hecho de que el diseño gráfico del C.D. se haga en el extranjero la mayoría de las personas creen a que se debe a lo costoso que resulta producir las, por la razón que no es una rama del diseño gráfico explotada en su mayoría, otras personas lo atribuyen a que los diseñadores mexicanos carecen de elementos capaces de crear un concepto acorde al contenido del mismo, lo cual repercutiría en ganancias.

La realidad hoy en día es que el diseñador tiene la responsabilidad de comunicar mediante imágenes empleadas en diferentes soportes. Por ello es necesario que tengan presente que la sociedad es diversa y tal vez la mejor manera de llegar a ella es identificándola dentro de tres capas culturales:



---

1.- Una cultura de masas, que hace uso de los medios de comunicación pasiva principalmente las vías satélite como la televisión. En este caso, el diseñador gráfico es solo un pequeña parte de toda la campaña que abarca radio, televisión, periódicos, anuncios espectaculares por mencionar algunos.

2.- Una cultura que preserva y difunde el estado mexicano, a través de museos, universidades, casa de cultura pero su soporte en la mayoría de los casos es el cartel.

3.- Una capa cultural corresponde a la cultura popular y son aquellos mensajes que tiene que ver con las tradiciones, la religión, espectáculos como la lucha libre, los toros, el box y los palenques; Es una cultura urbana y rural.

En el caso específico del diseño del C.D., se debe satisfacer a tres clientes; el director de la disquera o del disco en cuestión, el cantante y por último el público, que espera reconocer la nueva producción de su artista.

El tomar en cuenta al público al que está dirigido es importante ya que no es lo mismo trabajar en el rubro de música ranchera, balada pop, hacerlo para música clásica o rock; son personalidades muy distintas que llegan a públicos distintos y cada rubro requiere de una solución específica.

Una de nuestras principales motivaciones es tratar de contar

una historia a través de la experiencia de abrir un C.D., está en la portada, continua en el mismo disco y también en la base que queda al descubrirlo al levantar el disco, pero a su vez esta historia debe tener relación con la contra portada y con el interior del cuadernillo. Dicho cuadernillo es además empleado como un medio de difusión; por ejemplo en los C.D's. que promueven tradiciones como son la música representativa de regiones o países contienen en estos cuadernos semblanzas sobre el origen de su música, su región o sobre diversos aspectos tradicionales que se relacionan con la música y con el grupo interprete, en otras ocasiones sólo encontramos letras de las canciones o simplemente fotografías de los artistas.

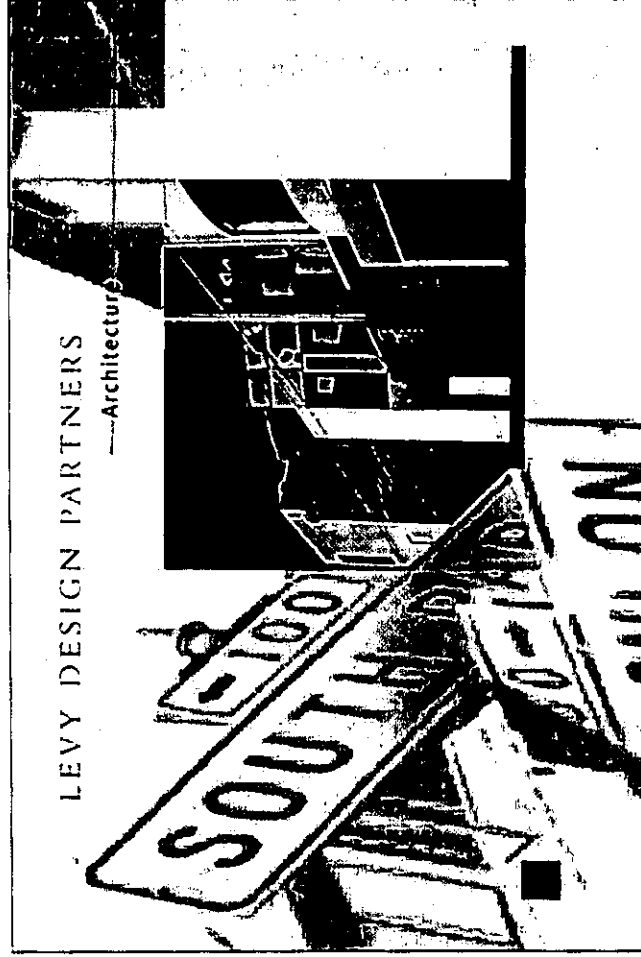
Lo cierto es que hoy en día la industria del C.D. representa un medio de comunicación de vanguardia.



---

# CAPITULO I

# DISEÑO Y COMUNICACION





# CAPITULO I

## DISEÑO Y COMUNICACION

### 1. -Definiciones

Para poder hablar de diseño y comunicación es necesario entender ambos conceptos de manera individual y en su conjunto.

***Diseñar es utilizar nuestra imaginación, conocimientos y habilidades para crear algo que satisfaga nuestras necesidades ya sean espirituales, emocionales o materiales. (1)***

-Al igual que la definición anterior existen muchas otras definiciones sobre el diseño , algunas de ellas coinciden en que su función es la de crear cosas nuevas cubriendo una necesidad propia o común a otros individuos e incluso no solo puede ser funcional sino también sólo puede ser estéticamente agradable.

El diseño tiene diferentes vertientes algunos autores hacen referencias más específicas como es el caso del autor Juan Acha (2) en su libro "Introducción a la teoría de los diseños" en este libro clasifica al diseño como **urbano** (se encarga de la vida urbana en la que se relacionan masas), **industrial** (Introducción de recursos estéticos en la industria masiva), **gráfico** (crean objetos e ideas que giran alrededor de la belleza, se centra en la publicidad) **audiovisual** (manifestaciones televisuales) **icónico-visual** (Prensa y literatura de entretenimiento).

Es cierto que existen diferentes tipos de diseño y cada uno de ellos tiene actividades específicas y únicas en su materia pese

aque pertenecen al diseño. Específicamente nos interesa el diseño gráfico y retomando algunos conceptos que maneja Juan Acha podemos decir que en la actualidad el diseñador gráfico realiza actividades que no son únicas de otros diseños como por ejemplo lo que este autor llama diseño audiovisual o icónico-visual ya que en la licenciatura de Diseño gráfico se tienen áreas específicas para estas actividades y no son ajenas al diseñador gráfico como tal. El actual plan de estudios de la UNAM lo podremos ver en el punto 1.2 más claramente.

Por lo que se refiere a la comunicación podemos decir que es el acto de relación mediante el cual dos o más individuos evocan en común un significado.

Esto es la comunicación es un recurso del hombre para transmitir información a otros .

En los dos siguientes punto se hace referencia un poco más específica a ambos conceptos de manera individual.



### 1.1.1. Diseño Gráfico

El diseñador gráfico juega un papel muy importante dentro del círculo de la comunicación ya que se encarga de codificar el mensaje que existe entre el emisor (el cliente, quien a su vez determina el mensaje) y el receptor (público al que se dirige el mensaje).

El diseñador al codificar el mensaje debe también tener la habilidad y el ingenio para llegar de una manera concreta y precisa al público al que desea transmitir dicho mensaje sin provocar confusiones. Para lograr esto muchas veces el diseñador debe colocarse en las condiciones mentales y físicas de las personas a las que se están dirigiendo con el fin de encontrar un punto de identificación con su audiencia. Este proceso de identificación o empatía también es llamado mercadotecnia lo cual significa realizar una investigación a fondo sobre el mercado. Cada mensaje contiene algún tipo de información especialmente los medios usuales, así pues la tarea de la comunicación la de crear un mensaje que logre llamar la atención y que asu vez sea comprensible la información que presenta al producto mediante el diseño. Por esto de alguna manera los elementos como forma, color, textura, tipografía, etc., - empleados en el diseño se encuentran condicionados por la información que se transmite y el público al que va dirigido.

***“Puede decirse que la actividad del diseño es un proceso de ordenamiento y que el orden que se logre depende de la cantidad de***

### ***simplificación y unificación en determinadas circunstancias” (3).***

Es decir, cada proyecto de diseño es independiente aún cuando pertenezca a un mismo rubro; por ejemplo el diseño de un cartel que anuncia la presentación de dos grupos diferentes. El tema en general es la música y tal vez alguien podría pensar que los carteles tendrían que ser muy similares, pero en realidad no es así porque son personalidades muy distintas que llegan a públicos distintos y cada cartel requiere una solución específica.

Un claro ejemplo de la aplicación de soluciones específicas a través de la mercadotecnia y del desarrollo del diseño gráfico fue el proyecto de las Olimpiadas México 68. Recordemos que Lance Wyman llegó a México a diseñar la imagen de los juegos olímpicos y tuvo como apoyo a Peter Murdoch y a un grupo de jóvenes mexicanos y extranjeros comandados por el arquitecto Ramírez Vázquez con el fin de crear un sistema de imágenes gráficas antes de los Juegos Olímpicos del 68. Un ejemplo lo encontramos en los símbolos de estas Olimpiadas. (Fig. 1.1)

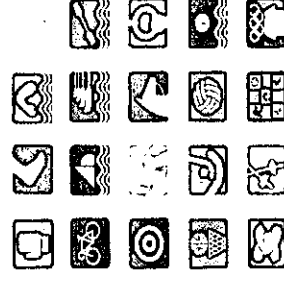


Fig. 1.1 Símbolos de las Olimpiadas de México 68



Es difícil encontrar los precedentes que nos hablen de un conjunto de símbolos, de diseño, color, unificados, planeados y coherentes cuyo fin sea comunicar. En este proyecto la imagen fue la diferencia. Arquitectura, diseño urbano, industrial, editorial, gráfico y de exposiciones se sumaron con el fin de comunicar ya que había que realizar boletines y folletos de calidad en todos los sentidos, y que además permitieran demostrar la capacidad de realizar la señalización de la ciudad para dicho evento tomando en cuenta a los espectadores de diversas lenguas.

El principal objetivo era mostrar la identidad de un país con una riqueza cultural que proyectara alegría, consistencia, coherencia y organización, su resultado; el logotipo México 68. Este logotipo no sólo coincide con el Op Art, vigente en ese tiempo (cuyas características son producir ilusión de movimiento a través de juegos ópticos) si no también tiene orígenes en los diseños de indígenas Huicholes (Fig. 1.2).



Fig. 1.2 Artesanía Huichol con estambres sobre cera

Así también al diseñar cada símbolo cada uno de los deportes se pensó en sobrepasar cualquier problema lingüístico y expresar, de manera inmediata, la información necesaria del evento correspondiente.

En unos cuantos días México daba una muestra de su capacidad de organizar y comunicar mediante una serie de imágenes, formas y estructuras que componen la comunicación visual.

Más tarde y gracias al éxito obtenido con las Olimpiadas y a la industria del diseño gráfico surgen y aparecen asociaciones que representan durante algunos años los profesionales en activo, algunas de estas son:

CODIGRAM (Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México A.C.)

ICSID (Asociación Latinoamericana de Diseño Industrial)

ICOGRADA (Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico).

Además se inician en 1981<sup>(4)</sup> los primeros cursos de posgrado en Diseño Industrial a nivel de América Latina, dentro de la UNAM con lo que inicia la preparación de especialistas y maestros en la materia. El gobierno y las instituciones que dependen de éste, dan oportunidad a los diseñadores mexicanos, como es el caso de FONACOT (Fondo de Fomento y Garantía para el Consumo de los Trabajadores) que promueve el diseño y la fabricación de bienes



---

a los trabajadores. Pero en 1982 se refleja en el diseño la crisis económica que envuelve al país y se pasa de un campo de trabajo próspero y con perspectivas excelentes, a un panorama de desempleo y pocas oportunidades. Sin embargo algunas instituciones se dan a la tarea de promover el diseño industrial y gráfico mediante diversos eventos, - proyectos, exposiciones, encuentros, etc.-, con el fin de apoyar e impulsar el gremio de diseñadores en un sistema pleno de cambios y nuevas perspectivas.

En la actualidad la inversión que se hace en el diseño es muy fuerte, esto permite el desarrollo de propuestas en la imagen gráfica del país alimentándose de nuevas tendencias del exterior que asu vez permiten conjuntar ideas que permiten al diseñador mexicano afrontar nuevos retos internacionales demostrando así su capacidad para mantenerse en un nivel competitividad internacional.

Pero también en la actualidad nos encontramos con diseñadores que basan su creatividad en la tecnología, específicamente la computadora lo que limita de alguna manera el desarrollo del diseño y provoca contaminación visual esto es una saturación de imágenes que se nos presentan cotidianamente en el medio en que nos desarrollamos continuamente.

***“Contaminación visual, la sobreproducción de ruido visual. Esto consiste en mensajes que no nos conciernen pero que nos golpean”***<sup>(5)</sup>.

Estos mensajes a lo largo del día en todo lo que implica la vida

cotidiana y tal parece que lo que ocurre es, que el diseñador lejos de preocuparse por resolver problemas de comunicación se encarga en muchas ocasiones de crear necesidades.

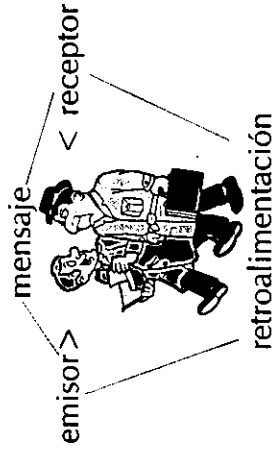
Siendo la comunicación una parte importante en el diseño hablaremos de ella en el siguiente punto.



## 1.2 Comunicación

“La comunicación es el acto de relación mediante el cual dos ó más personas evocan en común un significado; la información es el acto de estructuración significativa por el cual se interpreta el mundo y las relaciones sociales” (6).

La comunicación es un recurso social que se encuentra implícito en la vida del hombre, todo lo que ve, escucha e incluso toca, transmite algún tipo de información. Este proceso de comunicación, al igual que el diseño, ha tenido una evolución, desde las pinturas rupestres hasta los más sistemas más avanzados como el Internet, los cuales han sido más bien producto de una sociedad industrial, pero en ambos casos el punto de partida es el mismo, el círculo de la comunicación:



Como sabemos existen diferentes tipos de comunicación y diversos medios para comunicarnos pero nos enfocaremos más específicamente a la comunicación gráfica como ejemplo de la habilidad para resolver diversos problemas, como la necesidad de tener un conjunto de símbolos que de forma individual o colectiva que representaran visualmente objetos reales o conceptos.

**“Las pinturas sobre las paredes de las cavernas usadas como habitación, la prueba más remota de la comunicación gráfica, se remonta a unos 50000 años” (7).**

A lo largo de los años estas imágenes se convirtieron en pictogramas,- que son signos que ayudan a la representación de algo que puede dar diferentes interpretaciones o ideas -, llegando así a representar ideas. Como los jeroglíficos egipcios (Fig. 1.3), los cuales son considerados como antecesores de nuestro alfabeto, ya que se trataban de pictogramas e ideogramas, esta cultura contaba con algunos símbolos que funcionaban como fonogramas, representando sonidos vocales. Algunas tribus semíticas fueron las primeras en adoptar la idea del fonograma utilizando algunas de sus pictografías para representar sonidos, pero más tarde serían los griegos quienes adoptarían el alfabeto semita adaptándolo al griego, dándole así el nombre al alfabeto con la mezcla de los nombres de las dos primeras letras; alfa y beta.



Fig. 1.3 Pintura de la tumba de la reina Nefertari



Los romanos en el siglo IX a. de C. (8) hicieron algunos ajustes para adoptar el alfabeto a sonidos latinos, concretando el alfabeto en 23 letras; las seis restantes se agregaron posteriormente para tener un total de veintinueve letras, las que actualmente existen.

Así pues la escritura y el alfabeto se desarrollaron aun más después de la invención de la imprenta, el número impresos producidos era mayor que en principio y más tarde estas publicaciones darían la oportunidad de agregar imágenes en su interior. El desarrollo de los medios impresos es más rápido en la actualidad, por lo que también se brindó la oportunidad de poder elegir entre diferentes géneros, además de que independientemente de los que se eligen, se encuentran también los que circulan de manera implícita en la vida del hombre como sucede con el papel moneda, los cheques, entre otros.

Este diluvio de impresos permite al público seleccionar lo que va a leer, de aquí la necesidad de que los diseñadores de materiales impresos aprovechen toda su habilidad y técnica para evitar que su trabajo sea arrojado a la basura sin ser leído. Esta constante competencia entre sistemas impresos y los otros medios de comunicación gráfica hacen de la comunicación más que un medio para comunicar un medio de consumo.

Actualmente la comunicación parece tener otro sentido, a medida que se habla de comunicación gráfica y de difusión,

también se habla de manipulación del público mediante medios masivos que llega a los receptores clasificados mediante una segmentación del público objetivo, es decir, una distinción que se sostiene en una evaluación del grupo, en mercadotecnia se clasifican como; A, B, C, clase alta, media ó baja, AA (alta), AB (mediaalta), B (media), BC (media baja), C (baja). Esta selección se puede hacer de acuerdo a sus ingresos, su nivel de educación o su nivel cultural. Un ejemplo, son los anuncios de Palacio de Hierro, su eslogan "Soy totalmente Pálacio" marcan la diferencia entre los grupos un estudio permite llegar con más facilidad a los grupos que les interesan a los productores. (Fig.1.4). Otro ejemplo son los comerciales dirigidos a las mayorías, en estos no se descuida el diseño sino que el concepto cambia de acuerdo al grupo seleccionado, y que además incita a otras a formar parte de este grupo.



Fig. 1.4 Espectacular de Palacio de Hierro realizado por la agencia Terán TBWA



---

La publicidad es un medio que se basa efectivamente en la comunicación, sólo que los mensajes que transmite en algunas ocasiones propician que la persona se sienta insatisfecha de sí misma, o de lo que tiene, lo cual provoca el deseo de obtener lo que los anuncios ofrecen los cuales en su mayoría son transmitidos por los medios masivos que efectivamente han propiciado un rápido desarrollo en la industria de las telecomunicaciones, contamos con ejemplos como la televisión, la radio, medios impresos y el más nuevo Internet a través de la computadora. La mayoría de estos son medios visuales y los cuales han tenido cierto éxito en la industria de la mercadotecnia, como dicen de la vista nace el amor, muchas veces adquirimos objetos porque nos son llamativos a simple vista, lo mismo ocurre con los autos, con las revistas, la ropa, los libros, e incluso con los discos. Cada uno de estos medios busca llamar la atención y del espectador mediante su presentación, en estos últimos medios como revistas libros y discos la idea es crear un vínculo entre el espectador y la empresa editora de la revista, el autor del libro o el artista, según sea el caso, y así vender mejor, por esta razón el diseñador debe mantener relación con el interior del producto para desarrollar una imagen idónea a este, debe comunicar a simple vista el contenido, y sobre todo debe ser capaz de mantener la comunicación entre el público y el objeto.

En la actualidad la comunicación visual tiene gran importancia

y peso; por ello las actividades en las que se puede desarrollar el diseñador gráfico son más extensas.

En el siguiente punto veremos el plan de estudios de la ENAP de acuerdo a la nueva carrera, en la cual se conjuntaron las licenciaturas de diseño gráfico y comunicación gráfica, que se creó en 1998 tomando en cuenta este aspecto.



## 1.2 Areas del Diseño Grafico

### 1.2.1 Cuadro Sinóptico

Como se mencionó anteriormente las carreras de diseño gráfico y comunicación gráfica eran licenciaturas independientes en la UNAM, pero en la actualidad y desde 1998 forman una sola, la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, debido a que eran muy similares y fusionandolas podrían concretar un mejor plan de estudios para esta carrera.

La nueva licenciatura se encarga del estudio de la aplicación de los recursos metodológicos y el manejo de las técnicas para la producción y la investigación de los vehículos de comunicación visual, su principal objetivo es referirse a la solución de problemas de interrelación humana mediante la elaboración de estrategias, procedimientos y conceptos visuales. Su plan de estudios se divide principalmente en 5 áreas:

**1. - ILUSTRACION:** Es un área enfocada a la creación de imágenes asociadas a ideas, a la aplicación de técnicas, al conocimiento de procedimientos y herramientas. (Fig. 1.6)

Su campo de trabajo se encuentra en la elaboración de:

Dummies	Material didáctico
Viñetas	Marcas
Story boards y guiones	Carteles
Calendarios	Promocionales
Páginas Web	Libros especializados
Bi y tridimensionales	Identidades

Cortinillas de créditos  
Revistas Periódicos

Escenografías  
En cine y vídeo

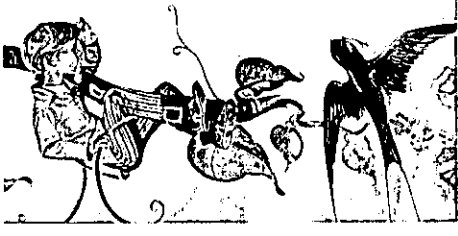


Fig. 1.6 Ilustración del libro infantil "El frijol mágico"

**2. -AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA:** En esta área se emplean 3 elementos básicos como un medio de comunicación.

El sonido, la imagen y el movimiento. Además se emplean medios de la nueva tecnología, como la computadora, con el fin de enlazar diferentes medios de comunicación. (Fig. 1.7)

En esta área el diseñador se puede desarrollar en la elaboración de material audiovisual para:

Equipamiento interactivo en museos.  
Multimedia de escritorio





Salas de arte o pabellones en exposiciones

Multimedia escénica

Caracterizaciones en cine, televisión y vídeo, guiones, animaciones

Supervisión de instalación y calidad de iluminación y sonido.



Fig. 1.7 Imagen de canal 11 diseñada por Daniel Schebel y Alejandra Lajoussel

**3. - DISEÑO EDITORIAL:** En esta área se desarrolla un medio de comunicación masiva, tomando en cuenta que se elaboran desde hojas sueltas, folletos o carteles hasta revistas y libros en general. En su mayoría son utilizados como medios propagandísticos y publicitarios. (Fig. 1.8)

El campo de trabajo en esta área es menos limitado ya que se pueden elaborar:

Libros de todo tipo; científico, didáctico, artístico, etc.

