

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

"DISEÑO GRÁFICO E ILUSTRACIÓN DEL DISCO COMPACTO DEL GRUPO
AENTIS ETERNA EN SU ALBUM AFEHER COULD BATTLE"

Tesis

Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño Gráfico

Presenta:

J.CARMEN ANAYA LÓPEZ

Director de Tesis: Mtro. en A.V. Francisco Plancarte Morales

Asesor de Tesis: Mtra. en A.V. Ariadne García Morales

México, D.F., 2000

ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICAS
MEXICO D.F.

287269



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.

AGRADECIMIENTOS:

UNAM

Agradezco a esta máxima casa de estudios la oportunidad de haber estudiado en sus instalaciones y el poder obtener el conocimiento necesario para encontrarme donde ahora estoy.

A LOS MAESTROS

A todos los maestros que me dieron las armas para llegar hasta el final.

MIS PADRES

Este espacio tan pequeño no me alcanza para lo que tendría que escribir en agradecimiento de todo el apoyo que me han dado, en las buenas y las peores.

MIS HERMANOS

Les agradezco todo el apoyo y la comprensión que he recibido de ustedes, por aguantarme, ya que sin esto no sería lo que hasta el momento soy.

MIS AMIGOS

Por saber que cuento con ustedes en cualquier momento aunque haya pasado el tiempo. Por haber compartido momentos que difícilmente se volverán a repetir. No necesito escribir nombres pues ustedes saben quienes son y lo que siento por ustedes.

DEDICO ESTE TRABAJO A TODOS USTEDES

287269

“ La guerra educa los sentidos, aviva la voluntad y perfecciona la constitución física, arremete con tal urgencia y tal ímpetu que el hombre es la medida del hombre.”

EMERSON

INDICE

INTRODUCCIÓN	i
CAPITULO I EL DISEÑO GRÁFICO Y LA COMUNICACIÓN	
1. Definición de diseño gráfico y comunicación	
1.1 Diseño Gráfico	1
1.2 Comunicación	4
2. Áreas del diseño gráfico	
2.1 Campo de trabajo del Diseñador Gráfico	7
2.2 Áreas del Diseño Gráfico	9
2.3 Diseño Editorial	15
3. Diseño Gráfico de las portadas de Discos de Acetato	
3.1 Antecedentes	18
3.2 Desarrollo	19
3.3 Estilos	22

4. Diseño Gráfico de las portadas de Discos Compactos	
4.1 Antecedentes	25
4.2 Desarrollo	27

CAPITULO II LA ILUSTRACIÓN

1. Definición de Ilustración	33
2. Antecedentes de la Ilustración	35
3. Historia de la Ilustración	35
3.1- La Ilustración en México.	38
4. Géneros de Ilustración	43
5. Técnicas	47
6. Materiales	65
7. Herramientas	60

CAPITULO IV	DISEÑO E ILUSTRACIÓN DE LA PORTADA DEL DISCO "AFEHER COULD BATTLE"	
1.	Justificación	73
2.	Bocetaje	78
3.	Color	84
4.	Tipografía	93
5.	Composición	95
6.	Propuesta final	96
	CONCLUSIONES	103
	CITAS BIBLIOGRAFICAS	110
	BIBLIOGRAFIA	114

INTRODUCCIÓN

Hoy en día la publicidad se ha extendido por todas partes. La podemos encontrar en cualquier esquina. Las vías de comunicación están llenas de anuncios por doquier, los centros comerciales se encuentran atiborrados de mercancías de mil colores y formas.

Esto hace que el observador y posible consumidor de los productos promocionados se sienta acosado por ellos y no sepa cuál elegir a simple vista. Por lo tanto es necesario desarrollar una imagen gráfica agradable y atrayente para que el consumidor pase de ser un observador pasivo a un consumidor activo, siendo atraído por los anuncios de dicho producto por composición, color, imagen o formato.

Actualmente la parte visual de cualquier producto o servicio ayuda en gran medida a que se venda y los discos compactos no son la excepción. Actualmente en México los creadores de las portadas de discos compactos no han llevado a cabo nuevas formas de presentar al público el contenido de la música que se está vendiendo por medio de su portada. Debemos tomar en cuenta que los creadores de portadas de discos compactos que se pueden considerar como buenas o excelentes son de importación, como pueden ser de EE.UU. o de Europa. A mí parecer en México no hay alguna que se pueda comparar con las de estos países. En México generalmente se ven fotografías de los cantantes o de cualquier otra forma sin tomar en cuenta el contenido de la música o la personalidad de los artistas del disco que se está vendiendo.

Esto se refleja en la falta de ventas en los discos de grupos que son principiantes en el medio y que son desconocidos por la mayoría del público que consume discos compactos. Ya sea por que sus rostros son desconocidos o su música no es conocida

y no ha sido difundida por los medios masivos de comunicación como pueden ser la radio y la televisión. Aunque en esta ultima es muy poca la publicidad que se da a la mayoría de los artistas musicales.

Por otro lado pueden ser discos ya viejos, de grupos musicales de generaciones pasadas y que las nuevas no conocen. Estos discos deben ser retomados para darles un nuevo rostro y contemporaneidad por medio del nuevo diseño de su portada, para que llamen la atención de los consumidores y puedan ser vendidos con mayor facilidad.

Es por lo tanto necesario que se tome en cuenta la falta de diseño gráfico en la creación de las portadas de discos compactos y llevar a cabo investigaciones de los grupos o interpretes para poder dar una buena solución gráfica, para con ello dar mayor impacto y atracción visual sobre el comprador. Ya sea por que le gusta ese genero musical o interprete o más importante, porque la portada del disco compacto llamó tanto su atención que le gusto y por lo tanto compra el disco compacto.

Como diseñador gráfico y siendo el mediador entre el productor y el consumidor, tengo las bases y conocimientos teóricos y técnicos para llevar a buen término una solución satisfactoria del diseño gráfico de una portada de disco compacto.

Llevándolo a cabo con el conocimiento de que la parte visual de los productos es lo primero que se percibe y llama la atención del receptor, tomando en cuenta que la imagen es lo que más atrae la mirada de los observadores y sabiendo de la profunda costumbre (e indiferencia en algunos casos) a muchos tipos de imágenes por las cuales son bombardeados diariamente y a todo momento por parte de quienes las producen o crean, debo utilizar esto de forma adecuada para que el consumidor de discos compactos fije su atención en el producto y sienta deseos de tomarlo entre sus manos, observarlo y adquirirlo, probablemente resultado del diseño gráfico de la portada que conlleve al consumidor a contemplarlo.

CAPITULO I

EL DISEÑO GRAFICO Y LA COMUNICACIÓN



CAPITULO I EL DISEÑO GRÁFICO Y LA COMUNICACIÓN

1. Definición de Diseño Gráfico y Comunicación

1.1- Diseño Gráfico

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

Tomando en cuenta a Robert Gillan Scott y a lo que dice en su libro «Fundamentos del Diseño Gráfico»(2), y a Terence Dalley en su obra «Guía Completa de Ilustración y Diseño, Técnicas y Materiales»(3), opino que:

« Diseñar algo es hacer una cosa nueva a causa de una necesidad propia o ajena, ya sea funcional o expresiva. Por funcional me refiero a todo aquello que sirve para satisfacer un uso, puede ser cualquier cosa, una mesa, un plato, una llanta, etc. Por el lado de lo expresivo puedo decir que es aquello por lo cual sentimos la necesidad de que sea «bonito o feo». Función y expresión pueden ir de la mano. Se puede decir que visualmente representan un lenguaje con el que pueden mostrar las experiencias internas y externas de quien diseña algo, ya sea funcional o expresivo que tal vez las palabras no puedan explicar.»