Periódicos

Revistas

Carteles

Folletos

Envases

Trípticos y dípticos

Discos

Empaques y embalajes

Páginas Web

Boletines

Gacetas

Menús

Producción de autoedición, así como de originales mecánicos

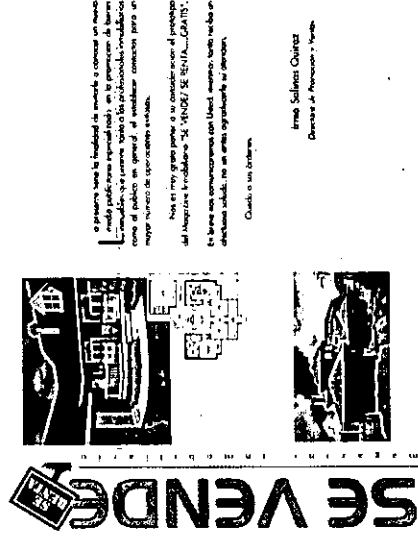


Fig. 1.8 Carta de presentación de la revista inmobiliaria SE VENDE / SE RENTA

**4. - SIMBOLOGIA Y DISEÑO:** Esta área se enfoca a resolver problemas de necesidades de comunicación, difusión, promoción y comercialización de productos, dirige su estudio a la elaboración de símbolos relacionados con identidades gráficas.

(Fig. 1.9)

Su campo de trabajo se relaciona con:



La realización de ambientes gráficos, escenografías como stands, escaparates, display.

Imagen corporativa

Logogramas

Stands

Empaque y envase

Exhibidores

Logotipos

Logosimbolos

Identidad gráfica

Marcas

Imagotipos

Exposiciones

Promocionales

Señalización

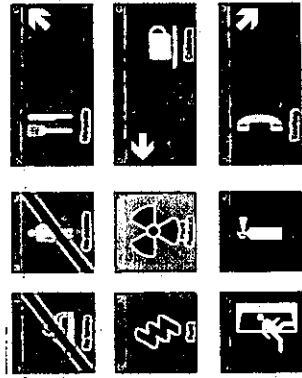


Fig. 1.9 Señalización para el interior de espacios hospitalarios de Generalitat

**5. -FOTOGRAFIA:** Se relaciona con la producción de imágenes, y a un más con la comunicación ya que puede crear fotografía de productos, ilustraciones científicas, didactas y educativas. (Fig. 1.10)

Su campo de trabajo se desarrolla en:

- Discos
- Televisión
- Libros
- Vídeo

Revistas en general

Periódicos

Folleto, tripticos, menús

Cine

Anuncios espectaculares

Artículo de lectura especializados

Modelaje

Carteles

Pósters



Fig. 1.10 Fotografía aplicada a la Publicidad de Lancome

Así pues después de examinar brevemente las actuales áreas del programa de diseño y comunicación visual, podemos observar que el campo de trabajo resulta menos limitado si nos enfocamos a un área específica. En general podemos concluir que el campo de trabajo bajo de esta carrera se percibe en campos de relaciones humanas, empresas, instituciones, corporaciones y culturas.



---

El egresado puede desarrollarse en:

- **Medios Impresos:**  
Empresas editoriales. (periódicos y revistas)
  - **Medios electrónicos de comunicación:**  
Televisión, cine, medios y multimedia audiovisuales
  - **Sectores productivos, de servicios y gubernamentales**  
Departamento de comunicación, difusión y promoción  
Instituciones gubernamentales en cargos como  
diseñador, fotógrafo, ilustrador, etc.
  - **Sectores especializados**  
Despachos de diseño y/o publicidad, proveedores de  
servicios de Internet  
Desarrollo independiente de la profesión  
Industrias, empresas editoriales
  - **Sectores científicos, culturales y educativos**  
Instituciones de investigación, escuelas, foros de  
espectáculos, casa de cultura y galerías  
Diseño de ambientación museográfica
- Dentro del área editorial podemos incluir el diseño de portadas de discos por lo que en el siguiente punto nos enfocamos de, manera un poco más específica en esta área.



## 1.2.2. Diseño Editorial

El diseño editorial es tal vez una de las formas de diseño más antiguas que existen, surge con la necesidad de representar los sonidos hablados que eran difíciles de ilustrar. Los símbolos pictóricos comenzaron a significar el sonido del objeto, los dibujos se convirtieron en fonogramas. La estructura adquirió importantes cualidades mágicas y ceremoniales, la escritura permitió a la sociedad estabilizarse bajo la autoridad y la ley.

Entre los textos más destacados en la historia editorial encontramos el **Código de Hammurabí**, **El libro de los muertos cuyo nombre original era La Confraternidad de los que llegan delante del día** (8), **El Diamond Sutra (manuscrito impreso chino más antiguo que existe** (9), **La Biblia**, **El libro de Durrow escrito y diseñado alrededor del año 680 d. C.**, **el más antiguo de la cultura Celta, entre otros, cabe mencionar que el libro de Virgilio del Vaticano y los llamados libros de bloque** (10) (*pertenecientes a las primeras impresiones europeas*) son considerados como los primeros libros que no solo emplean el diseño gráfico si no que además son notables por su propio diseño.

Más tarde durante la Revolución Industrial se abre un nuevo auge al diseño editorial, se crean nuevas fuentes tipográficas, a diferencia de las anteriores estas presentan mayor tamaño lo que los condujo a la elaboración de nuevos formatos y nuevas formas de impresión, así podían imprimirse carteles y hojas sueltas, los carteles eran más solicitados y en mayor cantidad para clientes

como circos ambulantes, compañías de teatro y hasta tiendas de ropa. Originalmente estos impresos funcionaban sólo con tipografías pero más tarde se aplican ilustraciones a estos carteles mediante la litografía lo que permitía hacerlos mejor ilustrados y con más colorido.

Más recientemente encontramos en el Art Nouveau nuevas formas de diseño editorial dominando el diseño la mayor parte del siglo XIX, en este periodo los diseñadores e ilustradores tratan de hacer el arte para la vida cotidiana, mejoran significativamente la calidad visual de las comunicaciones masivas.(11)

El cartel en esta época parece tener más impulso en Francia gracias a Henri de Toulouse-Lautrec. Lautrec fue uno de los principales cartelistas de la época especialmente considerado como portador de las nuevas bases en el diseño de carteles por su trabajo. Así pues el Art Nouveau es considerado como el pie para el desarrollo del diseño gráfico en el siglo XIX. (Fig. 1.11)



Fig. 1.11 Divan Japonais/ cartel de Toulouse Lautrec



---

En realidad el diseño editorial juega un papel muy importante dentro de la comunicación y la vida del hombre actual, por esta razón actualmente se considera un sector de empleo con más alta gama de oportunidades para el diseñador gráfico.

En esta área encontramos que puede ser ilustrador o diseñador editorial, que lo mismo puede armar una revista, un folleto, un cartel, etc. Y que puede hacer su planeación inicial o su imagen completa, por ejemplo en revistas o libros, - como en cualquier otro producto -, el diseñador debe hacer su labor de investigación saber ¿Quién compra el producto?, ¿Cuál es la naturaleza del lector potencial? Estas preguntas pueden parecer infundadas pero en realidad son principios que se deben tomar en cuenta para diseñar una nueva publicación o reafirmar una ya existente, tomando en cuenta que el público sea cual sea espera ver algún cambio. Los cambios pueden ser a simple vista mediante la portada, ya que como sabemos en estos impresos encontramos portadas y contenidos.

Es importante tomar en cuenta que cuando se lleva a cabo un proyecto de diseño editorial, el trabajo de conceptualizar radica en entender el significado y el propósito del texto o de la publicación y disponer de los elementos para facilitar la lectura, es decir el diseñador debe contextualizar el contenido que hará parte del proyecto, esta información debe ser clasificada según el orden que se le vaya a dar a la publicación, este orden también puede enriquecer más la publicación, su contenido mediante

imágenes precisas otorgadas por autores o editores; o bien de apoyo por parte del diseñador, logrando no solo englobar la información de la publicación, sino también dar al lector la mayor facilidad de comprensión mediante una correcta relación entre imagen y texto en cada página. (Fig. 1.12)

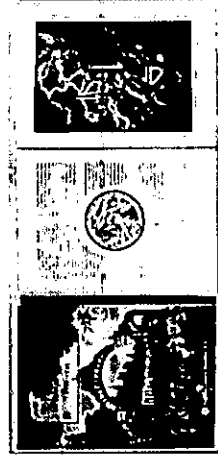


Fig. 1.12 Libro México y su tiempo de nacer diseñado por el despacho El Equilibrista

Otra parte importante en el desarrollo del diseño editorial es la selección de un formato el cual es un elemento clave dentro de la información, su selección debe hacerse de acuerdo a las limitaciones de la producción, calidad de papel, presupuesto del proyecto y las limitantes de las tintas requeridas para dar los efectos secundarios o de los elementos gráficos de apoyo, aquí es cuando se desarrolla el concepto creativo con mayor libertad para conformar los márgenes de las páginas, partiendo del conocimiento real de la misma, algunos diseñadores emplean la sección áurea, la cual ayuda a la definición exacta de la caja tipográfica, márgenes horizontales para colocar

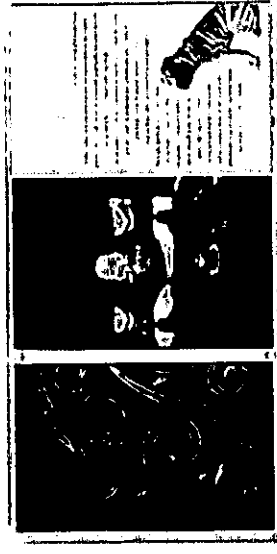


títulos, subtítulos, cuerpo de textos, pies de página y elementos de apoyo como viñetas y otros. Esta metodología de trabajo da al lector valores de tensión y comprensión en el espacio para su correcta lectura y al mismo tiempo su atracción de imágenes de forma racional y natural. En cuanto a tipografía la selección debe hacerse de acuerdo a un grado de lectura agradable sin vincular moda ni tiempo.

El siguiente paso es la diagramación, aquí se introduce el cuerpo del texto donde será la mancha tipográfica principal, esta será interrumpida posteriormente por las imágenes de apoyo siguiendo las columnas en que la publicación este estructurada; en algunos casos, las imágenes deben estar junto a su texto explicativo mientras que en otros casos estarán solamente apoyando el concepto de la lectura, pero aún así puede variar de posición o de tamaño. Cabe mencionar que en ocasiones la diagramación rompe con grandes imágenes o grafismos especiales con el fin de dar otro tipo de tensión diferente a la sección áurea. Una vez que la publicación este completa en su contenido se realiza una minuciosa tarea de control y verificación del texto, sus valores de peso, interlineado, ajustes de las líneas, viudas, huérfanos, ríos, etc.

En resumen; para realizar cualquier proyecto editorial, la comunicación que existe entre el diseñador y el editor debe dar como fruto el respeto constante hacia el lector.

El ejemplo de la figura 1.13 nos muestra una de las maneras de equilibrar el texto y las imágenes.



*Fig. 1.13 Folleto Hacienda Santa Fe diseñado por el despacho Print Diseñadores*



## 1.3 Diseño Gráfico de las portadas de discos

### 1.3.1 Antecedentes

El surgimiento de los discos musicales junto con su comercialización dio a la industria del diseño una nueva manera de expresión, era necesario crear un “empaquetado” cuya función no sólo fuera la de proteger el producto, sino también le diera una presentación en el mercado, ofreciendo un soporte que además complementara el contenido del disco.

El producto en sí es interesante ya que se conoce como disco de Alta Fidelidad, a partir de 1944 en su presentación pocas veces llegaron a utilizar elementos gráficos. El formato resultó muy pequeño para dar una imagen adecuada al producto ya que su medida era de 25 x 25 cm, un nuevo formato fue de 30 x 30 cm el cual resultaba más atrayente para los fotógrafos como factor esencial en la popularidad de la cámara Reflex de formato cuadrado la cual se adaptó a las necesidades del diseñador de portadas de discos. (12)

A estos discos se les conoce como LP (Long Play o Larga Duración), estaba compuesto por microsurcos que contienen la música los cuales se encargan de hacer vibrar la guía que se encuentra en la cabeza del brazo del tocadiscos. Con el nuevo formato se le dio a las fundas de disco la importancia que estas requerían.

Al crear una portada de disco se deben tomar en cuenta el empleo de elementos capaces de crear un vínculo entre el público, el artista y la producción misma y que además sea un producto con

el cual el público pueda identificarse.

En un principio en las portadas se empleaba el uso de tipografía o fotografía; especialmente en el diseño nacional en el cual el uso de este último recurso es frecuente. Este tipo de portadas no se proponen ni vinculan con el contenido del disco lo cual puede provocar la falta de interés por parte del público haciendo disfuncional el proceso de mercadotecnia.

Lo cierto es que durante mucho tiempo el diseño de portadas de discos parecía ser monótono y poco propositivo en el ejemplo de la figura 1.14 encontramos una portada que tiene que ver con la búsqueda de una identificación, la música ranchera se dirige principalmente al público mexicano por ello podemos ver el manejo de colores fuertes integrados al marco de flores que rodean la fotografía de la cantante.

En este género las portadas de discos enmarcaban la imagen de los artistas con atuendos relacionados a la cultura mexicana, como el reboso o el traje de charro, en algunas ocasiones se empleaba la ilustración aún cuando fuera el retrato del artista como en los discos de éxitos de Jorge Negrete y Miguel Aceves Mejía.



Fig. 1.14 Portada del disco Éxitos de Amalia Mendoza



### 1.3.2 Desarrollo

En el año de 1940, Alex Steinweiss, fue nombrado director artístico de Columbia Records, lo cual le permite implantar el diseño de los años 40's en las portadas de discos, mediante la búsqueda de figuras y formas visuales para expresar la música, esta tendencia abarca aproximadamente cuatro décadas la industria discográfica. (13)

Otro antecedente en las portadas de discos lo encontramos en la década de los 50's en la cual las tendencias tipográficas eran una evaluación de la decorativa del siglo XIX, el interés por este nuevo diseño fue inspirado por Robert M. Jones, director artístico de RCA Victor Records. Robert M. Jones se encarga de componer la tipografía para el diseño de sus álbumes de discos usando tipos de madera empleados en la imprenta, con este logro inspira el renacimiento de formas tipográficas descartadas. (14) Dicha tendencia tipografía creó impacto entre otros diseñadores como George Louis, que a finales de esta década considera que el director artístico debe tratar a las palabras con la misma relevancia que a los gráficos, porque ambos elementos, verbales y visuales, son tan importantes como la letra y la música de una canción. En sus diseños tiene el propósito de ser directo.

En esta misma década Ivan Chermayeff junto con Robert Brownjohn crea una firma de diseño en la cual trabajan como diseñadores de discos, entre otras cosas, en especial Chermayeff

se caracterizó por dar un sentido fuerte a las formas en sus collages tipográficos dando variedad a sus proyectos, un ejemplo es su portada para el disco "EROICA" de Beethoven, aquí combino textura, color y las formas de los tipos en combinaciones inesperadas. (15) (Fig. 1.15)

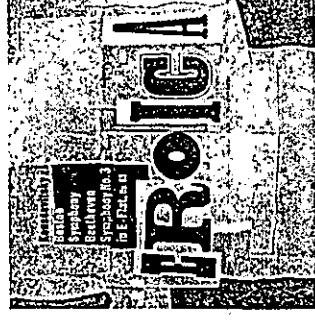


Fig. 1.15 Portada del disco EROICA de Beethoven

Mientras tanto las soluciones tipográficas de Brownjohn en su portada del disco **Manchito** y su orquesta expresan las letras insólitas. Ambos sobresalieron en esta época por calidad artística de sus diseños de cubiertas para libros y portadas de discos.

Para la segunda mitad del siglo XX, las artes plásticas se encuentran en su apogeo se inspiraron movimientos artísticos como el cubismo, el surrealismo, el fauvismo, la imagen conceptual, así la renovación de imágenes masivas publicitarias de arte popular. Específicamente el diseño gráfico para música incluyendo carteles de conciertos y discos, Milton Glaser diseñador destacado en esta época logra combinar con su visión personal la esencia del contenido, Glaser realiza una imagen iconográfica del cantante Bob





Dylan *“Un fotógrafo relato que Glaser mientras se encontraba realizando un trabajo en el río Amazonas, se detuvo en una lejana aldea indígena donde este cartel colgaba de la pared de una de las chozas. Casi seis millones de copias del cartel fueron producidas para ser incluidas en un álbum de gran venta”* (16).

En contraste con esta portada Glaser diseña la portada del disco de Johann Sebastian Bach la cual a comparación de la de Bob Dylan es bastante más compleja. Glaser describe su propia portada como *“En terminos de estructura de música y geometría, fueron detalles de alfombra islámica una serie de referencias geométricas que incluían rejillas de discos sobrepuestos y una variedad de líneas en perspectiva. La referencia a ciertas formas naturales - hojas, árboles y paisajes - señalan los aspectos pastorales del trabajo de Bach”*. (17)



Fig. 1.16 Portada del disco de Bach

Más tarde la imagen conceptual de esta época es más recurrida por los diseñadores gráficos dedicado a la industria de las grabaciones musicales. En esta época los discos Columbia establecen un liderazgo en la producción de portadas de discos manteniéndolo por cuatro décadas. La imagen conceptual surge durante los primeros años sesentas, después de que John Berg se une a esta compañía disquera, uno de sus notables trabajos fue la *“Overtura de William Tell”*, (Fig. 1.17) la cual era una fotografía a color de una manzana con un blanco en el centro, sin utilizar alguna fotografía del artista o sus músicos. Contaba con la habilidad de poderse identificar mediante sus portadas con el variado público para el que diseñaba. Otro ejemplo del diseño de Borg son las portadas del grupo *“Chicago”* en estas resalta un logotipo con letras.

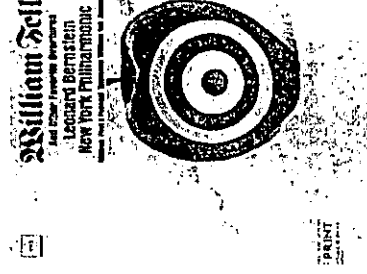


Fig. 1.17 Portada del disco Overtura de William Tell



---

Después de una breve reseña sobre la evolución de las portadas de discos podemos hacer énfasis en las producciones nacionales en las cuales desgraciadamente no se ha tenido la debida atención para el diseño de portadas, en la mayoría de los casos nos encontramos con las fotografías de los artistas o los grupos sin ofrecer al público un diseño más elaborado y que pueda reflejar más el contenido de la producción.

Hoy en día es necesario que los diseñadores y las industrias discográficas se den a la tarea de crear cosas nuevas que a su vez creen el vínculo entre el artista y su público.

### 1.3.3. Estilos

A finales de la década de los 50´s el género del Rock se encarga de revolucionar la industria discográfica que encontró su auge en los 60´s en el ámbito musical y en el diseño de portadas de discos de gran calidad, las cuales eran grabadas con sumo cuidado en una cera de especial fabricación bajo el control de la Dirección artística del Club previamente seleccionadas por un jurado. Estas portadas lograron identificarse por un estilo propio, sus características principales radicaban en el título de la obra que figuraba en la parte superior del disco, la inicial del artista en un cuadro que se ubicaba en el ángulo superior izquierdo y el retrato del artista siguiendo una diagonal con su inicial. Las portadas producidas por este club se inspiraban en el expresionismo abstracto tratando de transmitir la escénica del producto en forma gráfica.

A pesar de que el rock revolucionó el diseño de portadas algunos otros géneros musicales como el Jazz, el country, la música popular, gospel o bandas sonoras de películas, no mostraron gran cambio, algunos a consecuencia de cánones que no permitían una evolución en el arte de portadas, otros por que no se desarrollaron tan rápido musicalmente, como es el caso del jazz.

Actualmente la producción discográfica del rock es mucho más competitiva debido a que es un género con gran fuerza socio-cultural, ya que día con día surgen nuevas propuestas musicales

con una imagen gráfica propia que buena o mala será la responsable de crearles una identidad capaz de comunicar ideas o sentimientos que se expresan no solo a través de su música, sino también a través de sus portadas.

Por ejemplo las portadas de discos del grupo Pink Floyd tienen un concepto diferente, crean nuevas propuestas y sin embargo parecen manejar un mismo concepto de cosas sobrenaturales o extrañas creando a su vez un vínculo entre su música y su concepto de grupo a través de sus portadas. (Fig. 1.18)

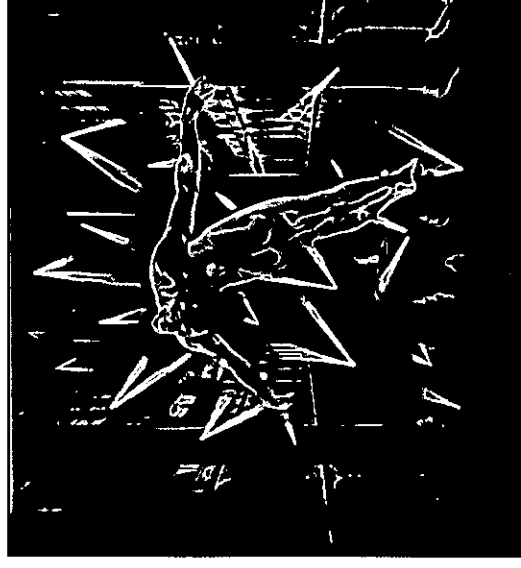


Fig. 1.18 Portada del disco *Pulse* de Pink Floyd diseñada por Peter Crzon y Julien Mill



---

La música de este grupo pertenece al género de rock progresivo, el nombre de la producción a la que pertenece esta portada es "PULSE" y se debe al nombre de la gira la cual esta contenida en este disco, la gira fue realizada en 1994. Dentro de este disco encontramos imagenes que tienen que ver con la vida, por ejemplo células, espermas, e incluso el mundo, por mencionar algunas.

La mayoría de las portadas de este grupo también se relacionan con la canción que les da nombre a las producciones.

Dentro de los avances tecnológicos se encuentra el que vendría a sustituir al L.P. no sólo por su calidad de audio sino también por su nuevo formato y su durabilidad. La aparición del C.D. crea un reto en el diseñador gráfico, no solo porque el formato es más pequeño sino también porque como objeto vanguardista su presentación debe ser también una imagen de vanguardia.