En ese sentido significan un medio de comunicación vital entre el creador y la sociedad que lo absorbe.

El diseño gráfico surge como respuesta a la necesidad de los fabricantes de vender sus productos a través de la promoción de estos por medio de carteles, panfletos, etc.

Luego, cuando lograron satisfacer esta necesidad surgieron nuevos fabricantes que elaboraron productos que ya existían en el mercado. Esto obligo a los productores a recurrir de nuevo al cartel y diferentes medios gráficos para ahora dar a conocer sus productos como mejores de los ya existentes en el mercado.

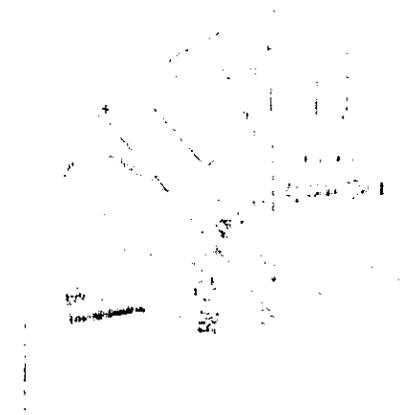
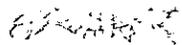


Fig. 1.1 El tríptico es uno de los muchos recursos utilizados para promocionar algún producto de manera sencilla.
Diseño: J.Carmen Anaya



A partir de entonces para dar publicidad ya sea a objetos, ideas, personas, etc. es muy natural recurrir al «diseño gráfico» para llegar al máximo de personas de manera directa y profesional. El diseño gráfico se utiliza para dar a conocer a personas, productos, establecimientos, etc.

A mí parecer, se usa principalmente para hacer publicidad a cualquier cosa profesionalmente. Se puede decir que todos los mensajes tienen una intención mercantilista y que entre mejor desarrollados sean, es decir mejor diseñados gráficamente tendrán mayor efecto ante quienes los observen.

Ahora que, dependiendo de la formación social en la que se viva, de los medios de producción que en ella imperen y del capital que en ello se empleé, para que el capital crezca o para que la gente requiera un servicio, producto o persona se necesita la adhesión del público observador.

El diseño gráfico en la realidad nacional actual, desempeña un papel muy importante ya que es el encargado de comunicar mensajes a todo tipo de personas. Esto con fines comerciales, promocionales, etc. El diseño gráfico es una herramienta muy solicitada en todas las expresiones culturales de los diferentes ámbitos sociales, ya que su mensaje debe ser claro y preciso, de rápida comprensión y permanecer en la memoria de quienes lo han contemplado.

La publicidad en la actualidad juega un papel importante y fundamental en la política de todas las empresas y toda aquella actividad que necesite ser difundida a gran cantidad de personas, con el fin de conquistar a los consumidores y a los mercados mismos tanto nacionales como extranjeros.

El diseñador gráfico siendo el profesionalista creativo que da forma a la publicidad, juega un papel primordial de ser el eje de la creación de formas, colores y diseños para que llamen la atención del consumidor que cada vez es mas exigente con respecto a las imágenes que contempla, ya que el espectador es bombardeado diariamente por cientos de imágenes, unas buenas y otras malas.

Opino que esto lleva a que el diseñador sea original y atrevido en su creación de formas. La obra de un diseñador gráfico nace en base a una necesidad que puede ser de orden espiritual, emocional, económica o material.