En el siguiente punto se muestran algunas de las especificaciones para las portadas en este nuevo formato.



## 1.4 Diseño gráfico de las portadas de C. D.

### 1.4.1 Antecedentes

El nacimiento del C.D. fue un trabajo conjunto entre 2 grandes compañías; Sony y Philips. En 1976 se desarrolló esta tecnología con un formato de 12 cm. De diámetro, 15 mm. De diámetro interno y 1.2 mm. De espesor. El c.d. está fabricado a base de policarbonato plástico lo que le da cierta flexibilidad y robustez, la base plástica contiene en su interior una delgada placa de aluminio reflectante la cual contiene la información. El proceso de grabado en esta placa se lleva a cabo mediante escritura óptica realizada por un láser muy fino y preciso que va plasmando la información en pequeños huecos microscópicos a lo largo del disco y se desplaza en forma de fuga hacia el exterior del mismo.

Este disco tiene aproximadamente 6300 pistas por centímetro. La disposición de los microhuecos es la que determina la forma de la información, su capacidad aproximada es de 650 bytes equivalentes a 400 disquetes. La interpretación o lectura del c.d. se lleva a cabo mediante un láser de baja potencia detectando así los microhuecos. Al llevarse a cabo la lectura no existe fricción alguna entre el lector y el disco lo cual permite que no sufra desgaste el disco dándole mayor durabilidad.

Hasta 1982 esta tecnología se emplea masivamente en el mundo de la música, causando una revolución sin precedentes ya que además de ser un formato más pequeño que el L.P., la calidad de sonido es mucho mejor.

En otras áreas se introdujo como medio de almacenamiento de información, creando así una variante del C.D. Room (compacto con memoria de sonido lectura, no regrabable). Este adelanto en la tecnología dio paso al desarrollo comercial del disco compacto, llegando a ser en la actualidad utilizado en multimedia (juegos, enciclopedias, programas, etc.), los CDI (discos interactivos), CD-R (gravables) y el más novedoso y uno de los de mayor éxito el DVD (Digital versátil disc) los cuales pueden llegar a contener películas de larga duración sin perder calidad de sonido o imagen. (18) (Fig. 1.19)



Fig. 1.19 Disco Compacto

## 1.4.2 Desarrollo

En un principio la adquisición del c.d. representaba un lujo debido a su elevado costo, sin embargo, la demanda que tuvo pudo disminuir los costos hasta llegar a desplazar por completo al L.P.

Actualmente el diseño de portadas para estos discos cuenta con ciertas especificaciones que se deben de seguir para su elaboración:

En la portada encontramos el nombre del grupo o del artista y el nombre de la producción aún cuando no se empleen otros elementos.

El siguiente listado muestra algunos de los datos que comúnmente se incluyen en las contraportadas como parte importante en el contenido del C.D. (Fig.1.20)

- Nombre del tema y tiempo de duración
- Autores de letra y música
- Clave del producto
- Código de barras
- Datos de la empresa discográfica
- Logos, en caso de su existencia
- Créditos:

Fotógrafos  
Pintores  
Dibujantes

Ingenieros de sonido  
Diseñadores  
Productores

- Fecha de producción
- Leyenda "Derechos reservados" y "Hecho por..."
- Logo de originalidad "Compac Disc"

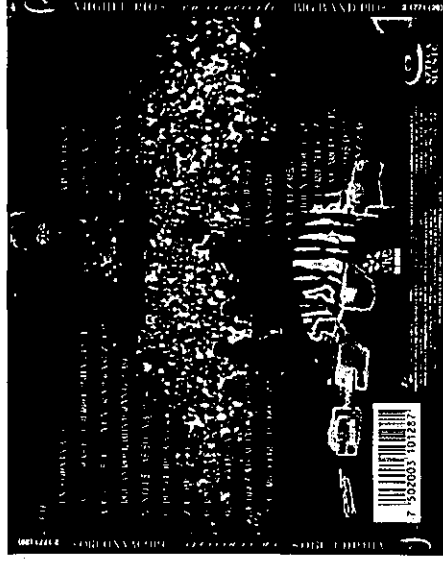


Fig. 1.20 Contraportada del disco Big Bang de Miguel Ríos diseñada por Carmen Aguirre



### 1.4.3 Especificaciones del diseño de los discos compactos.

Dentro del diseño de portadas, contra portadas libros y sobres de los discos compactos se toman encuentra ciertas especificaciones que son standard en la industria discográfica. "Estos requisitos se toman para agilizar el trabajo de los impresores, y todas las disqueras tienen establecidos estos formatos, entre otras cosas porque los estuches de los compactos te dan este formato, lo mismo ocurría con los LP y los discos sencillos o los llamados "discos pequeños" me comentó el Gerente de Aseguramiento de Calidad de SonoPress el Lic. Oscar Espinoza. (19)

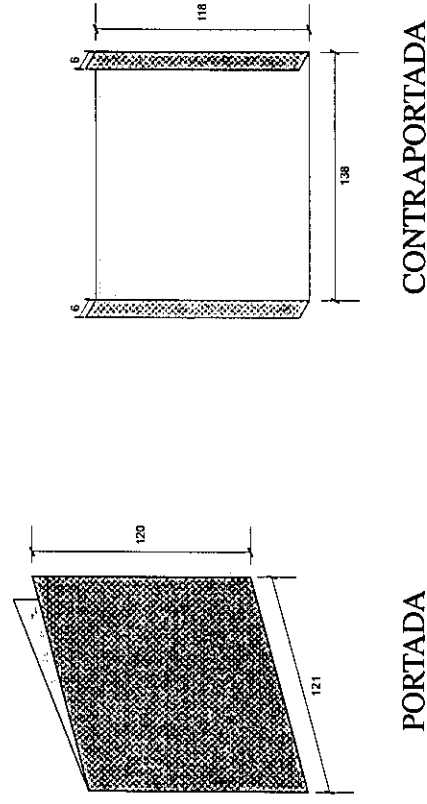


Fig. 1.21 Especificaciones de portada y contraportada

Los colores serán establecidos por el cliente pero el gramaje del papel debe de ser de 150 gr. Los suajes deben también estar de acuerdo a los diagramas para evitar cualquier tipo de confusión, cabe señalar que estas medidas deben estar en milímetros. (Fig. 1.21)

#### PORTADA CON FLAPS (doblez)

Los colores serán establecidos por el cliente y en este caso el gramaje del papel esta sujeto al número de flaps o dobleces que se predispongan para la portada.

Para 1 Flap debe ser de 150 gr.

Para 2 Flaps o más debe ser de 135 gr.

En estos casos se entrega un dummy que muestre la manera de realizar el doblado considerando que el estuche de CD acepta como máximo 5 Flaps. (Fig. 1.22, 1.23, 1.24, 1.25)

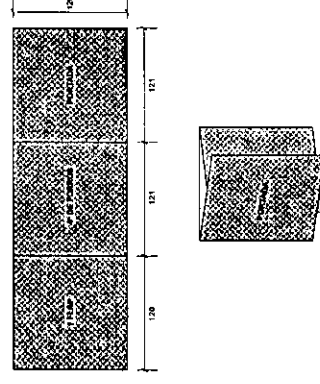


Fig. 1.22 Portada standard con un flap

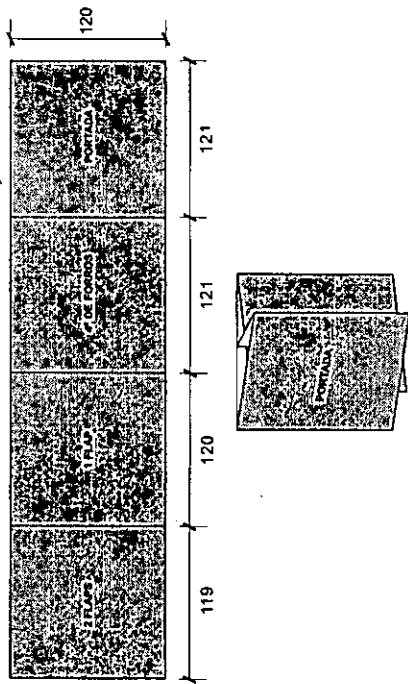


Fig. 1.23 Portada standart con dos flaps

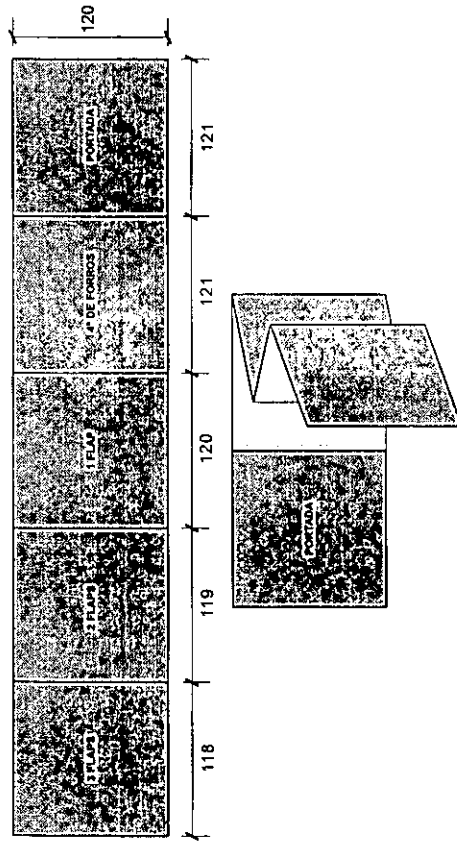


Fig. 1.25 Portada standart con cuatro flaps

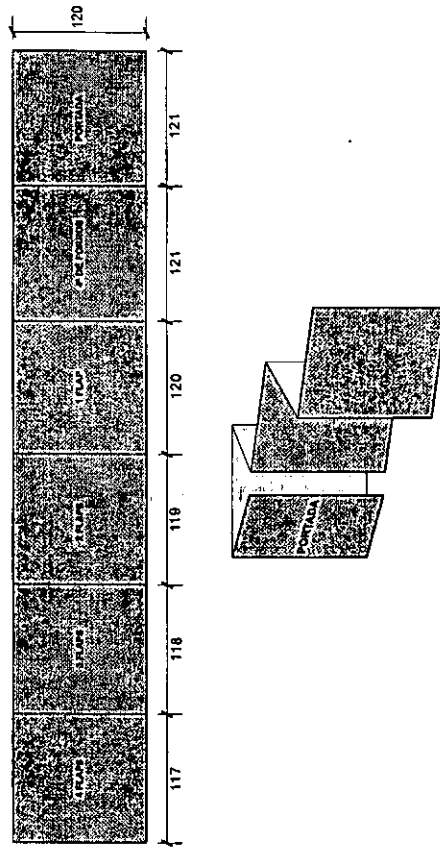


Fig. 1.24 Portada standart con tres flaps



**Especificaciones para el libro o booklet de discos compactos.**

A continuación se presentan las especificaciones para los libros que utilizan como portada en el CD.

La cantidad máxima de páginas que se puede ensamblar automáticamente en el estuche es de 24 y con una grapa. (Fig. 1.26)

Los colores serán establecidos por el cliente. En este caso el papel difiere en el gramaje en páginas interiores y exteriores de la siguiente manera:

- Hasta 24 páginas:
- Página exterior: 150 gr.
- Página interior: 135 gr.

- Para más de 24 páginas:
- Página exterior: 135 gr.
- Página interior: 100 gr.

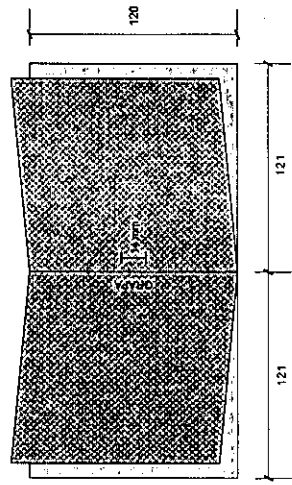
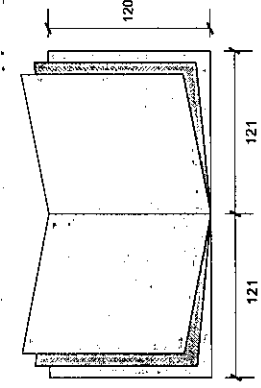


Fig. 1.26 Libro de C.D.

Para compaginar el libro de acuerdo a los requisitos del cliente, se debe entregar un dummy que muestre la manera en que se realizará el armado del libro. (Fig. 1.27)

LIBRO CON 12 PAGINAS

LIBRO CON 16 PAGINAS



LIBRO CON 20 PAGINAS

LIBRO CON 24 PAGINAS

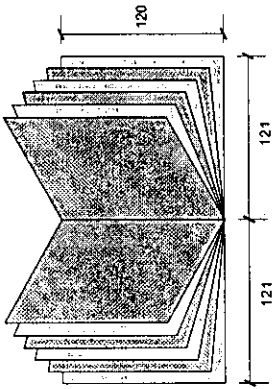
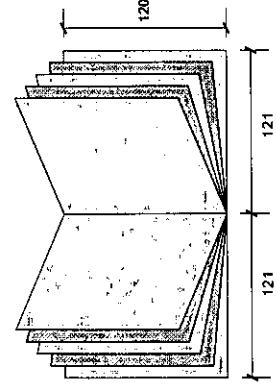


Fig. 1.27 Libro de C.D.



### Especificaciones del sobre proporcional para CD

A continuación se presentan las especificaciones para los sobres promocionales de C. D. (Fig. 1.28)

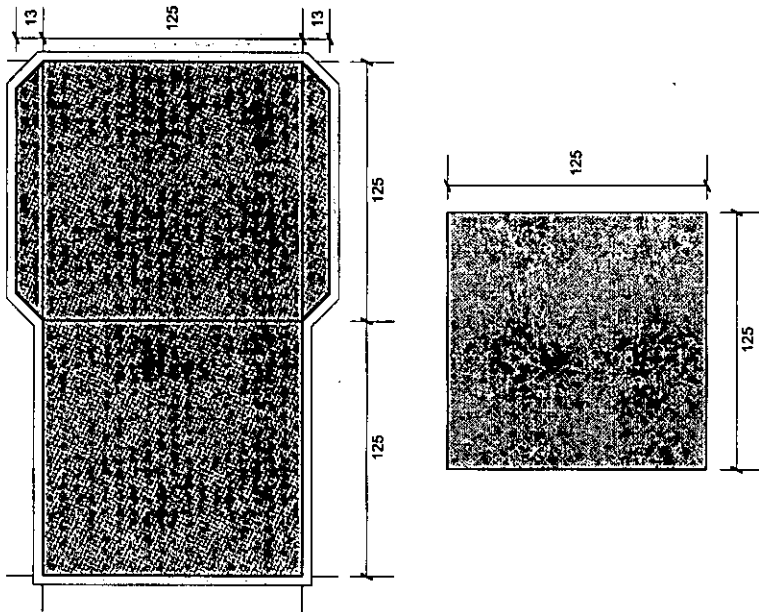


Fig. 1.28 Sobre de C.D.

Los colores serán establecidos por el cliente. En este caso el papel debe ser couché 2 caras brillanmte 250 gr.

### Especificaciones del sobre promocional para C.D.

Los colores serán establecidos por el cliente. En este caso el papel debe ser de un gramage de 250 gr. couché 2 caras brillante y las medidas deben corresponder al diagrama que se muestra.

(Fig. 1.29)

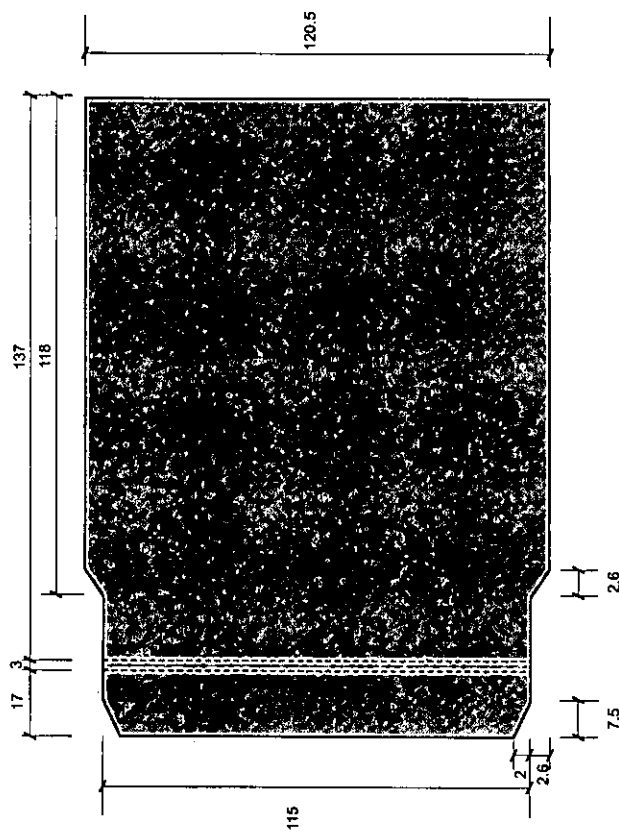
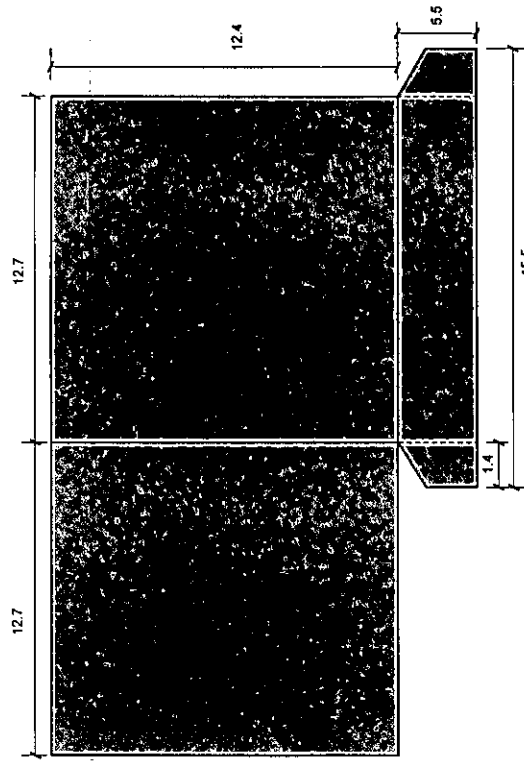


Fig. 1.29 Sobre promocional de C.D.

**Especificaciones del sobre promocional con solapa para CD.**

Los colores serán establecidos por el cliente. En este caso el papel debe ser de un gramage de 250 gr. y las medidas deben corresponder al diagrama que se muestra. (Fig.1.30)

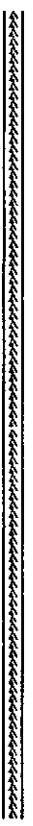
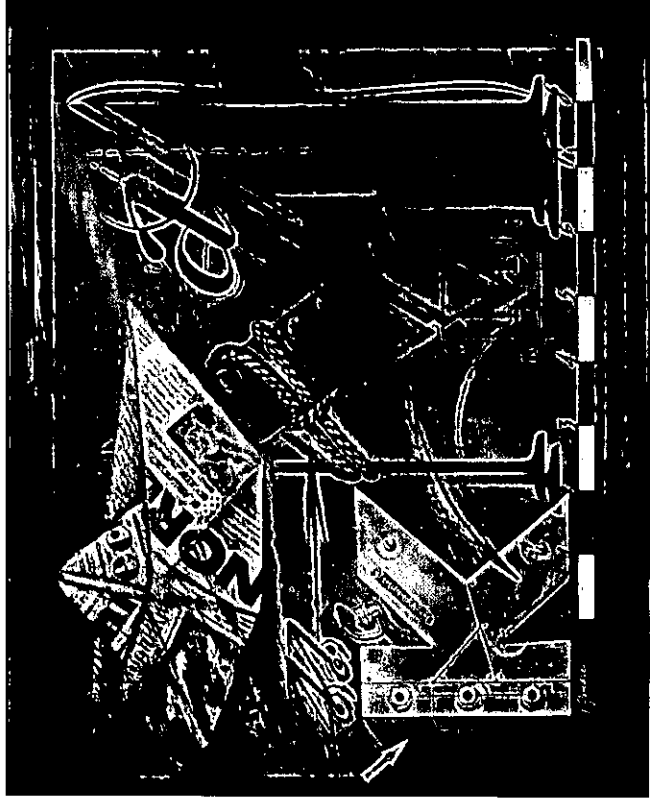


*Fig. 1.30 Sobre promocional con solapa*

---

# CAPITULO II

## LA ILUSTRACION



---

## CAPITULO II

### LA ILUSTRACION

#### 2.1 Definición de ilustración

*“La ilustración tiene que ver con la comunicación “es la imagen, dibujo o fotografía relacionada con alguna idea, palabra u objetivo”.*

Tal parece que ha quedado atrás el tiempo en que la ilustración encontraba un sentido en iluminar el texto que acompañaba, el reto actual es no someterse al escrito, si no darle plusvalía visual con una interpretación personal, creando atención dinámica entre texto e imagen, su efectividad depende de que comunique con eficiencia un determinado mensaje a los receptores a los que va dirigido.

La ilustración es diferente a la pintura aun cuando algunos crean que es igual, la primera debe cumplir con la función de comunicar algo para alguien previamente definido, (Fig. 2.1) y además con efectividad, mientras que la segunda es menos presionada, generalmente se recrea una idea o el interior del artista dirigida a un público menos preciso el cual puede interpretarlo de diferentes maneras.



Fig. 2.1 Ilustración de Haruo Takino

## 2.2 Antecedentes de la ilustración

La ilustración al igual que la escritura tiene sus raíces en los pictogramas y en los jeroglíficos desarrollados por culturas antiguas como Egipcios, Griegos, y Mayas entre otros. Nace como un complemento narrativo para los pergaminos, en los libros y manuscritos.

Las primeras ilustraciones que se hicieron se encuentran en el libro egipcio "El libro de los muertos" que se considera datan del año 2000-1900 a. C. aproximadamente. (20)

Estos manuscritos e ilustraciones solo podían duplicarse a mano.