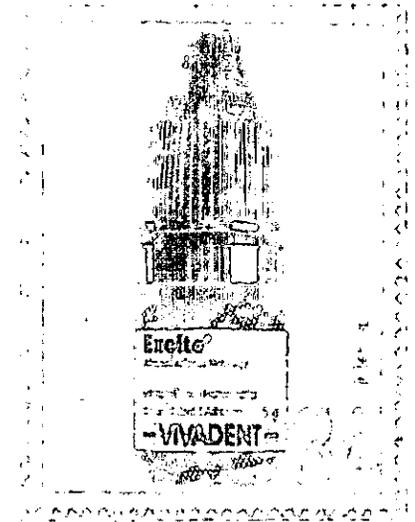
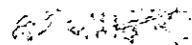


Fig. 1.2 La publicidad busca ser fresca, como en este caso de productos dentales en un novedoso timbre postal.
Revista: Dental Club



Es preocupación del diseñador gráfico el dar sentido y vida propia a las piezas gráficas que contiene el diseño, esta relación es necesaria entre el signo y su contexto. Siendo así un ente que satisfaga una necesidad social de comunicación y no solo una creación artística. Y al llegar a una creación gráfica eficiente de cualquier producto, persona, servicio o idea, es un hecho que influirá de forma determinante en un mayor prestigio, rentabilidad, popularidad o ventas del objeto promocionado.

Los mensajes deben ser creativos, me refiero a que deben ser interesantes porque si carecen de originalidad pueden perder la fuerza emisiva en su intento de comunicar.

Creo que el diseñador gráfico debe mantener el mensaje fresco, evolucionando pero manteniendo la identidad comunicativa, adaptándose a los cambios temporales de la cultura y la sociedad. Siendo así necesario que el diseñador busque la manera mas adecuada de creación de mensajes mediante el análisis de información referida al hecho que desee comunicar.

Así pues la comunicación es un medio muy importante para el diseñador gráfico, ya que si quiere que su diseño sea contemplado con atención por parte del publico receptor debe conocer este medio por el cual será transmitido.

De ella hablaremos en el siguiente subcapitulo.



Fig. 1.3 En el mercado actual se hace promoción a todo. En este caso a navajas marca Beretta. Revista: Armamento

1.2- Comunicación

Comunicación es la forma como nos relacionamos con los demás, de manera hablada, escrita o gesticular, haciendo señas o gestos con nuestro cuerpo. Ya sea de formas físicas o gráficas. A continuación hablare de esta importante herramienta de la sociedad humana.

“La palabra **Comunicación** viene del latín «comunus», que significa común, su ingrediente fundamental es la comunidad y su fin es el de intercambiar información “(4).

La comunicación es la encargada de que haya relaciones entre una o más personas, esto es debido gracias a los conocimientos en común de los sujetos, como lo es la fonética. Costumbres, cultura, dependiendo del lugar en que se desarrolle dicha comunicación.

“Comunicar es una capacidad vinculada con otras, como son la percepción, la memoria, la capacidad reflexiva, el lenguaje, el hombre puede comunicarse gracias a su racionalidad” (5).

“Para que la comunicación exista es vital que haya mínimamente dos sujetos llevándola a cabo, un emisor y un receptor y un canal que ambos manejen. Después se llegara a la retroalimentación entre ellos convirtiéndose el emisor en receptor y viceversa“(6).

La comunicación puede llevarse a cabo a través de muchos medios como son: señas, gestos, voz, idioma, visual. Dependiendo de la región en que los individuos se encuentren. Los procesos de comunicación han evolucionado desde el momento mismo en que surgieron. Puede ser que la primera relación de emisor receptor tuviera lugar en los inicios de la humanidad a través de gestos, expresiones corporales y sonidos guturales.

Luego se debió llegar al habla y a las representaciones pictóricas plasmadas en soportes como las piedras o los interiores de las cavernas que el hombre usaba como hogar. Se empezaron a transmitir avisos o conocimientos de persona a persona , de padres a hijos, a través de generaciones y posiblemente de una persona que hablaba a muchas mas que le escuchaban en el mismo momento.