A partir de esta época encontramos muchos manuscritos que contenían ilustraciones y que además dieron origen a la decoración de estos libros mediante adornos, bordes ornamentales, capitulares y las miniaturas. Estas miniaturas eran ilustraciones que se utilizaban en la Europa Medieval con el fin de ilustrar los textos manuscritos, la mayoría de estas miniaturas eran elaboradas con acuarelas, goma arábica, polvos de oro y plata sobre pergamino. (21) (Fig. 2.2)



Fig. 2.2 Página miniada del breviario de Monteramey (Biblioteca Nacional de París)



## 2.3 Historia de la Ilustración

El desarrollo de la ilustración se inicia con los libros en el siglo XV, en los cuales se empleaban imágenes grabadas a mano, en la misma placa que el texto. La más antigua de las ilustraciones data del año 868 en China, y se trata de una portada elaborada en Xilografía de la "Sutra del Diamante" (22)

Años más tarde tras la presencia de la ilustración en los libros se aplico el color en estos impresos, principalmente en los monasterios (Colección de Salmos de la Biblia). Otros libros en los que se aplicaron ilustraciones en color son:

Libros de la Escuela Holandesa (siglo VII y VIII), El libro de Kells, el cual contenía diseños humanos interactuando con animales, Ilustraciones romanescas del siglo XII como la Biblia de Winchester, en la cual se pueden observar iniciales decoradas, figuras estilizadas y miniaturas góticas, El libro de las horas (1525), ilustrado por Geoffrey Tory, del cual tal vez el más reconocido es "*Tres Riches Heures*" del duque Berry, gran muestra de la ilustración en miniatura. (23)

Durante el Renacimiento el dibujo técnico y la perspectiva se desarrollaron plenamente, Leonardo Davinci es uno de los más representativos de esta época por su gran habilidad como ilustrador técnico y arquitectónico además de cuidar en extremo los detalles en su trabajo. (Fig. 2.3)

A fines del siglo XV en Alemania es creada por Gutemberg la imprenta, una prensa con un tornillo que hacía subir o bajar la



Fig. 2.3 Estudio de espalda y cuello realizado por Leonardo Da Vinci

plancha de impresión, utilizando tipos móviles fundidos en plomo. Así se logra editar el primer libro tipográfico de 42 líneas "*La Biblia*". De la misma manera que en la impresión la implantación de ilustraciones es llevada a cabo por Alberch Pfister con su libro "*El agricultor Bohem*". (24).

Como mencionamos anteriormente el proceso de ilustrar se lleva a cabo mediante la Xilografía, (Fig. 2.4) una vez que se han reemplazado grabados como el aguafuerte, de igual manera que el proceso de grabado cambio, las imágenes se volvían cada vez más sencillas, se habían omitido una gran parte de sus adornos.



Fig. 2.4 Xilografía

---

Años más tarde surgiría la Litografía, técnica en la cual la placa es elaborada sobre piedra caliza y creada por Alois Senefelder en 1776. El proceso consiste en dibujar sobre la piedra con un lápiz graso, después se lava la piedra con una mezcla de ácido nítrico y goma arábica, - impide que se adhieran las grasas-, el ácido ataca el carbonato de cal de las piedras únicamente sin afectar el lápiz graso, al cual se adhiere la tinta. Este proceso es igual al que hoy en día se conoce como Offset, solo que las placas de piedra han sido sustituidas por placas metálicas.

Las nuevas técnicas no desplazaron por completo al proceso de Xilografía, ya que en 1830y 1840 la tendencia en impresión de revistas ilustradas, era precisamente este proceso. (25)

Actualmente prevalecen estas técnicas más que como un medio de producción, como un medio artesanal. Hoy en día se cuenta con el offset, por ejemplo, por ser un proceso rápido y además los costos se vieron reducidos considerablemente, además de aplicar el color.

Con el paso de los años el proceso de la ilustración se va volviendo menos común debido a la introducción de la fotografía ya que están logran un realismo tal que rebasan a las ilustraciones. Sin embargo la fotografía trajo consigo dos tendencias en la ilustración una la de los artistas que buscan imitar a las fotografías para lograr el mayor realismo posible,

en la otra la imaginación prevalece creando imágenes más libres en su composición.

Hoy en día podemos hablar de que la comunicación gráfica se basa en texto e imágenes, así pues, si la ilustración no es imprescindible en el diseño gráfico, ha sido a lo largo de la historia una ayuda en el desarrollo de esta profesión.





### 2.3.1 Ilustración en México

La cultura mexicana no es la excepción en mostrar antecedentes de la ilustración. Los primeros ilustradores mexicanos fueron los Tlacuilos, (derivado del verbo nauatl tlacuiloa que significa "escribiendo pintando"), los cuales eran especialistas en escribir pintando, tenían conocimientos de los colores y sus mezclas, dibujaban, señalaban imágenes con carbón y sabían lo que representaban sus pinturas.

***"Los códices realizados estaban formados por una escritura de carácter logosilábico, es decir, basada en signos logográficos (designaba palabras) y fonéticos (transcriben sílabas) o alfabéticos."*** (26).

Sus soportes eran papeles hechos con fibras vegetales procedentes del ámate o maguey o bien pieles curtidas de algunos animales que cazaban. La habilidad de los Tlacuilos les permitía desarrollarse en esta actividad independientemente de su condición social. En sus trazos transmitían la cultura, el conocimiento y la sabiduría de la sociedad a la que pertenecían.

Este grupo al igual que la mayoría de los que habitaban en el país trataban temas diversos en sus códices como la elaboración de calendarios rituales y adivinatorios, códices históricos y la cartografía. En los primeros se pintaban dioses, glifos calendaricos, o bien se plasmaban conocimientos astronómicos, entre otras cosas, eran empleados por los sacerdotes o los astrólogos quienes interpretaban los sueños.

En otros códices como los históricos se pintaban sus orígenes, las batallas, su evolución, las construcciones realizadas en el periodo de gobierno de un personaje, y las fechas importantes entre otros temas. (Fig.2.5)

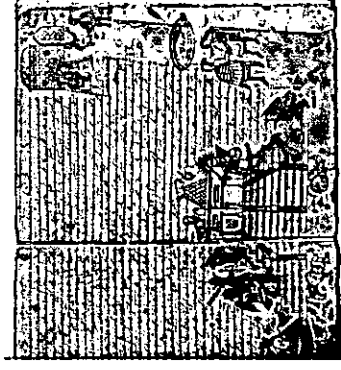


Fig. 2.5 Códice  
"La caída de Tlatelolco"

En la cartografía se llevaba un registro de los ríos, cañadas, montañas, lagos y poblaciones. Existieron también Tlacuilos que se dedicaban a la elaboración de documentos económicos, censos, planos de propiedad, etc.

Los códices se encontraban en posesión de los sacerdotes y los nobles, ellos se encargaban de protegerlos en un edificio llamado Amoxicalli (amoxltli: libro Calli: cosa) en el cual se encontraban guardados.

Otro antecedente de la ilustración mexicana se tiene en los libros ilustrados de la Virgen del Rosario, no se tiene una fecha exacta



---

de su impresión pero se calcula que fue a finales del siglo XVII. En un principio la ilustración se hizo a través de grabados en cobre cuya tosquedad da la impresión de haber sido realizada por indígenas. Posteriormente las ilustraciones eran básicamente de tipo religioso.

Más tarde, en 1830 con la litografía se inicia la ilustración satírica de costumbres y caricaturas políticas publicadas en los periódicos, entre las más conocidas se encontraban "Gaceta Literaria" y "Mercurio Volante" (Fig. 2.6)



Fig. 2.6 Grabado realizado por el Taller de la Gráfica Polpular

Uno de los litógrafos más importantes de México fue Trinidad Pedroza quien editaba un pequeño semanario llamado "El Jicote" cuya principal atracción eran las caricaturas, en un inicio se encontraba un taller en Aguas Calientes pero gracias a su éxito se tuvo que trasladar a León Guanajuato en donde trabajo en una editorial propiedad de José Venega Arroyo, la más grande dentro de su

género, aquí Pedroza se convirtió en una atracción gráfica.

Trinidad Pedroza fue maestro de uno de los ilustradores más reconocidos de México José Guadalupe Posada quien tenía una producción gráfica abundante y variada.

Posada fue un gran ilustrador y cronista gráfico que plasmó en sus creaciones acontecimientos de la sociedad mexicana y que supo desarrollar en hojas gráficas de tamaño modesto en un estilo muy personal que pudo valerse, en México post-revolucionario, base de toda producción artística, no solo en las Artes Gráficas, sino también en los murales. (Fig. 2.7)

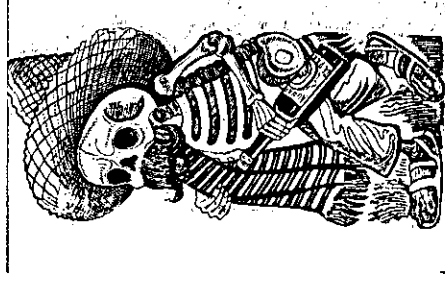


Fig. 2.7 Grabado de José Guadalupe Posada

En los años 30's o 40's surge un nuevo ilustrador comercial Miguel Covarrubias quien trabajó en EEUU creando cubiertas para la revista "Fortune".



En México en el año 1937 se crea el Taller de la Gráfica Popular, durante el gobierno de Lázaro Cárdenas, a iniciativa de Leopoldo Méndez, Luis Arenal y Pablo O'Higgins, su producción no era muy limitada ya que se encargaban de hacer volantes, carteles de denuncia, ilustraciones en revistas, circulares en apoyo de sindicatos, corridos, telones para mítines obra integral de los artistas integrantes. (Fig. 2.8)



Fig. 2.8 Cartel "Primer congreso Nacional por la Paz"  
Alberto Beltrán

Más recientemente encontramos grupos de diseñadores que dieron al diseño gráfico mexicano cierto espacio en el diseño editorial especialmente, un ejemplo es Vicente Rojo quien se desarrollo en la "Imprenta Madero" donde se pueden ver carteles, libros y programas muy originales creados por él. En 1984 creo un grupo de los diseñadores entre los cuales se encuentran Rafael López Castro, Germán Montalvo, entre otros.

Algunos miembros ocasionales dedicados a ilustrar libros o publicaciones son; Adolfo Mexiac, Adolfo Quintero Gómez, Fernando Castro Pacheco, José Luis Cuevas, Juan Arrollo, René Galindo, etc.

## 2.4 Géneros de Ilustración

Entro de las ilustraciones existen diferentes géneros, esta división se debe a la necesidad ilustrativa de los textos. Algunas de estas son:

**Ilustración Técnica:** Se refiere principalmente a la industria, es un tipo de ilustración muy precisa y se caracteriza principalmente por 3 aspectos:

**Apunte directo:** Es una etapa de bocetaje con medidas suficientes y adelantadas

**Estudio:** El artista debe sacar fotografías que les sirven de referencia logrando ser más preciso.

**Ortografía:** Es un dibujo dentro de un cubo, es importante una buena visión de los ángulos Y los planos horizontales y verticales.

Un ejemplo de este tipo de ilustración lo podemos ver en la (Fig. 2.9)



Fig. 2.9 Dibujo a pluma (sintetización)

**Ilustración científica:** Se emplea principalmente; como su nombre lo indica, en las ciencias como biología, microbiología, zoología, el tipo de ilustración es muy detallada. En ella puede conocer especies animales, vegetales, etc. Y en ocasiones suele ser creativa, aquí el ilustrador tiene la gran responsabilidad de transmitir la información muy precisa y clara. (Fig.2.10)

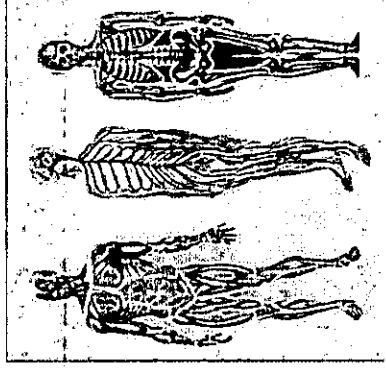


Fig. 2.10 Esquema del cuerpo humano

**Ilustración editorial:** Este tipo de ilustración es más común y más general al público al que va dirigido, la encontramos en revistas y libros principalmente, como una manera de apoyo al texto.

En las revistas no solo encontramos ilustraciones de apoyo al texto, sino también encontramos ilustraciones en los anuncios publicitarios que encontramos en el interior de la revista.

Otros medios en los que encontramos la ilustración pueden ser



folletos, catálogos, cartel o cualquier otro tipo de material editorial impreso. (Fig. 2.11)

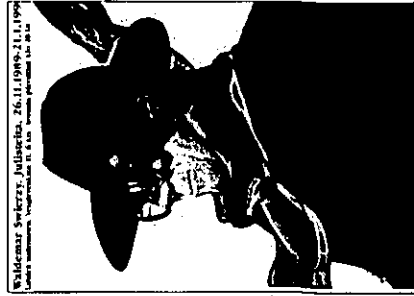


Fig. 2.11 Cartel diseñado por Waldemar Swierzy en 1989

**Ilustración Publicitaria:** Un tipo de ilustración considerada como la más importante es la ilustración publicitaria ya que se encarga de crear una imagen capaz de lograr un impacto visual entre el público. Su relación es estrechamente ligada con la mercadotecnia y la publicidad.

Actualmente la ilustración de cualquier tipo se encuentra en constante competencia con la fotografía o la ilustración digital, pero en muchas ocasiones estos 2 recursos tecnológicos necesitan del apoyo de la ilustración tradicional para poder emitir un mensaje completo y concreto al público al que va dirigido. (Fig. 2.12)



Fig. 2.12 Calendario Pochteca (mes de octubre) diseñado por Gustavo Amezága

**Ilustración de Empaques y Productos:** Este tipo de ilustración es similar a la publicitaria, solo que en este caso es más específico, se limita a los empaques y productos del mercado, los cuales mediante su imagen buscan no solo impactar, sino también identificarse entre los demás. El empaque al igual que su ilustración se encuentran limitadas, de acuerdo a cada producto, por normas de mercadotecnia que determinan la forma y el estilo de la ilustración. (Fig. 2.13)

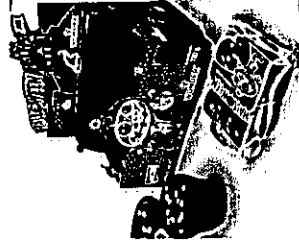


Fig. 2.13 Empaque del Pastelito Halloween Wonderd diseñado por el despacho AVALON

**Ilustración Infantil:** Se emplea en el diseño editorial en muchas ocasiones más que como un medio de apoyo al texto, como un medio didáctico mediante el cual el niño aprende.

El color es una de las atracciones principales de la ilustración infantil, pues nada existe que sea tan esencial ni más sugerente para el niño, por su propia cualidad y aunque sea en simples manchas, le requiere, divierte, excita y sirve para despertar su interés y mantenerlo a lo largo de la lectura del libro (27)

La ilustración infantil despierta el interés de los niños por conocer o saber más sobre personajes famosos, descubrir ciencias, artes y arte, además de que los ayuda a desarrollar su imagen y a percatarse del mundo que los rodea. El medio más comúnmente utilizado es el dibujo a pluma en negro o con complemento de color, pues es de más bajo costo y de más rápida reproducción.

Los cuentos infantiles ilustrados por Ma. Eugenia Jara son un buen ejemplo de este tipo de ilustración. (Fig. 2.14)



Fig. 2.14 Ilustración de Ma. Eugenia Jara Oseguera.

**Ilustración de Modas:** Este tipo de ilustración requiere sensibilidad y un alto sentido de elegancia, las figuras deben estar bien trazadas, proporcionadas con poses variadas y estilizadas.

**“Un aspecto importante del dibujo de modas es la representación de las texturas; estas pueden ser resueltas por técnicas corrientes y valiéndose también de tizas o lápices blancos, grises, negros, y de color”.** (28) (Fig. 2.15)



Fig. 2.15 Traje de noche

## 2.5 Técnicas de ilustración

La selección de una técnica se determina de acuerdo a los materiales que se utilizan, así como también por los soportes y las necesidades del ilustrador. Entre algunas técnicas encontramos:

**GRABADO:** Consiste en grabar sobre una superficie plana el motivo que se desea imprimir, una de estas superficies es el linóleo el cual es más sencillo de manejar porque se puede hacer el relieve en cualquier dirección, los errores son más fáciles de borrar porque simplemente hay que raspar la superficie con una cuchilla. Lo recomendable en esta técnica es usar un linóleo de grosor mínimo de 6.5 m. m. lo cual permite que no se doble.

Una vez obtenida la placa de linóleo se entinta con otras técnicas y se coloca sobre el papel obteniendo la impresión.

(Fig. 2.16)



Fig. 2.16 Ejemplo de grabado

**XILOGRAFIA:** Está técnica es similar a la anterior pero en este caso la placa es de madera y es trabajada con gubias o buriles, -cuchillas -, dejando en alto relieve las áreas que se desean imprimir. De igual forma que en el grabado la placa es entintada y el papel colocado sobre esta así es reproducida la imagen.

(Fig. 2.17)

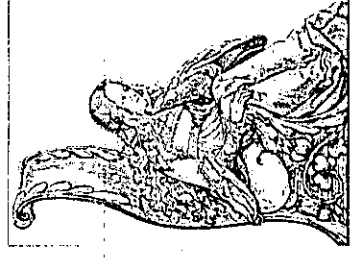


Fig. 2.17 Ejemplo de xilografía

**HUECO GRABADO:** En esta técnica se graba la superficie de una plancha metálica por medio de una punta de metal o por la acción de ciertos ácidos.

El grabado en línea es el que se realiza por medio de un buril o punta metálica la cual es entintada posteriormente y reproducida sobre el papel.

El aguafuerte en cambio consiste en grabar la superficie usando ácidos. La plancha es desengrasada con alguna sustancia como

el Blanco de España y se cubre con algún barniz resistente al ácido. Después la plancha es cubierta con una pasta a base de alquitrán, resina y cera de abeja. Se graban las líneas con algún instrumento de punta fina metálica haciendo huecos sobre metal finalmente se coloca en un contenedor con ácido, el que se encarga de corroer el metal y grabar la imagen.

El grabado en punta seca es por medio de la presión de un instrumento de punta ya sea de metal o diamante, se hacen surcos sobre la placa, los cuales no son extraídos, dejando así canales que forman las líneas que serán impresas. Las placas que se utilizan en esta técnica son de acero, aluminio o cobre, esta última es la más recomendable.

En la Fig. 2.18 podemos ver un ejemplo del buril



Fig. 2.18 Ejemplo de buril

**LITOGRAFIA:** Es una técnica de impresión similar a las anteriores solo que no se utiliza una placa, sino, una piedra preparada para imprimir.

Es necesario limar primero la piedra, dibujando después con algún lápiz graso con el fin de absorber la tinta, es recomendable que los trazos guía se hagan con barras conte rojas ya que estas no salen en la impresión. Se usa un ácido para fijar químicamente las zonas trazadas, una vez hecho esto la superficie se cubre con otro tipo de ácido como el ácido Nítrico, el que corre a la superficie sin alterar las líneas trazadas. Se lava la piedra y aún húmeda se entinta y con ayuda de una prensa se imprime el papel al hacer presión sobre la piedra. (Fig. 2.19)

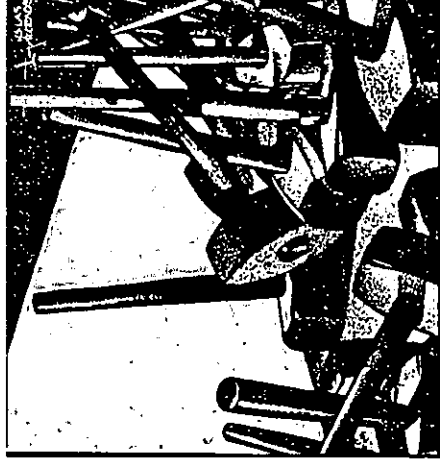


Fig. 2.19 Ejemplo de litografía





**SERIGRAFIA:** Consiste en imprimir sobre una superficie plana o cilíndrica, por medio de una malla de tela, nylon o poliéster, montada sobre un marco de madera o aluminio llamada bastidor.

Aunque los chinos y japoneses trabajan desde hace siglos con un procedimiento similar, las primeras formas de serigrafía como las conocemos hoy aparecieron en el año 1907.

La placa de serigrafía se hace sobre una malla con una emulsión que puede ser bloqueador de agua o con sustancias resistentes a está como el proceso de foto emulsión o las películas de tiner o cromaline. La mayoría de los casos la placa es realizada por foto emulsión, consiste en fijar encima el dibujo original pero en forma de positivo colocándolo de manera invertida al sentido en el que leemos sobre la malla previamente emulsionada, se expone a una luz intensa durante algunos minutos, lo cual hace que las áreas afectadas se endurezcan y las protegidas por el positivo permanezcan blandas. Se introduce la malla al agua bajo presión eliminando de este modo las partes blandas formando así los huecos o canales con la imagen que se desea imprimir, una vez montada la malla sobre una base firme se registra, se pone tinta en la malla y con la ayuda de un rasero jalamos la tinta obteniendo así nuestra impresión.

Los soportes recomendables para la serigrafía van desde papel, cartón hasta vidrio, madera, plástico, mezcilla, algodón,

metal y acrílico entre otros, lo cual indica que es una técnica que permite la impresión en superficies planas y cilíndricas. (Fig. 2.20)



Fig. 2.20 Ejemplo de serigrafía

**TEMPLE:** Está es una técnica de ilustración usada más comúnmente por artistas plásticos. Es una técnica usada desde la Edad Media para pintores, su preparación esta basada en el empleo de yema de huevo como aglutinante del pigmento.

Esta técnica fue usada para ilustrar los llamados " Libros de horas" , - libros ilustrados por monjes durante la Edad Media, con temas religiosos .

Las superficies más comunes en el temple son la madera, ( masonita, aglomerado o cualquiera de tipo laminado) también se pueden aplicar en lienzos. En estos casos son recomendables preparando la base por medio de una solución de gelatina en hojas sumergidas en ½ litro de agua caliente y se aplica con una brocha por ambos lados de la superficie. Una ventaja de esta técnica es que una vez seca la pintura



no se puede quitar, pero también es desventajoso en caso de cometer errores. (Fig. 2.21)



Fig. 2.21 Tondo Doni de Miguel Angel técnica temple

**OLEO:** Es una técnica que emplean la mayoría de los pintores desde el siglo XIII. El óleo tiene en su composición una base generalmente de aceite de linaza.