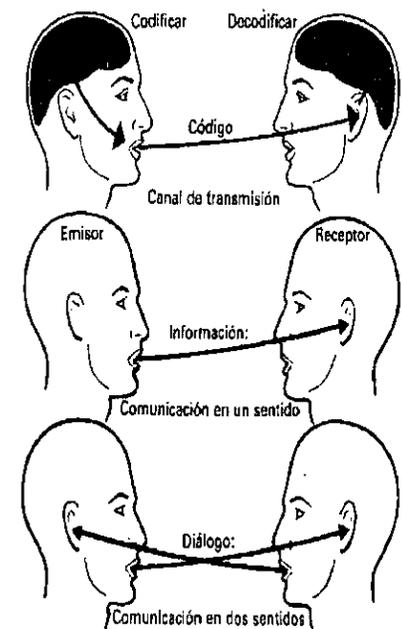
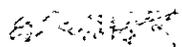


Fig. 1.4 En este diagrama se puede ver por medio de las flechas el circuito de comunicación que consta de un emisor, un canal y un receptor, con esto se lleva a cabo la comunicación en uno o ambos sentidos. Enciclopedia Oceano Tomo 1



«La comunicación es el medio por el cual una persona influye sobre otra y es a su vez influida por esta. A través de la comunicación se da la socialización entre los individuos y es en función de la comunicación como se conservan como seres sociales» (7).

Así pues puede existir un solo emisor y muchos receptores, ya sea en un teatro, una iglesia o un burdel, se debe escoger el medio de transmitir el mensaje de modo que se comprenda ya que el emisor no podrá usar las mismas frases o ademanes en los diferentes sitios que nombre porque sus receptores no lo captaran de la misma manera y su influencia sobre ellos no es la misma tampoco. Esto significa que los individuos interpretan los mensajes en función de las finalidades sociales de su entorno. Si dentro de este lugar existen personas que no hayan asimilado dicho sistema informacional no podrán comunicarse con los demás y si lo llegan a hacer, la comunicación con sus semejantes será pobre.

Los medios masivos de comunicación como la radio y la televisión son un claro ejemplo de un emisor y miles de receptores siendo los medios los transmisores de los mensajes.

La comunicación gráfica es la forma de transmitir mensajes por medio de imágenes visuales normalmente sostenidas por un soporte. En este proceso se utilizan dos tipos de «imágenes»: los signos y los símbolos (letras de diferentes formas que representan palabras).

«El símbolo representa algo mas debido a una convención; es decir un acuerdo entre sus usuarios» (8).

Sin embargo las imágenes pueden comprenderse también como símbolos. Esto es cuando creamos una imagen que simbolice alguna celebración, Esta unión de imagen-símbolo puede ser en función directa con lo que representan.

Las imágenes comúnmente muestran formas muy parecidas a la que tienen realmente los objetos a quienes se refieren. Para que el receptor de imágenes pueda comprenderlas debe de llevar a cabo una «lectura» visual de ellas, esto suele ser igual de sencillo que cuando leemos palabras, después de haber leído unas cuantas nos detenemos a reflexionar sobre ellas.

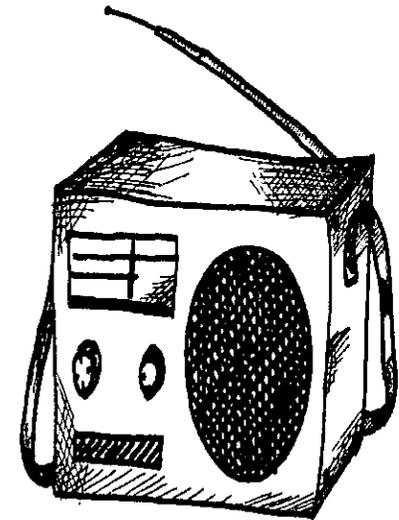


Fig. 1.5 El radio es un claro ejemplo de un medio masivo de comunicación, al ser un medio por el cual los mensajes llegan a infinidad de receptores.

Ilustración: J.Carmen Anaya

Con las imágenes pasa igual, para examinar una ilustración es necesario explorar visualmente esta imagen deteniendonos en determinados momentos para que al final de nuestro análisis sintetizemos todo en algo significativo.