La pintura al óleo se hace mezclando un pigmento con aceites y otros componentes como el óxido de zinc y el carbonato de calcio y es aplicado sobre un lienzo o muro previamente preparado.

Los pinceles son importantes en esta técnica, algunos son de pelo de marta, camello, cerda o turón. Los cinco tipos principales de pinceles son: cuadrado, redondo, Filbert (cónico), plano y biselado.

**CUADRADOS:** De forma cuadrada, usados para aplicar grandes cantidades de pintura.

**REDONDOS:** Usados para detalles.

**FILBERT O CONICOS:** Para dibujar trazos o líneas

**PLANOS:** Semejantes a los cuadrados pero más largos

**BISELADOS:** Usados para líneas y bordes rectos.

Otros pinceles son los de abanico, estos pinceles tienen esta forma y se usan para dar efectos de follaje y hojas de árboles.

Las espátulas, las cuales tienen forma de cuchillo se usan para dar efectos de pinceladas rápidas, troncos de árboles, rocas, etc., se busca más el efecto de la textura particular con esta herramienta.

Entre los soportes más comunes son el lienzo, madera, el cartón, el aglomerado, la masonita y los muros. (Fig. 2.22)



Fig. 2.22 Nave Nave Mahana de Gauguin técnica óleo



**CARBONCILLO:** Es una técnica que utiliza el carbón vegetal. Los primeros ejemplos de esta técnica los encontramos en las cuevas del período paleolítico que se dio en Francia y España por medio del arte rupestre en la cual se usaba para delinear las formas representadas.

Esta técnica es posiblemente el antecedente de otras que utilizan pigmentos secos y comprimidos, mezclados con algún componente graso o semigraso, como los lápices de grafito, tizas, crayones, pasteles y las sanguinas entre otras.

El carboncillo lo usamos para realizar trazos grandes y sueltos, medios tonos y líneas intensas, así como tonos negros. El carboncillo se extrae de árboles como el Sauce y la Vid. También existe el carbón comprimido hecho a partir del carbón pulverizado, comprimido bajo presión y endurecido por aglutinante. (Fig. 2.23)



Fig. 2.23 Retrato de Cleopatra de Miguel Angel técnica carboncillo

Los lápices de carboncillo los podemos clasificar según su dureza:

6B o No.3 - Extra blando	2B o No. 1 - Medio
4B o No.2 - Blando	HB o 0 - Duro

**PASTELES:** El uso del pastel comienza en el siglo XVIII, ofrecen una gama muy diversa de colores y los podemos encontrar como secos o grasos de acuerdo a su composición.

El pastel es apropiado para las superficies rugosas o papeles con cierta textura permitiendo que el pigmento se adhiera con cierta facilidad. En algunos casos funciona sobre lienzos y maderas.

Los pasteles utilizan soportes como papeles y cartoncillos de grano grueso. Algunos de los accesorios en los que se apoya esta técnica son; gomas o fijador tipo spray que puede ser de cabello solo para evitar que el pigmento del pastel manche. (Fig. 2.24)



Fig. 2.24 Minotauro en barca de Picasso, técnica pastel



**TINTA:** La tinta es uno de los medios más viejos para ilustrar, entre las más conocidas se encuentran la tinta China y la tinta India. La primera se llama así porque en el año 400 d. C. Se creó una tinta similar a la actual. Esta compuesta generalmente de carbono mezclado con agua y algún otro compuesto. Se usa normalmente para hacer trabajos en líneas ya sea usando puntos, tramados o delineados.

Es una técnica óptima para detalles además de que se puede utilizar como acuarela logrando gran variedad tonal. Sus soportes son papeles y cartulinas de diferentes tipos.

(Fig. 2.25)



Fig. 2.25 Retrato en tinta china

**LAPIZ GRAFITO:** El lápiz grafito se da en Inglaterra con el descubrimiento de un yacimiento de grafito del que se pensó que era plomo en el año de 1564, pero en 1662 se fabrica en Alemania el primer lápiz como lo conocemos hoy en día.

Este es un material propio para los acabados realistas y los medios tonos, se trabaja prácticamente sobre todo tipo de cartulinas y papeles y se clasifica en diferentes grados de acuerdo a su dureza y también bajo los dos sistemas de clasificación que se conocen: el Conté basado en números, y el Brookman basado en letras.

La forma en que se clasifican también depende de las marcas pero en general encontramos que existen desde el 9B como el más blando, el HB como intermedio, y el 6H como el más duro. También existe el F o firme.

También encontramos las portaminas las cuales son intercambiables con diversas graduaciones de grafito y se usan para hacer líneas muy finas y uniformes. (Fig. 2.26)



Fig. 2.26 El hombre en la encrucijada esperando aun futuro mejor de Diego Rivera, técnica a lápiz



**LÁPICES DE COLORES:** Este medio de ilustración es el más empleado por los ilustradores ya que nos provee de una extensa gama de colores y tonos diferentes, además se adapta a diferentes tipos de soportes y es fácil de combinar con otro tipo de técnicas.

Estos lápices están compuestos por minas de pigmentos comprimido, es cremosa y suave, son brillantes y tienen resistencia a la humedad, también podemos encontrarlos como lápices acuarelados.

Este material combinado con los diferentes soportes y las texturas de los últimos nos permite dar diferentes acabados a los trabajos. Es importante tomar en cuenta que este tipo de pigmento se debe aplicar poco a poco para evitar cualquier tipo de saturación.

Esta técnica también cuenta con algunos tipos de solventes como el Ronson que nos permite crear efectos de tramado en el papel, o bien esfumarse la pintura sobre la superficie con la ayuda de un pincel o algodón. Otra característica es que no todos los lápices son suaves.

Los lápices de colores se usan para detalles finos y para dar acabados realistas y no son muy recomendables para zonas muy extensas de color. (Fig. 2.27)



Fig. 2.27 Ejemplo de técnica lápices de colores

**GOUACHE:** Esta técnica es similar al acrílico en donde su composición es esta basada principalmente en la goma arábica.

A diferencia de la acuarela su acabado es opaco, contiene adhesivos y pigmentos blancos, al secar pierde el valor tonal que tenía al estar húmedo. Su aplicación en la superficie es húmeda y con pinceles de cerda y no sintéticos con el fin de no dejar marca de la aplicación, si son áreas de gran tamaño se puede aplicar con un pincel plano y en otros casos con aerógrafo, tomando en cuenta la consistencia de la pintura.

Esta técnica como en algunas otras nos permite mezclar técnicas adicionales para detallar o como base.

Otra característica es la consistencia de la pintura, de esta manera llega a ser cubriente o transparente dependiendo de la cantidad de agua, por lo tanto nos ayuda a corregir algunos

errores, también se pueden crear capas transparentes sobre opacas o viceversa. Para obscurecer se superponen capas del mismo color menos diluidas o por el contrario si se desea aclarar se añade un color más claro a la mezcla superponiendo a la aguada oscura.

Esta técnica es una de las más usadas por ser de secado rápido y flexible, al mezclarse con la acuarela permiten combinar pigmentos entre sí. (Fig. 2.28)



Fig. 2.28 Ejemplo de gouache

**ACUARELA:** Es una de las técnicas más antiguas. Su característica principal es su transparencia en los colores, flexible a la aplicación, consiste en un pigmento diluido en agua. Las técnicas con las que se aplican son variadas lo cual permite al ilustrador tener un estilo propio.

La acuarela es recomendable aplicarla en papeles o cartulinas

gruesas y que posean ciertas texturas, papeles de grano con base de algodón.

Su transparencia permite modificar el color sobre el que se aplica, sin perder la presencia del primero, este procedimiento se conoce como lavados en la acuarela. Su fluidez permite extenderla sobre el soporte con gran facilidad, es fácil de aplicarse tanto con pinceles como en aerógrafo, además de su cualidad de mezclarse con otras tintas. (Fig. 2.29)



Fig. 2.29 Volcán en erupción de Diego Rivera, técnica acuarela



**PLUMONES:** Los plumones son lápices hechos con una base de fieltro o fibra, los que usan alcohol o agua en su composición. Se usan principalmente para dar acabados lustrosos o metálicos.

La desventaja de estos es que una vez aplicado el color ya no se puede borrar, y si se sobreponen varias capas estas se oscurecen gradualmente. Al igual que los lápices de colores también ofrecen una gran variedad de colores.

Sus soportes pueden ser papeles o cartulinas de diversos tipos, de preferencia lisos y que no desprendan mucha fibra al humedecerlos. (Fig. 2.30)

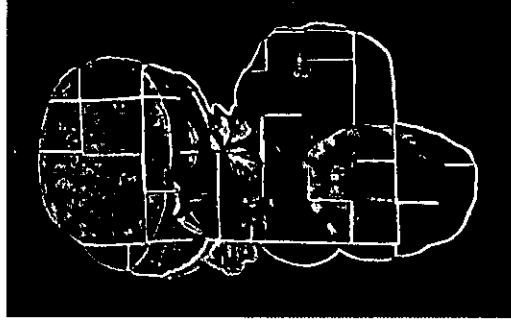


Fig. 2.30 Comida, técnica plumón

**AEROGRAFIA:** Este instrumento es muy utilizado en la técnica de representación, cuyo principio es el de mezclar pigmentos líquidos con aire, saliendo del aerógrafo con una presión de unos 2.10 Kgs. por cm<sup>2</sup> haciendo esto mediante un compartimento similar al de un bolígrafo metálico.

Una de sus características principales es que al emplear degradados nos da una calidad que difícilmente se lograría con los pinceles ordinarios.

Posiblemente los antecedentes de este pincel de aire están en el período Paleolítico, al trabajarse las pinturas rupestres con un tipo de atomizador hecho con huesos largos y ahuecados por donde se soplabla la pintura.

El primer aerógrafo que aparece como tal fue inventado por Charles Burdik en 1893.

Esta técnica permite emplear diferentes tipos de pinturas como las acuarelas o los acrílicos. La manera de aplicar es a base de bloquear por zonas de acuerdo al color que se desee aplicar, estas zonas se bloquean mediante papeles adhesivos o líquidos especiales que son fáciles de quitar mediante solventes como Frizquet o Látex.

Existen dos tipos de aerógrafos:

1.- De acción simple: En este el chorro de tinta no puede controlarse mas que alargando o acortando la distancia del aerógrafo a la superficie para dar líneas gruesas o finas.

2.- De doble acción: Se puede controlar al mismo tiempo la proporción de salida de pintura y de aire simplemente jalando una palanca que los controla.

La superficie en la que se va a trabajar esta técnica es comúnmente plana y con cierta resistencia a la absorción por ser 100% líquida la pintura.

Esta técnica también es usada para el retoque de piezas escultóricas, escenografías, retocar juguetes, etc.

Entre las marcas más comunes se encuentran: Paasche, SPRITE, Thayer, Super 63, Borrador, etc. (Fig. 2.31)



Fig. 2.31 Ejemplo de aerografía



## 2.6 Materiales y Herramientas

### Materiales

Cada una de las técnicas empleadas en la ilustración ocupa una serie de materiales para su realización, incluyendo su propio soporte de acuerdo a cada una de estas técnicas. Entre los más comunes encontramos:

**Lápices de grafito:** Son empleados, principalmente para bocetar y trazar el dibujo primario y también como técnica. Los lápices se clasifican de acuerdo a su grado de dureza.

**DUROS:** H, 2H, 3H, 4H, 5H y 6H

**BLANDOS:** B, 2B, 3B, 4B, 5B, 6B y 9B

**INTERMEDIO:** HB

Es recomendable utilizar lápices hexagonales por que es menos probable que rueden y se lastiman su punta. (Fig. 2.32)

Algunas marcas son: Berol Turquoise, Faber Castell, Mirado, Venus, etc.



Fig. 2.32 Lápices de grafito

**Carbón:** Se emplea para definir los contornos preliminares, existen en varios grados; normal, blando, medio y duro.

**Carbón comprimido:** Son barras de 75-100 mm, se hacen con carbón pulverizado que se comprime con aglutinantes, no se rompe tan fácilmente, pero sus marcas son más difíciles de borrar.

**Lápices de carbón:** Se trata de barras de carbón comprimido recubiertas con madera o papel, para formar un lápiz. Son menos sucios y más fáciles de manejar.

El inconveniente de estos lápices es que solo se puede manejar en punta lo que impide producir franjas anchas.

Los lápices de carbón varían en grado;

**EXTRABLANDOS:** 6B o no.3

**BLANDO:** 4B o no.2

**MEDIO:** 2B o no. 1

**DURO:** HB o no. 0

Las marcas más famosas son Royal Sovereign, General 557, y Blaisdell (Fig. 2.33)



Fig. 2.33 Carbón



**Barras de Pastel:** Se clasifican en blandas, medias o duras de acuerdo a la cantidad de medio aglutinante incorporado a la pasta.

El pastel no permite la mezcla de colores.

**Lápices de pastel:** Los lápices pastel Carb-Othell son los más recomendables, resisten la luz, no son tóxicos, se pueden mezclar y combinar existe una gran gama de colores y presentaciones.

**Pasteles y crayones al óleo:** Los pasteles al óleo se pueden mezclar directamente sobre la superficie del trabajo, no se alteran con la luz, no necesitan fijarse y resisten los roces. (Fig. 2.34)

Algunas marcas son: Rembrandt, Alpha color, Novel, Holbein, Sakuba, etc.



Fig. 2.34 Pasteles

**Crayones:** Las ceras o crayones de cera son resistentes al agua y a la luz, no son tóxicos pueden emplearse para dibujar sobre papel, cartulina, cartón, madera y tela. (Fig. 2.35)

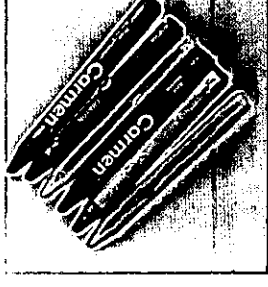


Fig. 2.35 Crayones

**Conté:** Se reconoce por su característica forma cuadrada, tiene 3 grados en negro, no. 1 medio (HB), no. 2 blando (B) y el no.3 extra blando (BB).

En sepia bistre y sanguina roja tiene un solo grado. (Fig. 2.36)

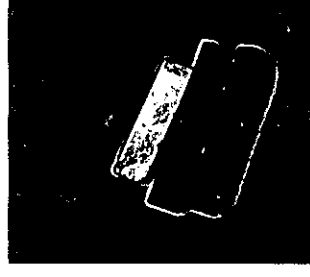
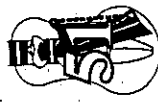


Fig. 2.36 Barras conté



**ACRÍLICOS:** Los colores acrílicos tienen una base hecha principalmente de resina similar a la utilizada en los vidrios acrílicos, del cual toman su nombre. Son pinturas líquidas que emplean en su composición elementos como el Naftol, la Dioxiona y la Ftalocianina, los cuales son de origen plástico.

Sus soportes son lienzos o cartulinas y su solvente es la pintura para dar soltura a la pincelada, al igual que los lápices de colores esta técnica también ofrece una gran gama de colores.

Son utilizados para acabados detallados y se puede aplicar con pincel y aerógrafo. También se puede trabajar con agua para dar un acabado con transparencia, además de que se puede mezclar con otros materiales conocidos como impastos los que ofrecen textura al trabajo. El acabado de los acrílicos es generalmente brillante y su presentación es en tubos o frascos.

Las marcas más conocidas en México son: Vinci, Politec, Gamacolor y Galería Acrilic-Pad.

**TIZAS:** Las tizas son barras de color comprimido en colores rojos, blancos o negros, a diferencia de los carboncillos su composición principal son las arcillas.

Las arcillas son utilizadas desde el período paleolítico y su origen era el yacimiento de arcilla.

Actualmente las conocemos como sanguinas de color rojizo y las barras de sepia de color café.

Los soportes para esta técnica suelen ser los papeles de grano medio o grueso.

### **Herramientas**

Son los instrumentos mediante los cuales aplicamos los materiales en cada una de las técnicas

**Plumas de mojar:** La plumilla se convirtió en una herramienta del ilustrador a tinta, se siguen utilizando al igual que las plumas fuente, las plumas de depósito, y los rotuladores.

Existen de punta gruesa, pluma de cuervo, de cobre, plumilla inglesa, de cartografía y de litografía, entre otras. Todas se pueden utilizar con cualquier tipo de tinta (Fig. 2.37)

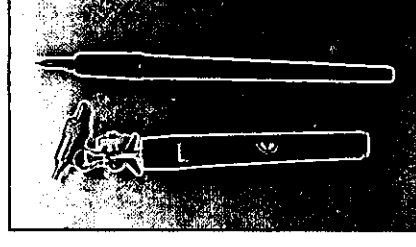


Fig. 2.37 Plumas



**Pinceles:** Son importantes sobre todo que sean de buena calidad. Los mejores pinceles de cerda se hacen con pelos de cerdo blanqueados, y existen 5 formas básicas.

**CUADRADOS:** Cortos y de forma cuadrada, que se usan para aplicar pintura espesa.

**REDONDOS:** Empleados para trabajos detallados y para aplicar la pintura diluida

**CONICOS:** Más anchos que los redondos, suavemente curvados hacia el extremo puntiagudo y excelentes para dibujar trazos.

**PLANOS:** Similares a los cuadrados, pero con cerdas más largas, capaces de retener más pintura

**DE EXTREMO BISELADOS:** Son buenos para dibujar líneas y bordes rectos.

Los pinceles mezcladores suelen hacerse de pelo de tejón. Tienen la cabeza semejante a la de una brocha de afeitarse y se usan para mezclar pintura húmeda.

Los pinceles de marta son esenciales para trabajar bien con acuarela, son redondos y de extremo biselados, los de mayor tamaño se emplean para los lavados, y los pequeños para trabajos detallados.

Los pinceles de turón y de camello no son tan buenos como los de marta. (Fig. 2.38)

Algunas marcas son: Rodin, Winsor & Newton



Fig. 2.38 Pinceles

**Espátulas:** Las espátulas en forma de cuchilla se usan para mezclar colores en la paleta y para limpiar esta de pintura. Están hechas de acero y son largas, lisas y flexibles. Se usan para pintar tienen la hoja más pequeña y se fabrican con diversas formas.

**Cuchillas y afila lápices:** Un bisturí de cirujano, bien afilado, es una de las cuchillas más útiles, especialmente por que si se le pueden adaptar muchas hojas diferentes.

El raspador de papel de lija sirve para afilar la punta de un lápiz o carboncillo. (Fig. 2.39)

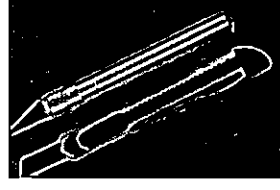


Fig. 2.39 Cuchillas y afila lápices

**Difumino:** Un difumino es un rollo de papel en forma de cigarro, afilado por ambos extremos. Se usan para frotar dibujos a carbón, con el fin de obtener delicadas transiciones de tono. (Fig. 2.40)

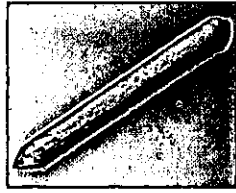


Fig. 2.41 Difumino

**Gomas para borrar:** Hay de diferentes tipos, las mas utilizadas son las gomas blandas de migajón por que no manchan el papel, también encontramos gomas más rígidas que sirven para quitar tintas difíciles.

Entre las marcas más comunes están: Standler, Facticis y Pelikan, Pentel, Rotring, etc. (Fig. 2.41)



Fig. 2.41 Gomas

**ESCUADRAS:** Existen dos tipos basicamente de escuadras las de 45 grados y las de 60 grados, su tamaño puede variar y se pueden

encontrar bosaladas o sin bisel, siendo estas últimas las que se usan profesionalmente. Entre las marcas más conocidas estan las Baco, Silco, etc. (Fig. 2.43)

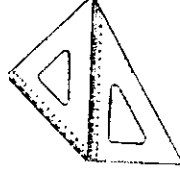


Fig. 2.43 Escuadras

**AEROGRAFO:** Son instrumentos de alta precisión capaces de producir líneas finas, tonos graduales y zonas planas. Se puede utilizar todo tipo de medio liquido de pintura, los más comunes son: Acuarela, guache, acrílico, tintas. Entre sus solventes encontramos el Frisqueto o latex, existen dos tipos de aerografo: **ACCION SIMPLE:** No permite un manejo libre de grosor de línea, sólo se obtiene acercando o alejando el aerografo.

**DOBLE ACCION:** Se puede manipular mejor la proporción de pintura y el aire, jalando y apretando el control de acción.

Entre las marcas más conocidas están: Passche, Ovni, Sprite, Badger, Thayer, Super 63, etc. (Fig. 2.42)



Fig. 2.42 Aerografo



---

# CAPITULO III

## GRUPO LOS PARIENTES DE

### PLAYA VICENTE

(Música tradicional veracruzana)



---

## CAPITULO III GRUPO LOS PARIENTES DE PLAYA VICENTE

### 3.1.- Disquera

#### 3.1.1 Antecedentes

La industria discografica en México se ha venido desarrollando con éxito en el ambito comercial, algunas disqueras extranjeras encontraron en México un mercado apto para la comercialización de sus artistas e incluso algunos cantantes y grupos mexicanos.

La mayoría de estas empresas se encargaron no sólo del proceso de producción sino también de la difusión y distribución de los artistas, así como también del lanzamiento e imagen de cada uno de ellos siendo así un mercado muy limitado para algunos géneros musicales como el folklore latinoamericano.

Los artistas representativos de este género como lo eran Amparo Ochoa o Los Folkloristas, por mencionar algunos, tenían poca difusión debido a que las grandes disqueras no les permitían la entrada libre, es decir, como a la mayoría de los artistas se les condicionaba su música para que las ventas fueran mayores aún sacrificando el concepto y la calidad de su música.

En algunos casos ni siquiera se interesaban en lanzar a los artistas latinoamericanos como es el caso de Silvio Rodríguez o Pablo Milanés, los cuales hoy en día gozan de gran prestigio.

Por ello es necesario que surgiera una disquera que pensara más en el artista que en fines comerciales, así se crea "DISCOS PUEBLO" (Fig. 3.1)



Fig. 3.1 Logotipo de DISCOS PUEBLO  
Diseñado por R. Villanueva



### 3.1.2 Desarrollo

“Discos Pueblo” se funda en el año de 1973 por el grupo “Los Folkloristas” con el objeto de lograr independencia en las grabaciones del grupo y su distribución. La idea principal era la de dar cabida a una serie de artistas que por su género musical no era requeridos en disqueras comerciales. Esta disquera no tiene fines comerciales específicamente sino más bien de difusión, esto gracias a que busca el intercambio con niveles fuera de México, específicamente con autores de música folklórica como Víctor Jara, Daniel Viglietti, Silvio Rodríguez y Pablo Milanés, cabe mencionar que “Discos Pueblo” difunde algunos de los primeros discos grabados en México de este último artista.

Los primeros discos de pasta que se producen en esta disquera sirven para pagar su registro.

Algunos artistas se iniciaron con esta empresa algunos, otros hicieron grabaciones anteriores pero se incorporaron tiempo después a esta disquera como Amparo Ochoa, ya fallecida, algunos otros como Gabino Palomares, Salvador Negro Ojeda, entre otros, se mantienen en esta empresa. (Fig. 3.2)



Fig. 3.2 Grabación hecha en “Discos Pueblo”

En 1983 se crea la distribuidora con lo que se separa las funciones y la empresa se divide en:

Difusora de folklores S.A.- Productora

Fonarte Latino- Distribuidora

Siendo director general José Avila Astizarán.

Con esta nueva difusión se abre el campo para la empresa, llegan a la diquera producciones independientes como es el caso de Fernando Delgadillo, el cual se encarga de su producción y busca el apoyo de FONARTE para su difusión. Además algunas otras productoras buscan la difusión mediante esta empresa por ejemplo:

Ediciones Haselete fundada por Chava Flores actualmente manejada por su hija, Nueva Cultura Latinoamericana (NCL) y MCV Records.

La manera en la que introducen el material en el mercado discográfico es mediante grandes catálogos de calidad en los cuales muestran variedad de géneros, así como de artistas que maneja la difusora.

El concepto que maneja esta empresa no se basa en promover música hecha para una moda o un momento sino que busca la expresión real del artista.





### 3.1.3 Géneros Musicales

En sus inicios “Discos Pueblo” se encargaba específicamente de grupos folklóricos como los Folkloristas, poco a poco se fueron integrando diferentes artistas buscando el apoyo de la disquera, esto provee a la empresa de otros géneros musicales como el Rock, música cubana, música infantil, música veracruzana o la música de la nueva trova.

En sus catálogos encontramos artistas como;

Alejandro Filio,

Real de Catorce,

Zacamandú

Fernando Delgadillo

Esta variedad de géneros y de artistas permiten ver en sus catálogos diferentes tipos de portadas de discos en los cuales encontramos, ilustraciones tradicionales o por computadora, fotografía, etc. En algunos casos, como las colecciones o series de un artista, se maneja en un sólo concepto para las portadas creando una relación entre cada uno de los discos. (Fig. 3.3)



Fig. 3.3 Ejemplos de discos



### 3.2 Antecedentes de la música tradicional veracruzana

Uno de los estados, tal vez, más ricos en su música folklórica es Veracruz, su riqueza se manifiesta en la música de Sotavento cuyo origen es hispano.

Se dice que esta música la trajeron los evangelizadores de varias órdenes mezclándose de manera inmediata con la música precortesana y la música profana española traída por los guerreros de Cortés, entre estas encontramos las seguidillas (29) de las cuales fueron surgiendo modalidades distintas como las sevillanas, la malagueña, el fandango y las peteneras. (Fig. 3.4)



Fig. 3.4 Fandango en Veracruz

Un ejemplo de esto es el llamado Son del Chuchumbé, es uno de los más antiguos, su propagación en un principio fue como tonadilla, coplas y baile junto con la práctica de los llamados "rosarios y vestidos a la moda diablezca" traídos de la Habana, "por algunos individuos que por no tener recursos para continuar su viaje tierra adentro se estancaron en el puerto de Veracruz, en donde como marinos o como truhanes aventureros trabaron conocimiento con el pueblo bajo, en los arrabales y casas de mala nota, entre gentes deshonestas, de mal vivir, y baja ralea, dándose en cantar y bailar algunas coplas que pronto fueron comprendidas y asimiladas por aquellas gentes."<sup>(30)</sup> Una vez detectadas por el tribunal de la Santa Inquisición, como bailes y prácticas deshonestas fueron perseguidos hasta su extinción.

Este son, en particular, representa el doble sentido, pues la palabra Chuchumbé se relacionaba con el vocablo de origen africano llamado cumbé, - ombligo -, que dio nombre a otras danzas. De manera irónica este son fue rescatado por un fraile mercedario en su preocupación por desaparecerlo y más tarde pequeños grupos de músicos preocupados por preservar sus raíces lo renovaron con música y danza.

Aunado a la introducción de música española surgen distintas formas de bailes de origen español como los joropos, zapateados o sones veracruzanos, entre otros.



---

El son como se llama a esta música, - antiguamente llamada profana -, festiva ligada al baile de parejas donde se manifiesta el coqueteo entre la mujer y el varón data del siglo XVIII. Antiguamente se llamaba son al canto o copla al integrarse al baile típico de las regiones de Veracruz, se fundieron estos términos en una sola designación como hoy es común.

La música constaba de estribillos, ritmos y mudanzas, - variaciones de pasos de baile -, al fusionar estos dos elementos se eliminó el término copla de igual manera sucedió con los coros y las coplas cuya designación ahora es estribillo y mudanzas. En el son jarocho encontramos que sus estribillos son principalmente el coro de voces que acompañan a las mudanzas, estos estribillos son también llamados versos sabios y provienen de la tradición, son anónimos y de dominio popular.

El son viene a ser un género lírico coreográfico que principia con un trozo instrumental, sigue el canto de diversas formas estróficas y con la parte instrumental se bailan y ejecutan mudanzas, zapateados o floreos. En medio del canto se escuchan de manera intercalada exclamaciones como la expresión "Una" que en el son es indicio del término de la melodía, esta expresión puede ser dada por los músicos o por los bailarines.

El término son se asocia de igual manera con el grupo de músicos que interpretan este género, llamándolos soneros, estos grupos son integrados en su mayoría por instrumentos como

arpa, jaranas, requinto panderero y con el paso del tiempo se han ido integrando otros como el marimbal o la peculiar quijada de burro.

El rescate de este género musical radica no solo en reanimar los sonos que ya existen y promoverlos, sino que también es importante rescatar las raíces de este género, el nexo que une a la música española, a las danzas negras y a la música mexicana y que además se representa a través de sus instrumentos, sus danzas y sus décimas.

La décima también es parte importante de la cultura veracruzana y se encuentra estrechamente ligada al son y a la danza. La décima es una combinación métrica de diez versos, octosílabos que riman en constante, está constituido durante la primera mitad del siglo XIX la prensa informativa, ya que al pueblo le era más grato escuchar las noticias cantadas o declamadas por algún cancionero vendedor de hojas sueltas, acompañándose de una guitarra o un arpa resaltando la frescura, la espontaneidad y al mismo tiempo lo tradicional en lo que se afianzaban viejos moldes hispánicos. (Fig. 3.5)

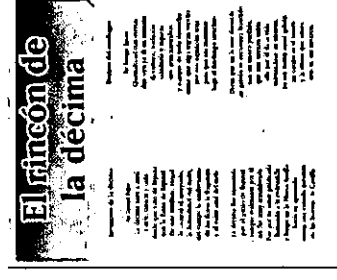


Fig. 3.5 Décimas



---

Los temas eran variados y trovadores, copleros y decimistas tomaron este género literario lírico como suyo.

Así pues el conjunto de todos estos elementos, sones, décimas y danzas dan al pueblo veracruzano una gran riqueza en su folklore haciendo una fiesta ya conocida y promovida por una parte del pueblo mexicano, el fandango (31). Este proviene también de la cultura española y de acuerdo al enriquecimiento que se le ha dado a lo largo de los años es en la actualidad parte de la cultura mexicana.



### 3.3 “Los Parientes de Playa Vicente”

El interior de Sotavento fue una región importante en el tráfico comercial del río Papaloapan y sus afluentes, conectaba regiones de la sierra oaxaqueña y la Chinantla con las tierras bajas del Golfo como Tlacotalpan, Alvarado, Tlalixcoyan y el puerto de Veracruz, e3stas regiones en épocas de la colonia se encontraban en constante conflicto por ser disputadas por las jurisdicciones de Veracruz y Oaxaca. Tiempo después desaparecieron poblados de esta región provocando el traslado de la capital regional de Tuxtepec.

En la región delimitada por los ríos Papaloapan y Tesechoacán se desarrolló un estilo propio de sones de tarima y fandango jarocho preservando tonalidades sones y costumbres que en otras regiones desaparecieron. Esta zona fue originalmente poblada por los descendientes de los indios populacas y de los esclavos negros que se encontraban laborando en las grandes haciendas de esta zona dando así origen a Playa Vicente una región en las que se mezclan las razas negra e india.

Se tiene algunos testimonios sobre las fiestas que se realizaban en estos lugares, uno de estos testimonios son los cuadros sinópticos de Don Manuel Martínez Gracida en los cuales describe “Las mulatas visten enaguas de colores chillantes, y adornan sus camisas con encajes y bordados de color, usan sus peines de oro y de carey y se cubren con rebozos. Generalmente, las mujeres de esta clase son afectas a llevar flores en la cabeza. En los bailes,

la raza española asiste, previo convite, a la danza y valsa; mientras las mulatas concurren a los bailes de tarima llamados guapangos, para los que no necesita invitación pues basta colocar una tarima, bancas o sillas, y colgar faroles en una enramada o jacal descubierta” (32).

Bajo este preámbulo surge el grupo “Los Parientes de Playa Vicente” los cuales reúnen en su música una visión antigua del son. Los actuales integrantes de este grupo han preservado mucha de la sabiduría musical combinando generaciones, el concepto del grupo se concentra principalmente en dos figuras del fandango de Sotavento: Don Francisco Ramírez Carbajal “Tío Chico” y don Francisco “Chico” Hernández, el primero padre de dos de los hoy integrantes del grupo; Francisco Ramírez López “Chicolín” - requintero, versador, y capitán; y Luis Ramírez López “Chito”, - versador, jaranero y promotor.

Tío “Chico” fue abuelo de otro integrante Iván Valdés Ramírez, - bailarín y músico -. “Chico” Hernández fue uno de los tutores iniciales del grupo entero y es considerado parte de la historia del son jarocho, fue reconocido por su requinto y su pespunte melódico.

Los actuales integrantes del grupo no se han enfascado en el rescate de un estilo antiguo, si no, por el contrario para ellos otros grupos fandangueros y soneros importantes son ejemplo de tradición, algunos de estos son Benito Jiménez, Lorenzo Sánchez y Don Elías Meléndez, influyendo de manera notable en su estilo, en el renacimiento de los sones y los fandangos en la región del medio



---

y el alto Papaloapan. También hay que mencionar que Arturo Barradas fue uno de los impulsores de este grupo y del fandango campesino tradicional.

Desde hace poco más de diez años la labor de rescatar y revitalizar la tradición los ha llevado a fraternizar con muchos otros grupos que realizan una labor semejante en otras regiones, formando así parte del llamado movimiento de sones, jaraneros y fandangueros que se esmeran por hacer una cultura popular y contemporánea en México.

En su afán por rescatar tradiciones este grupo ha buscado nuevas vertientes con otras propuestas musicales, de ahí el integrar a este grupo músicos de otras regiones como es el caso de Cesár Martínez quien aporta una segunda vena sonera sumamente rica; la michoacana, otro integrante es Enrique Barona originario de la ciudad de México, su aportación no solo es como versador y cantante, sino también aporta su potencial como conocedor de sones antiguos y el intento por resucitarlos.

La preocupación por la renovación del son jarocho esta en constante búsqueda sin apartarse, desde luego, de su autenticidad. "Los Parientes de Playa Vicente" buscan proponer múltiples gamas de contacto musical entre tradición y aportación contemporánea.

Los integrantes actuales son:

**Francisco Ramírez** "Chicolín", guitarra de son y pregón

**Luis Ramírez**, jarana 3ra., guacharada, pregón

**Enrique Barona**, jarana 1ra., leona, percusiones, pregón

**Manuel Esteva**, cajón , pandero, quijada

**César Martínez**, contrabajo.

**Milton Muñoz**, jarana y pregón

La trayectoria discográfica de este grupo no es muy extensa debido a que en México las grandes disqueras no se interesan por promover este género musical, sin embargo, grupos como este realizan grabaciones de manera independiente iniciando con cintas de calidad casera, y poco a poco con ayuda de instituciones como CONACULTA o disqueras pequeñas que logran llevar a cabo su trabajo de preservación y promoción de la cultura mexicana. Entre sus grabaciones encontramos.

#### **Sones rancheros de la región de Playa Vicente**

Grabado en Publiservicios S.A., coproducido por tradiciones y "Los Parientes de Playa Vicente" en el año de 1989.

Esta cinta presenta una recopilación de sones antiguos con la intervención de algunos de sus integrantes originales y sus precesores.

(Fig. 3.6)





Fig. 3.6 Sones rancheros

### Sones Jarocho

Grabado en el estudio "A" de X.E.P., coproducido por Radio Educación en el año de 1994.

En esta cinta se intenta rescatar los sones grandes del fandango, sones de madrugada y desamor, de hondas evocaciones andaluzas y evocaciones de los sufrimientos de los cautivos en San Juan de Ulúa.

(Fig. 3.7)



Fig. 3.7 Sonesjarocho

### La Pepesca

Grabado en el estudio Bambú, coproducido por "Los Parientes de Playa Vicente" y Voxel en el año de 1998.

Este es su primer C.D. el cual es una propuesta de reconocimiento hacia atrás y hacia delante. En este disco Los Parientes cuentan con el apoyo de autores del medio musical contemporáneo como David Haro y Armando Herrera con el propósito de integrar lo contemporáneo y lo tradicional. (Fig. 3.8)

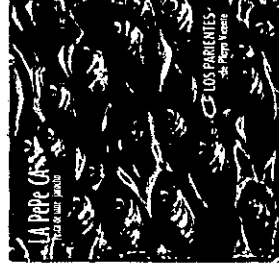


Fig. 3.8 La pepesca



---

### 3.4 Sones tradicionales

Con este material los parientes ofrecen una vez más un repertorio de sones tradicionales bailables con cierto matiz que sus propias vivencias geográficas y actuales les van enseñando.

Experiencias aprendidas y narradas por los viejos y nuevos soneros que al conjugares estos sentimientos crean versiones de acuerdo a su propio estilo.

Esta producción es una invitación a zapatear sobre la tarima.

#### LA TARASCA (son de mujeres)

Conocido también como el Siquisiri viejo, como María Terolelele o también como El Chocolate. En esta versión se intenta envolver todos estos títulos por su contenido musical y literario.

Se dice que la Tarasca es la mordida de la marrana o cochina.

#### LOS JUILES (Son de mujeres)

Es un animal parecido al bagre, mide entre 15 y 20 centímetros, es muy común en, los arroyos y en épocas de crisis o para la gente sin recursos económicos es sin duda un manjar exquisito.

#### EL COLAS

Es uno de los sones mas conocidos y más representativos y por su naturaleza debería ser de montón ya que se baila con

cuatro mujeres cada una en una esquina de la tarima y un hombre en medio, seguramente para que el jarocho enamorado no pierda su idiosincrasia.

#### LA PIÑA (son de mujeres)

Fruta tropical que se cultiva desde Tuxtepec a Loma Bonita, Oax. Pasando por Playa Vicente y Cd. Isla, Ver. El son se explica por sí sólo.

#### LA IGUANA (son de pareja)

El único son en donde el hombre anda de arrastrado con la mujer, pero que a la vez demuestra su fortaleza y virilidad por el poder afrodisiaco que tiene este animal, es una de las hembras que más huevos llevan y que guisada en adobo es de los más ricos placeres que se pueden degustar. Lastima que se encuentren en peligro de extinción.

#### EL BUTAQUITO (son de mujeres)

También conocido como el Cielito Lindo, se refiere a un asiento de madera que en épocas de abundancia de venado se cubría con la piel de este, hoy en día se utiliza cuero de vaca, es muy tradicional en las casas de Veracruz.





---

#### LA MORENA (Son de mujeres)

Un imprescindible son en los fandangos, donde los versadores evocan a la mujer cuenqueña, dicen los viejos jaraneros que es un son para enamorar.

#### LA GALLINA (Son de pareja)

Es un son nuevo que viene a formar parte del repertorio de fandango, este son fue creado por Patricio Hidalgo del grupo Chuchumbé y tiene la forma musical del Colas, esta versión tiene un toque zapateado muy caribeño..

#### EL COCO (son de mujeres)

Se refiere a un pato silvestre parecido al Canate o Pichiche-pequeño- que habita en las lagunas de las zonas de Playa Vicente, Tlaxotalpan y Cosamaloapan. Hoy en día ya es muy escaso.

#### TORO ZACAMANDU (Son de pareja)

Llamado de los sones bravos por su vigor tanto en la música y versada como en el zapateado, Habla de las vaquerías, de la suerte que corrían los hombres a caballo arriando el ganado desde la época de la colonia en las grandes haciendas como la Estanzuela, Nopalapa, La Orduña, etc., y que hoy da este que

hacer se mantiene activo sobre todo en la cuenca del Papaloapan, lugar netamente agrícola y ganadero.

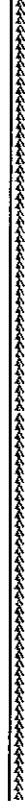
#### LA BAMBA (Son de pareja)

El más representativo y que pudiera ser el himno veracruzano, es quizá uno de los sones más viejos pero más solicitado en los fandangos, dado que Veracruz era una puerta obligada de todas las culturas en épocas de la conquista, con la llegada de los españoles y negros africanos, el afromezclaje hizo a su sentir los ritmos musicales que estos traían adaptando las cuerdas a lo que hoy tenemos como jarana y del ruido de los tambores a lo que hoy usamos como tarima para zapatear, por eso decimos que la bamba nació, creció y se sigue recreando en Veracruz.

#### EL BUSCAPIES (Son de pareja)

Este es un son de los llamados bravos o fuertes y que en su momento fue prohibido por el Santo Oficio (Inquisición) por que lo relacionaban con la brujería o cosas del diablo. Cuentan que cuando se tocaba este son, había que cantar versos a lo divino para que desapareciera Lucifer.

Hoy en día se siguen cantando versos que dan testimonio a este hecho pero además se versan a las cosas bonitas.

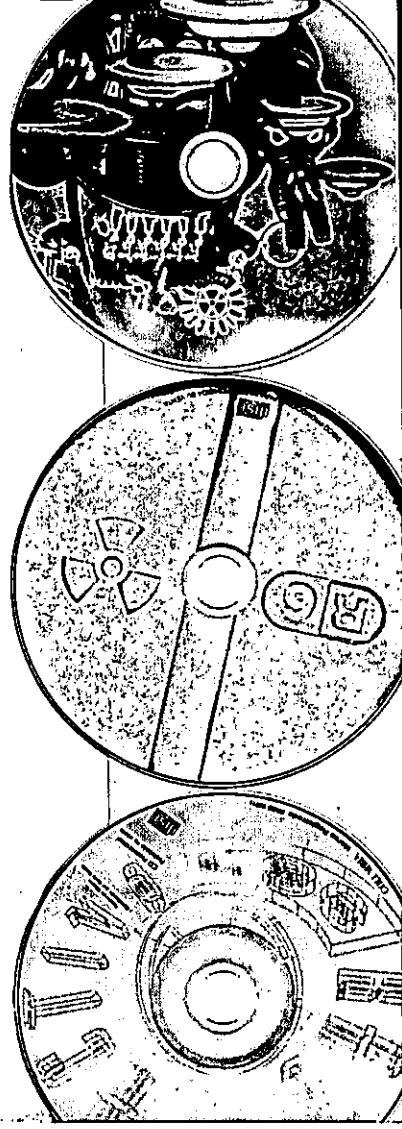


---

# CAPITULO IV

# PRESENTACION DE

# PROYECTO



## CAPITULO IV PRESENTACION DE PROYECTO

### 4.1 Diseño e ilustración del disco "Sones Tradicionales del grupo Los Parientes de Playa Vicente

#### 4.1.1. JUSTIFICACION

La música veracruzana aún cuando por ser tradicional la mayoría de sus "Sones" no son interpretados de una manera establecida, es decir, cada uno de los grupos que interpreta este género da un toque diferente a cada son haciendo así sus propias versiones. Sin embargo la variedad en las portadas de sus discos es muy reciente, es decir, en un principio podíamos ver las fotografías de los integrantes del grupo con un fondo de color unicamente. (Fig. 4.1)

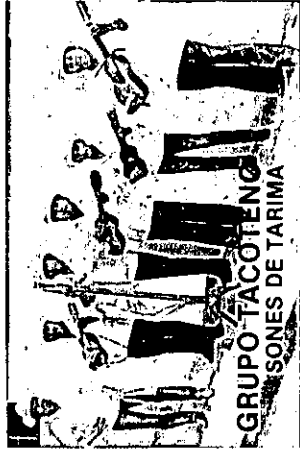


Fig. 4.1 Portada del disco Sones de Tarima del grupo TACOTENO

Esto se debía en gran parte a que este género musical no era muy

difundido y las grabaciones tenían que ser prácticamente caseras, ya que no contaban con recursos económicos para su producción. Cabe mencionar que no todos estos grupos o artistas se encontraban en esta situación como por ejemplo, el Negro Ojeda quien podía grabar en "Discos Pueblo" y sus portadas aún cuando aparecía su fotografía se cuidaban los fondos proporcionando así diseños sencillos.

Otro grupo que pudo grabar con "Discos Pueblo" fue el grupo Zacamandú el cual en su producción "Antiguos Sones Jarochos" presentan una portada ilustrada de una manera sencilla y agradable pero que encierra el concepto del grupo, este se dedica a interpretar y rescatar versiones de sones muertos. (Fig. 4.2)



Fig.4.2 Portada del disco Antiguos Sones Jarochos del grupo Zacamandú



---

En esta portada podemos observar el colorido típico del pueblo veracruzano, el tipo de ilustración también se relaciona con las pinturas que encontramos en el papel amate utilizando desde hace años y que forma parte de la cultura mexicana y que artesanos como los de las diferentes regiones de Veracruz siguen empleando.

Otros grupos que presentan nuevas propuestas en el diseño de sus portadas son; **Son de Madera** y **Chuchumbé**.

Los primeros en su producción "**Son de Madera**" presentan un diseño que en este género se emplea muy poco, consiste en un libro el cual contiene la letra de sus canciones y una breve semblanza de la historia del grupo y sus integrantes además de contener esta información en tres idiomas diferentes; inglés, francés y español.

En esta portada se emplea también una pintura al óleo, al igual que en la portada de **Zacamandú** el diseño es sencillo y se relaciona con el título de uno de los sones contenidos en esta producción, "**La Morena**" (Fig. 4.3)

Los colores aquí son más sobrios pero se juega con imágenes en la tipografía para dar una sensación de textura y movimiento, predominan los tonos verdes por la vegetación que se ve en el fondo y la cual también es muy abundante en esta región del país.



Fig.4.3 Portada del disco *Son de Madera* del grupo del mismo nombre

En otro ejemplo podemos ver que el grupo "**Chuchumbé**" recurre nuevamente al uso de la fotografía, sin embargo los integrantes no son la principal imagen, a ellos los vemos ubicados en el extremo superior derecho dando punto final al nombre de su grupo.

Aquí la imagen se refiere a un instrumento básico en el son jarocho que es la jarana; como mencioné anteriormente los instrumentos pueden variar pero este es el único que no lo hace. Los colores son muy sobrios pero en su interior emplean no sólo un libro sino que también 4 flaps en el interior del mismo además de darle más colorido, especialmente usan colores cálidos, no sólo por la música de esta región sino también, porque incluyen dos versiones con la intención de parecer sacrilegas. (Fig. 4.4)





Fig.4.2 Portada del disco *Antiguos Sones*  
Jarochos del grupo *Zacamandú*

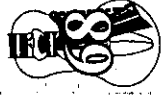
Por otra parte el grupo de **“Los Parientes de Playa Vicente”** hemos mostrado la inquietud por emplear sus portadas como una manera de comunicar no sólo el estilo de su música sino también sus raíces. Esto se ve claramente en sus portadas iniciales, las cuales recurrían de igual manera al uso de fotografías, sin embargo muestran un cambio en su última producción **“La Pepesca”** en la cual la portada tiene una estrecha relación con el son que da nombre a su disco; emplean en su interior un libro el cual, contiene la explicación de sus sones y la letra de los mismos, al igual que fotografías de ellos y de personajes estrechamente relacionados con este grupo como **“Tío Chico”** o don **“Francisco Chico Hernández”**

Así el grupo de **“Los Parientes de Playa Vicente”** es un grupo que se preocupa por mantener las tradiciones de las diferentes regiones de Veracruz, su música es rescatada por sus mismos integrantes los cuales se encargan de difundirla en cada uno de sus discos.

En la producción **“Sones tradicionales”** encontramos sones que son escuchados y tocados en Veracruz e incluso muchos de ellos son conocidos a nivel internacional, en esta producción se muestra la creatividad de los soneros para interpretar esta música ya que los versos de estas canciones son interpretados de una manera especial, cabe mencionar que cada vez que son interpretados son cantados diferentes versos e incluso se hace uso de la improvisación, por ello se imprime un toque especial en cada versión.

Algunos de los sones contenidos en esta producción no son tan conocidos y se implementan instrumentos que pertenecen a otro tipo de música esto con el fin de mostrar que el son veracruzano es rico, además de mantener una estrecha relación con otros géneros musicales como la música negra o incluso la española con la que se relacionan los zapateados.

Debido a que su música tiene raíces en otros géneros musicales se pensó que la portada podía incluir una especie de collage con imágenes apegadas a la realidad y que además permitieran mostrar de una manera tangible lo que encierra el son veracruzano sin necesidad de usar la fotografía.



---

Explotar lugares de este estado que además dan pie a algunos sones como por ejemplo los piñares los cuales son descritos en el son de **"La piña"** y que además deja ver una característica de todos estos lugares que es la vegetación verde que encontramos en los sembradíos o rodeando lagos y ríos como el "Tezechoacán" el cual se encuentra en el lugar del cual son nativos algunos de los integrantes de este grupo que es **"Playa Vicente"** y en el cual además encontramos peces como **"Los juiles"** los cuales dan nombre a un son contenido en esta producción.

Como veremos en el siguiente punto se inicia el proceso de bocetaje y en el cual se reúnen los requerimientos necesarios para la culminación de este proyecto.



### 4.1.1 Proceso de bocetaje

Los bocetos se hicieron un 75% más grande del tamaño original de las portadas de discos compactos con el fin de facilitar la apreciación de la composición y el manejo de la técnica que fue seleccionada y la cual explicaremos más adelante.

Al diseñar esta portada se plantearon una serie de requerimientos que involucran al diseñador, al grupo y al producto, entre estos está el de crear una imagen capaz de vender e identificar el producto dentro de su mercado, además de lograr una identificación con el grupo, el público al que va dirigido y con sí mismo, es decir, crear un vínculo entre las diferentes partes que componen el C.D., portada, contraportada y cuadernillo con el fin de formar un concepto del contenido de la producción.

Es conveniente el manejo de un concepto concreto, pero sin deslindar al grupo, el disco y el consumidor. También existen algunos elementos que no pueden variar como las medidas las cuales son estandar y son de 120 x 121 mm, el papel el cual debe de usarse es couche de aproximadamente 150 gr. , en este caso el gramaje puede variar dependiendo del número de flaps que a su vez depende del número de canciones y el contenido de los interiores.

Otro factor que se debe tomar en cuenta es la percepción, es decir, se debe tomar en cuenta las dimensiones del C.D. para la adecuada distribución de los elementos gráficos, el color que

se emplee en cada uno de ellos y el concepto en general, ya que el C.D. deberá ser percibido a una distancia aproximadamente de 1m. como máximo.

Es importante que al aplicar los conceptos anteriores se busque también un punto de identificación y unidad entre su concepto musical y su concepto visual.

Una vez contemplados estos aspectos se buscó el concepto del disco para dar paso al concepto del C.D. (portada, contraportada, interiores)

En la producción "*Sones Tradicionales los Parientes de Playa Vicente*" ofrecen un repertorio de sones tradicionales bailables con cierto matiz de sus propias vivencias geográficas y actuales. Experiencias aprendidas, narradas y desarrolladas por los viejos y los nuevos soneros, que al conjugarse con sus sentimientos crean versiones de acuerdo a su propio estilo.

**Boceto 1:** Inicialmente se pensó en emplear imágenes de los instrumentos con una silueta de un arpista en el fondo, esto con el fin de hacer incapie en la instrumentación empleada en el disco, lo cual le da un toque especial a sus versiones. (Fig. 4.6)



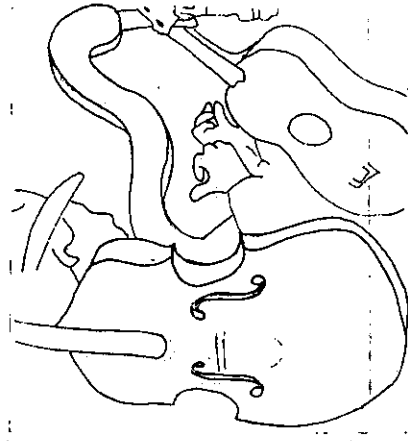


Fig.4.6 Boceto 1

**Boceto 2:** En el segundo boceto se empleo la imagen de un personaje reconocido en el círculo de los jaraneros y estrechamente ligado a los integrantes del grupo y al origen del mismo, esto con el fin de resaltar el aspecto que tiene que ver con las raíces de ellos, la enseñanza de los viejos y el rescate de muchos versos contenidos en las nuevas versiones del “*Son tradicional*”.

(Fig. 4.7)

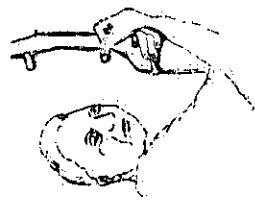


Fig.4.7 Boceto 2

**Boceto 3:** En este boceto se penso en emplear imagenes que se relacionaran con actividades y lugares típicos de la región de Vera-cruz permitiendo una identificación con este estado y esta cultura. Vemos a un artesano haciendo una jarana, esta actividad es llevada a cabo por los jaraneros, la mayoría de ellos elaboran sus propias jaranas e incluso comercian con ellas.

También podemos ver a una pareja sobre una tarima y en el extremo inferior izquierdo a los músicos, esto representa parte de un fandango, que es la fiesta en la que participan todos, músicos y bailarines que deseen integrarse sin necesidad de pertenecer a un grupo. En los fandangos la música que se toca y se baila es justamente la que contiene esta producción, de hecho el uso del paliacate en la bailadora del boceto hace referencia al son “Toro Zacamandú” contenido en el C.D.

Se pensó también en lugares que se relacionaran con algunos sones como es el caso de “*La piña*” este son describe los piñales y a esta fruta y en el boceto se ve una sembradío de piñas sobre una mano que parece sostenerlo, la mano y su posición hacen referencias también a que los sones y los jaraneros también se relacionan con el campo y son costumbre más arraigadas en estos lugares, incluso hay llamados *sones llaneros*. (Fig. 4.8)







Fig. 4.8 Boceto 3

**Boceto 4:** De acuerdo a los bocetos anteriores se llevo a la conclusión de que la mejor opción podría ser la que se presente en el boceto 3 por que los lugares y las actividades evocan más a la cultura de jaraneros, sus sones y sus fandangos.

Aquí agregaremos otras imagenes como el paisaje del extremo superior derecho el cual es una muestra de uno de los ríos que tiene este estado y en el cual encontramos peces y aves a los cuales se les han dedicado sones y entre los cuales encontramos dos contenidos en esta producción, **“Los juiles”** y **“El coco”**

En este boceto el acomose empieza a buscar se agregan algunos elementos y otros desaparecen, al organizar los elementos

debemos tomar en cuenta la ubicación que deba tener el nombre del grupo, el nombre del disco y el logotipo del grupo.  
(Fig. 4.9)



Fig. 4.9 Boceto 4

### 4.1.3 Composición

La composición de la portada se basa en algunas categorías formales como:

**Fragmentación: “Es una composición de los elementos y unidades de un diseño en piezas separadas que se relacionan entre sí, pero que conservan su carácter individual” (33).**

En la portada podemos observar una serie de imágenes integradas en un collage que representa actividades y lugares del estado de Veracruz y que además tienen estrecha relación con los sones que contienen esta producción, en unidad forman el concepto del disco, transmitir mediante este collage la representación de estos sones tradicionales, así su vez cada imagen mantiene su individualidad por ser un lugar o una actividad aparentemente independiente de igual manera en los interiores donde las imágenes están todavía más separadas pero refuerzan el texto.

**Profusión: “Esta muy recargada y tiende a la presentación de adiciones discursivas, detalladas e inacabables al diseño básico” (34).**

Por ser realista, cada detalle tiene importancia, los elementos como las luces, las sombras o el detalle de las cuerdas en la contraportada, la textura en los animales de los interiores, dan este aspecto de detalle y profusión a cada una de las partes del C.D. y que al ser un formato pequeño y cuadrado se ven pocos espacios libres ya que se busca aprovechar al máximo.

**Espontaneidad: “Se caracteriza por una falta aparente de plan. Esta técnica es de gran carga emotiva, impulsiva y desbordante” (35)**

La música Veracruzana y en especial los fandangos se caracterizan por ser alegres y espontáneos, en un fandango los músicos y bailarines se integran.

Así el formato del C.D. no se limita a un orden específico, sino que se juega con tamaño y posición de elementos aún cuando no parezca tener sentido.

**Aleatoriedad: “Da la impresión de una falta de plan, de una desorganización planificada o de una presentación accidental de la información visual” (36)**

El collage parece estar en desorden, pero nuevamente hago incapie en que tiene secuencia y sobre todo mantiene la relación entre la letra de las canciones, las actividades y los lugares del son jarocho.



#### 4.1.4 Técnica

Una vez concretada la idea de la portada se eligieron los colores y la técnica que se va a emplear.

De acuerdo a los bocetos preliminares se penso en una técnica de aerografía, tomando en cuenta que la proporción a la que se harían los bocetos y la aplicación de la misma sería mucho mayor al tamaño real del trabajo, aproximadamente al 200%, esto con el objeto de tener mejor manejo del aerografo en las diferentes regiones de cada una de las imágenes las cuales no eran tan detalladas y el aerografo permitía la aplicación del color con rapidez.

Finalmente al concluir la opción final y obtener el concepto que se deseaba tanto para portada como para contraportada e interiores fueron apareciendo una serie de inconvenientes que fueron descartando el empleo de esta técnica, principalmente por la cantidad de detalles que se manejan, no se eliminó por que no se pudieran hacer sino más bien por el tiempo que tomaría hacerlos, así que se plantearon otras técnicas que sí permitiesen la manipulación en los detalles.

Una buena opción fueron los lápices de colores, los cuales permiten jugar con la combinación de tonos creando los más adecuados para la ilustración, el emplear estos lápices también nos permite utilizar diferentes soportes de acuerdo al efecto que más nos convenga, es decir, nos permiten emplear papeles con

textura la cual puede aprovecharse y hacerla formar parte de nuestra ilustración, o también podemos utilizar algún papel con poca o sin textura y en los cuales la saturación del color será el recurso que se utilizará en este caso.

Para poder aplicar esta técnica también fue necesario hacer una prueba entre algunas marcas que fabrican estos materiales, en este caso fueron las marcas Prismacolor y Faber Castell.

Los primeros eran demasiado grasos lo que no permitía una integración de los colores ya que con mucha facilidad se empastaban y no permitían la aplicación de varios colores en una misma área.

Por otra parte la marca Faber Castell ofrece unos lápices más duros su aplicación es mejor, ya que permiten la aplicación de varias capas de color sin que se emplasten y dificulten su integración, sino que, por el contrario, como podemos ver en la Fig. 4.10



Fig.4.10 Aplicación de técnica



Así una vez elegida la técnica debemos probar la mejor manera de emplearla, algunas de las maneras es mediante pequeños ashurados en los cuales las tramas son sencillas, se ven con un poco de espontaneidad sin tener mayor detalle. (Fig. 4.11)

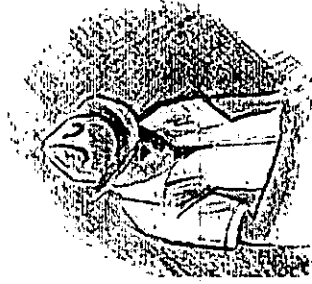


Fig.4.11 Ejemplo de aplicación de técnica

Otra manera es la de buscar más detalles y aplicamos colores que entran en una misma gama y que nos ayudan a dar luces y sombras en las áreas específicas y que la integración de estos permite pasar de un tono a otro de una manera más natural y el cambio no es tan marcado ni tan brusco. (Fig. 4.12)



Fig.4.12 Aplicación de técnica

Otra manera de aplicarla es dar sombras utilizando los colores secundarios opuestos, es decir, en los rojos aplicar verdes para oscurecer la zona, en los amarillo aplicar morados y así sucesivamente.

En este caso las luces y las sombras se ven más toscas, no es gradual y por lo tanto no se ve con la naturalidad que se busca. (Fig. 4.13)

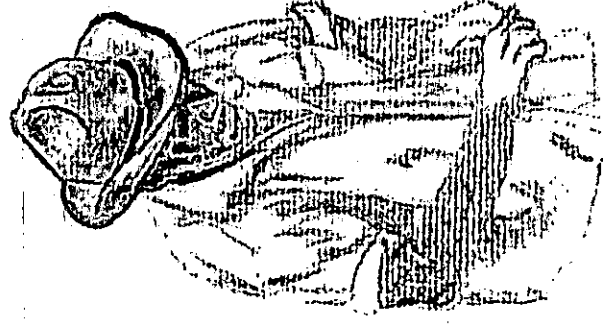


Fig.4.13 Aplicación de técnica



### 4.1.5 Color y tipografía

Una vez obtenidos los bocetos definitivos y la técnica, así como también la manera en que va a ser aplicada se eligieron los colores que se deberían usar.

En esta parte por el hecho de que son imágenes apegadas a la realidad no podemos emplear colores diferentes o en extremo llamativos, es decir, no podemos cambiar el tono de piel del personaje de la jarana o de la vegetación, pero sí podemos hacer diferentes pruebas con el fondo lo que nos permite dar mayor o menor contraste con las figuras principales.

En la figura 4.14 podemos ver que el fondo es blanco, pero no logra gran contraste, en realidad neutraliza los tonos que se emplearon en la portada.



Fig.4.14 Aplicación de color al fondo

En la figura 4.15 se aplico en el fondo un café rojizo con el fin de obtener un mejor contraste, pero no se veía muy adecuado ya que obscurece demasiado la imagen central.



Fig.4.15 Aplicación de color al fondo

En la figura 4.16 el fondo es menos obscuro se empleo un papel de color beige que no obscurece mucho la imagen central pero no es lo suficientemente contrastante.



Fig.4.16 Aplicación de color al fondo

En la figura 4.17 se busco utilizar una textura ligeramente marcada en un tono café claro el cual se aplico en el fondo muy tenue permitiendo un contraste con el color y la textura.



Fig.4.17 Aplicación de color al fondo

Al igual que en cada uno de los elementos anteriores la aplicación y elección de la tipografía así como el color en el cual también se hicieron algunas pruebas.

Para elegir la fuente más adecuada sólo se empleo la portada para seleccionar la mejor manera en la cual se iba a proyectar y la legibilidad que presentan integrados en este concepto.

En la figura 4.18 se empleo la fuente CG Omega la cual es demasiado delgada y corre el riesgo de perderse y no ser lo suficientemente legible a distancia.

## Sones Tradicionales

Fig.4.18 Aplicación de la fuente  
CG Omega

En la figura 4.19 se utilizo una fuente Garamont bold con patines, se juega con altas y bajas con el acomodo y permite una mejor legibilidad.

## Sones Tradicionales

Fig.4.19 Aplicación de la fuente  
Garamont

Aquí en la figura 4.20 la opción es mejor la fuente es Decuteral CG igualmente sin patines con la tipografía en altas y bajas, el texto es más grande lo cual le permite la legibilidad.

## SONES TRADICIONALES

Fig.4.18 Aplicación de la fuente  
Decuteral CG



En la figura 4.21 podemos ver el acomodo y el color en la fuente elegida, el color debe ser contrastante y llamativo para que no se pierda con el fondo o con la imagen, sino el trabajo de elección de la fuente no servirá de nada.



Fig.4.21 Aplicación final



# ESTA TESIS NO SALE DE LA BIBLIOTECA

## 4.1.6 Contraportada e interiores

Al igual que con la portada se hicieron una serie de pruebas o bocetos en los cuales se busco mantener el vínculo entre la portada y los interiores.

Inicialmente se pensó en utilizar una de las imágenes que se usaron en la portada como un detalle, pero resultaba muy poco significativo. (Fig. 4.22)



Fig. 4.22 contraportada 1

Otra opción fue sólo aplicar color o textura igual a la que se empleo en la portada, pero igual que en el caso anterior resultaba muy simple y no comunicaba nada. (Fig. 4.23)

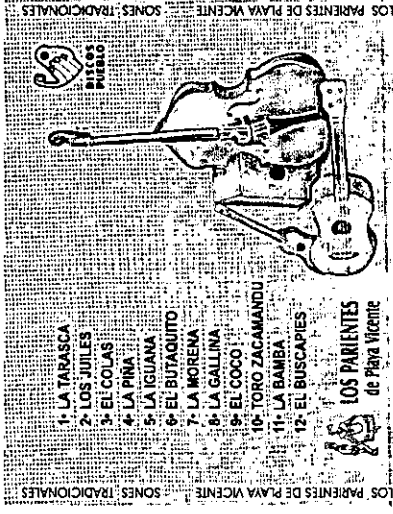


Fig. 4.23 Contraportada 2

Buscando algo que se ligara más a la portada se pensó en aplicar elementos que nos remitieran nuevamente al estado de Veracruz, a la música y las tradiciones, así se hizo una composición de instrumentos musicales.

Esta opción resultaba más adecuada para el concepto del disco, ya que como dijimos anteriormente cada grupo de jaraneros imprime al son un toque especial basado en su instrumentación, por esto el ilustrar con los instrumentos la contraportada resultaba muy apropiada por que además en esta parte del disco podemos ver el título de las canciones.

Además si tomamos en cuenta que la contraportada es lo que está detrás de la portada, podemos decir que los instrumentos son los que están detrás de la música. (Fig. 4.24)





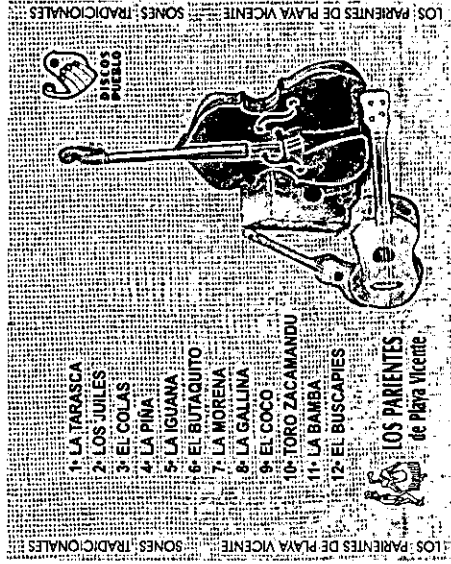


Fig. 4.24 Contraportada 3

En cuanto a tipografía se busco una que fuera legible a distancia, que nos permitiera tener espacios.

En el punto 1.4.3 se encuentran muestras de los diferentes tipos de flaps que se pueden emplear en el diseño de los C.D.

En este caso emplearon 4 flaps en los cuales se contienen breves explicaciones de los sones; en los interiores no se incluyen las letras de las canciones, entre otras cosas por que es un recurso que se usa mucho en las portadas y especialmente en este caso se pensó en excluirlas porque en los fandangos y el son jarocho el recurrir a la improvisación de versos es común.

Los sones que se presentan aquí son sones tradicionales, sino todos, por lo menos la mayoría son muy conocidos y la manera

en la que se tocan y se cantan es diferente, por esto se considero más importante el explicar la esencia de cada uno de ellos, ya que esta si va a ser siempre la misma.

Así se pensó en emplear imagenes más que texto, algunos de estos sones tienen nombres de animales o cosas y se pueden representar gráficamente por ello se pensó en ilustrarlas además de emplear más ilustraciones que fotografías, también encontramos una breve semblanza del grupo y el concepto del grupo, así como también los créditos, logotipos, etc.

En el centro del C.D. sólo se puso el fondo que se empleo en portada y contraportada así como el color de la tipografía y la fuente que se empleo para ambos casos. (Fig. 4.25)

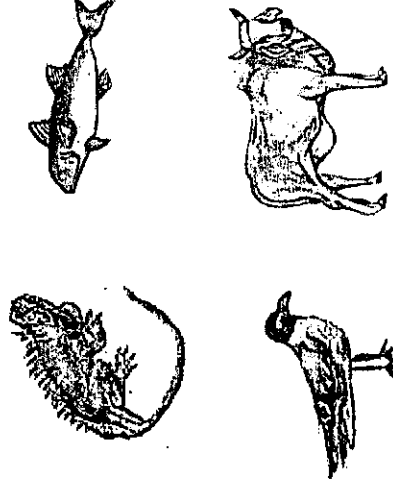
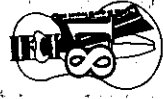
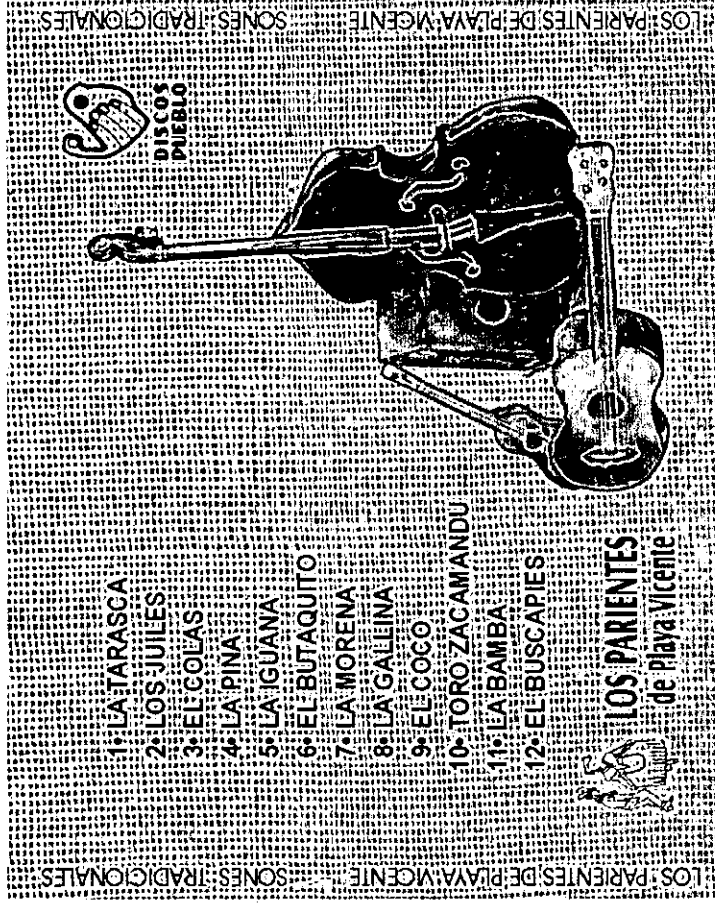


Fig.4.25 Animales aplicados al interior del C.D.

### 4.1.7 Propuesta Final

Una vez obtenidas las ilustraciones de la portada, contraportada e interiores se concluye el diseño del C.D. se integraron todos los elementos y finalmente los podemos ver en las siguientes propuestas.

En cada una de estas imagenes vemos el trabajo concluido del Disco Compacto de Los Parientes de Playa Vicente "Sones Tradicionales".



**SONES TRADICIONALES JAROCIOS**

**LOS PARIENTES de Playa Vicente**

**DISCOS PUEBLO**

**LOS PARIENTES de Playa Vicente**

**DISCOS PUEBLO**

*Sones Tradicionales Jarocios*

Con este material, Los Jóvenes ofrecen una vez más un repertorio de Sones Tradicionales Jarocios con un cierto número que muestra: variaciones geográficas y actuales más una estilización. Hemos aprendido de los viejos, pero las nuevas generaciones de jóvenes nos han enseñado y hemos compartido estos sentimientos sin apartarnos de nuestra esencia. Sin mucho ruido de los estudiosos, sólo dejó que esta esencia de sones se transmitiera a la juventud y a todos.

*Los Jóvenes de Playa Vicente*

Nuestro agradecimiento para todos los que con su apoyo impulsaron esta producción

Los Parientes:

Francisco Ramirez "Chicodín", Calabera de son, freson  
Luis Ramirez, Jarana 3ra, guacha, ecollregon,  
Enrique Barona, Jarana 1ra., Leon  
Manuel Esteva, Percusiones, pandero, quillidá, son, tío,  
César Martínez, Contrabajo  
Milton Muñoz, Jarana, pregón

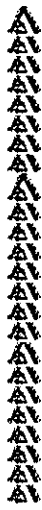


Esta es la grabación en estudio "Discos Pueblo"  
Caracas, Cuba, 1972-73

**LOS PARIENTES**  
de Playa Vicente

Dirección: Efra Roca Zañaballo  
Intelectuales: Efra Roca Zañaballo

**DISCOS PUEBLO**



1.- La Tarasca (Son de mujeres)

Conocida también como el Siguinti siglo y para otros como Maña Temalele o el Chicolate. Nosotros quisimos envolver todos linidos en la Tarasca por su contenido musical y literario. Se dice que la tarasca es la heridida de la maizana o cochina.

2.- Los Juicos (Son de mujeres)

Es un animal parecido al lagarto mide entre 15 y 20 cm., Es muy común en los arroyos y en épocas de crisis o para la gente sin recursos económicos es sin duda un manjar exquisito.



3.- El Colas

Es uno de los sones más conocidos y más representativos por su naturaleza de feria de montón, ya que se baila con cuatro mujeres cada una en las esquinas de la tarima y un hombre en medio, seguramente es para que el jarrocho enarbolado no pierda su idiosincrasia.



4.- La Púa (Son de mujeres)

Fruta tropical que se cultiva desde Tuxtla Chico a Loma Bonita Oaxaca pasando por Playa Vicente y Ciudad Isla Ver. El son por sí solo de Cuba.



5.- La iguana (Son de mujeres)

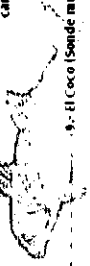
El único son en donde el hombre anda de arastrado por la mujer, pero que así vez demuestra su fortaleza y virilidad por el poder afrodisíaco que tiene este animal. La iguana hembra es una de las que más huevos lleva. Consta en adobo es de los más ricos platos que se puedan degustar, lastima que es una especie en peligro de extinción.

7.- La Morena (Son de mujeres)

Un imprescindible son en los fundados en donde los verdaderos evocan una fuerte coqueñería, dicen los viejos tarascos que es un son para enarbolarse.

8.- La gallina (Son de pareja)

Delos nuevos que vienen a formar parte del repertorio del fandango, esta creación de Patricio Hidalgo del grupo Chachabé tiene la forma rusk al del Colas. Nosotros quisimos darle un toque zapateable con sabor carnívoro.



9.- El Coco (Son de mujeres)

Se refiere a un plato silvestre parecido al canate o picante (pequeño) que habita en las lagunas de las zonas de Playa Vicente, Tlacotalpan, y Coahuila de Zaragoza. Hoy día es muy escaso.

10.- Toro Zaramandi (Son de pareja)

Llamado de los sones bravos por su vigor tanto en la música como en el zapateo, habla de las vaquerías de la suerte que corrian los hombres de caballo andando el ganado, desde la época de la colonia en las grandes haciendas como la Istanzuela, Nopalapa, La orobina, etc., y que hoy en día este quehacer se mantiene activo sobre todo en la cuenca del Papaloapan lugar netamente agrícola y ganadero.



11.- La Bamba (Son de pareja)

El más representativo y que podría ser el himno veracruzano, es quizá uno de los sones más viejos, pero más solicitado en los fundados. Dado que Veracruz era una puerta obligada de todas las culturas en épocas de la conquista, con la llegada de los españoles y de los negros africanos, el afrodescendiente hizo asentar los ritmos musicales que estos traían a México y que hoy día son tan comunes como la música de los fundados. El uso de la Bamba nació, lastima para zapatear. Por eso decimos que la Bamba nació, creció y se sigue recreando en Veracruz.

6.- El Burriquito (Son de mujeres)

También conocido como el Cielito Lindo, se refiere a un aliento de maizana que en época de abundancia de venado se cuenta con la piel de este, hoy en día se utiliza cuero de vaca, y es muy tradicional en las zonas de Veracruz.



12.- El Burcacapas (Son de pareja)

Este es unson de los también llamados bravos o fuertes y que en su momento fue prohibido por el Santo Oficio (Inquisición) por que lo relacionaban con la biujería o magia. Habían que cuando se tocaba este son se desahucaba a Lucifer. Hoy en día se siguen cantando versos que dan testimonio de este hecho pero también ya se pueden hacer versos a cosas bonitas.



## CONCLUSIONES

En la actualidad existen diversos estilos de portadas de discos dependiendo de los géneros musicales. Cada uno presenta diversas propuestas, usualmente van desde las más sencillas hasta algunas extremadamente complejas o llenas de efectos que logran impactar al público desde un inicio.

La finalidad de diseñar una imagen para el disco es la de crear una identidad gráfica que se encarga de identificarlo y comunicar ideas o sentimientos que expresan en la música que contienen.

Recordemos que el disco ha venido evolucionando desde hace algunos años y que actualmente se conoce el Dico Compacto el cual vino a desplazar a los discos de vinil, también conocidos como L.P. Este formato nace con el objeto de tener un contenedor de información de mayor capacidad y menor tamaño, originalmente se usaba para guardar información después industrias como Sony hacen uso de él para la grabación de música y más recientemente de juegos.

Una de las principales causas por las que fue desplazado el L.P. por el C.D. fue la calidad y fidelidad en las grabaciones. Esta nueva presentación ha ofrecido al diseñador mayores opciones ya que el reto es mayor por tener un espacio más pequeño para desarrollar su creatividad. El formato estándar en las portadas de C.D. es de 122 x 124 mm. y es un formato que todas las casas disqueras deben respetar, en el primer capítulo muestro las especificaciones

de cada una de las diferentes especies de portadas así como sus variantes de flaps y formato de cuadernillo.

Después de esta breve explicación sobre la evolución del disco iniciare explicando la manera en que fue creada la portada que presento en este trabajo.

El objetivo que se planteo al inicio de este proyecto consistia en lograr no sólo una identificación de la portada del disco con el género al que pertenece que es la música tradicional veracruzana, sino que además debia relacionarse el contenido del mismo con todas y cada una de las partes de este trabajo.

Esta portada debe de atraer la atención del público al que va destinado y crear un vinculo entre el concepto del grupo, el concepto del disco, su música y sobre todo con el público al que se dirige. Debe además de sobresalir dentro de su mercado.

Para llevar acabo este diseño se paso por una serie de pasos como la investigación sobre el género al que pertenece, el mercado en el cual se encuentra así como la comparación con algunas portadas de este género musical, también se investigo sobre la casa discográfica, los géneros que maneja y los diferentes estilos de portadas que tiene.

El trabajo de investigación debería de contener el género musical, la historia del grupo así como su discografía y el concepto sobre el cual trabajaron para esta producción.

Como dije anteriormente fue necesaria la comparación con otras portadas de este género lo cual me permitió formar un criterio sobre el cual debía trabajar.



---

En esta comparación pude ver que en sus inicios este género recurría al uso de la fotografía para la elaboración de sus portadas aún cuando resultara sencillo y en casos agradable este recurso era demasiado usado especialmente por que la fotografía pertenecía a los integrantes del grupo al cual pertenecía la producción. También encontré que en los últimos tiempos se buscaban nuevos recursos para las portadas y uno de estos era la ilustración.

Debido a esto y a la inquietud del mismo grupo por presentar una nueva propuesta de portada se pensó en la ilustración, pero además esta debería contener elementos que reflejaran el sentir y el concepto de este grupo, por ello se inició una serie de bocetos en los cuales aparecerían personajes importantes en este género como Francisco Hernández el cual fue uno de los impulsores de este grupo y el cual también ha dado apoyo y difusión a esta música pasando de generación en generación el concepto del son jarocho e incluso versiones que dejaron de escucharse hace muchos años en esta música.

Otra de las opciones fue integrar una serie de elementos que reflejaran actividades cotidianas y lugares que se relacionan con el género musical, con los grupos, con la fiesta del fandango y sobre todo con los sones contenidos en esta producción.

Este fue un recurso que parecía más apropiado ya que elementos que vemos en la portada se refieren a lugares que se mencionan en los sones y esto hace que se tenga una referencia sobre esto.

Después de una serie de bocetos sobre la imagen que debería emplearse se inició el proceso de dar color, como dije en el capi-

tulo cuatro las imágenes son de personas y lugares reales y por lo tanto no se podían aplicar colores fuera de la realidad, pero sí se podía jugar con el fondo, la textura y el acomodo de cada uno de los elementos, así se concluyó y se llegó a la portada que se presenta en este trabajo.

En cuanto a contraportada e interiores se refiere el proceso fue similar se busco mantener el concepto de la portada y el disco así que se emplearon nuevamente elementos como los instrumentos, los cuales son diferentes encada grupo del son jarocho ya que la manera en que son interpretados es muy versatil.

En los interiores se buscó una mayor relación con el texto contenido en la explicación de cada uno de ellos, y las ilustraciones fueron dando refuerzo a esta explicación. El que no contengan la letra de los sones es por que en cada interpretación la letra puede cambiar e incluso se llega a la improvisación. En los interiores si se uso una fotografía con el fin de poder identificar a los integrantes del grupo, pero la fotografía es muy casual ya que así es la música que **Los Parientes de Playa Vicente** interpretan muy a su estilo.

Así después de haber dado una explicación de la relación entre cada uno de los elementos podemos concluir que el objetivo fue cubierto, se mantiene una relación entre cada una de las partes que contiene este C.D., entre el concepto musical, entre el grupo y su público.

Así también puedo decir que en México se pueden llevar a cabo ilustraciones en las portadas de discos que cumplan con los requerimientos y necesidades del cliente, del público y del diseño de portadas nacionales.



---

## NOTAS Y CITAS

- 1.- Gilliam Scott Robert, *Fundamentos del Diseño Gráfico*, Argentina, Ed. Victor Leru, 1973. p.2
- 2.- Acha Juan, *Introducción ala teoría de los diseños*, p.p.76-77.
- 3.- Gilliam Scott Robert, *Op.cit* p. 3,11
- 4.- Colegio de diseñadores industriales y gráficos, *Diseño industrial y gráfico*, Ed. Iberoamericana, 1991, México, p.p. 9-16.
- 5.- Turnbull Arthur T, *Comunicación Gráfica*, Ed. Trillas, México, 1986, 1a. ed., p.25
- 6.- Loreto García Muriel, *La comunicación una experiencia de la vida*, Manual de trabajos de grupos.
- 7.- Turnbull Arthur T., *Op cit*, p.26
- 8.- Meggs Philip B., *Historia del diseño gráfico*, Ed. Trillas, México, 1991, s.n.e., p.31
- 9.- *ibid* p.42
- 10.- *ibid* p. 66
- 11.- *ibid* p. 89
- 12.- Reader's Digest, *Grandes Acontecimientos del siglo XX*, Ed. Reader's Digest México, México, 1991, p. 185
- 13.- Meggs Philip B, *Op cit*, p. 439
- 14.- *ibid* p.440
- 15.- *ibid* p. 475
- 16.- *ibid* p. 498
- 17.- *ibid* p. 498
- 18.- Reader's Digest, *Op cit*, s/p
- 19.- **Conversación con el Lic. Oscar Espinoza**, Gerente de Aseguramiento de Calidad de SonoPress, 10 de junio del 2000
- 20.- Enciclopedia Microsoft, *Op cit*. s/p
- 21.- Eugene Arnold, *Técnicas de Ilustración*, Ed. Leda, Barcelona, 1982, p. 82
- 22.- **Ilustración (Artes Gráficas)**, Enciclopedia, Microsoft Encarta 98 1993-1998 Microsoft Corporation, s/p
- 23.- *ibid*, s/p
- 24.- *ibid*, s/p



---

25.-**Enciclopedia Microsoft, Ilustración (Artes Gráficas)** Enciclopedia Microsoft R Encarta R, 99 C, 1993, Microsoft Corporations, s/p.

26.-**Terence Dalley, Guía completa de ilustración y diseño, técnicas y materiales**, Ed. Blume, Madrid, 1992, p.11

28.-**Arnold, Eugen, Técnicas de Ilustración**, Ed. Barcelona, 1982, p.p. 108-110

**Mobar Betancourt, Luz Ma., Manos Artesanales del México Antiguo**, Ed. CONACYT, México, 1997, p. 17

**Bijutsu T., Atsushi Oshita, Animal Illustrations**, 1999

**Hartley E. Jackson, Introducción a la práctica de las Artes Gráficas** Ed. Trillas, 1987

**Ortiz Tomás, Manual de Xilografía**, Biblioteca del editor, Dirección General de Fomento Editorial, UNAM

29.- **Aguirre Tinoco, Humberto, Sonos de la tierra y cantares jarocho**, Instituto Veracruzano de Cultura, México, s.n.e., 1991 p. 7

30.- *ibid*, p. 9

31.- **Vázquez Domínguez Rubén, El son jarocho sus instrumentos y sus versos**, Universidad veracruzana, México, 10. ed., 1991, p. 15

32.- *ibid*, p. 41

33.- **Dondis Andrea, La sintaxis de la imagen**, Ed. Gustavo Gilli, México, 1992, 10o. ed, p134

33.-*ibid* p.135

34.- *ibid*, p.137

35.- *ibid*, p. 134





---

---

## BIBLIOGRAFIA:

- ACHA Juan  
Introducción ala teoría de los diseños  
Ed. Trillas, México  
p.p.76-77.
- AGUIRRE, Tinoco Humberto  
Sones de la tierra y cantares jarochos  
Instituto Veracruzano de cultura, México, 1991, s. n. ed., 198  
p.p., Pág., 5-10
- ATSUSHI, Oshita Bijutsu T.  
Animal Illustrations  
1999, Pág., 79
- ARNOLD, Eugen  
Técnicas de Ilustración  
Ed. Barcelona, 1982, p.p. 108-110
- COLEGIO de diseñadores industriales y gráficos  
Diseño industrial y gráfico  
Ed. Iberoamericana, 1991, México, p.p. 9-16.
- CONVERSACION con el Lic. Oscar Espinoza  
Gerente de Aseguramiento de Calidad de SonoPress, 10 de junio  
del 2000
- CODICES PRECOLOMBINOS
- Enciclopedia Microsoft Encarta1999  
1993-1998 Microsoft Corporation, s/p
- DALLEY, Terence  
Guía completa de Ilustración y Diseño  
Hermann Blume Ediciones  
Pág., 52,58,20
- DONDIS, Andrea  
La sintaxis de la imagen  
Ed. Gustavo Gilli, México, 1992, 10o. ed, p134-144
- FREIXAS, Emilio  
El dibujo en color, portadas  
Ed. Mesequeo, Barcelona
- GILLIAM, Scott Robert  
Fundamentos del Diseño  
Victor Leru, Argentina, 1973, 6ª. Ed., 196 p.p.
- HARTLEY, E. Jackson  
Introducción a la práctica de las Artes Gráficas  
Ed. Trillas, México, 1987, s. n. ed.  
Pág., 248, 327 p.p.
- HUTTON, Jamieson Lían  
Técnicas de Ilustración  
Herman Blumen, Madrid



Ilustración (Artes Gráficas), Enciclopedia, Microsoft Encarta 98  
1993-1998 Microsoft Corporation, s/p

LOOMIS, Edward

Ilustración creadora

Ed. Hachete, Buenos Aires

MEGGS, Philip B.

Historia del Diseño Gráfico

Ed. Trillas, México, 1991, s. n. ed., 563 p.p.  
Pág., 181

MOBAR Betancourt, Luz Ma.,

Manos Artesanales del México Antiguo

Ed. CONACYT, México, 1997, p. 17

MULHERIN, Jenny

Técnicas de presentación para el artista gráfico

Ed. Gustavo Gilli, México

MULLER, Brockman Josef

Historia de la comunicación visual

Ed. Gustavo Gilli, México, 1998

MURAY, Ray

Manual de técnicas

Ed. Gustavo Gilli, Barcelona, 1980

ORTIZ, Tomás

Manual de Xilografía

Biblioteca del editor, Dirección General de Fomento Editorial,  
UNAM, México, s. n. ed., Pág., 53,67

OWEN, William

Diseño de revista

Ed. Gustavo Gilli, Barcelona, 1991, 240 p.p.

PAOLI, Bolio Antonio

-Comunicación Publicitaria-

Ed. Trillas, México, 1998, 1ª. Ed., 143 p.p.

READER'S Digest

Grandes Acontecimientos del siglo XX

Ed. Reader's Digest México, México, 1991, p. 185

SWANN, Alan

Bases del diseño gráfico

Ed. Gustavo Gilli, 1990, 144 p.p.

TURNBULL, Arthur T.

Comunicación Gráfica

Ed. Trillas, México, 1986, 1ª. Edición, 431 p.p.

VAZQUEZ, Domínguez Rubén

El son jarocho sus instrumentos y sus versos

Universidad Veracruzana, México, 1991, 1ª. Ed., 57 p.p.  
Pág., 15,41