De los dos tipos de imágenes que nombré en los párrafos anteriores, las palabras- símbolos son mas efectivas para una comunicación gráfica eficiente. Ya que es mas fácil su comprensión.

“La palabra escrita es una extensión de la palabra hablada. Desafortunadamente la transformación de la locución en escritura pasa por alto la expresión facial, la inflexión tonal y los gestos, tan vitales en la comunicación cara a cara. Por lo tanto es necesario, al presentar un mensaje escrito, sustituir esta perdida disponiendo de las palabras en la forma visual más efectiva posible» (9).

Como diseñador debo de organizar los elementos de una imagen de manera que pueda dirigir los pensamientos del lector hacia lo que deseo que interprete de dicho mensaje.

Así pues la comunicación va de la mano del diseño gráfico y lo auxilia en sus diferentes áreas , como es la ilustración, multimedia, publicidad, fotografía entre otros.

De ellas hablaremos en las siguientes paginas.



Fig. 1.6 Portada de la película «Silverado», Ilustración que nos da un pormenor de la trama de la cinta.
Ilustrador: P. Leonard, para Columbia Pictures International

2- Áreas del Diseño Gráfico

2.1 Campo de trabajo del Diseñador Gráfico

El campo de trabajo de un diseñador gráfico es amplio y muy variado.

Así pues el diseñador gráfico puede trabajar en instancias gubernamentales, paraestatales, en empresas de publicidad privadas y por cuenta propia como free lance.

Tenemos entonces que la mayor demanda de trabajo se encuentra en el ámbito privado. Siendo requerido para dar mensajes publicitarios y por lo tanto dar una mayor “comercialización” a productos, servicios y personas. En algunos casos dichos mensajes son de forma masiva.

Algunos casos de difusión masiva impresa en que puede desarrollarse son los siguientes: Periódicos, revistas, empresas editoriales.

También encuentra labor en los medios electrónicos de comunicaciones como el cine, la televisión y medios audiovisuales.

En los sectores productivos de servicios y de gobierno puede ejercer en los departamentos propios de comunicación y difusión. En estos lugares puede ocupar cargos como diseñador gráfico, fotógrafo, ilustrador, laboratorista de fotografía en B/N y a color, jefe de oficina, jefe de departamento, y subdirector o director de diseño o comunicación social.

Se puede trabajar también en los sectores científico, cultural y educativo. En institutos de investigación, escuelas, foros de espectáculo, casas de cultura y galerías.

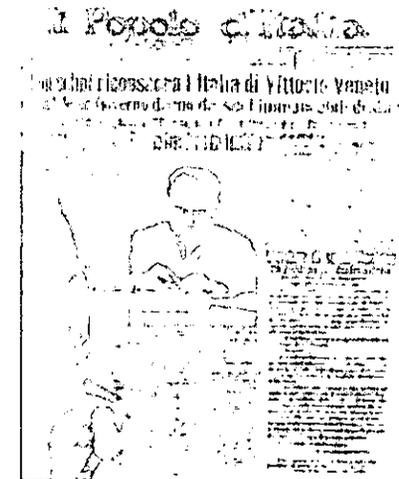


Fig. 1.7 El periódico es un medio masivo de comunicación en el que el diseñador gráfico puede desempeñarse.
Diario Italiano, 30 de Oct. 1922

Dentro de las organizaciones culturales y museos puede diseñar la ambientación, museografía e iluminación. Para esto debe tener una especialización en el área.

En el sector privado puede trabajar en empresas periodísticas, en imprentas, editoriales, agencias publicitarias y despachos de diseño.

Por ultimo puede trabajar por cuenta propia o freelance en cualquier tipo de servicio que le sea requerido como: Publicidad para algún producto, servicio o personas. Diseño de stands, cartel, folletos, portadas, ilustración, identidad corporativa, señalización, etc.

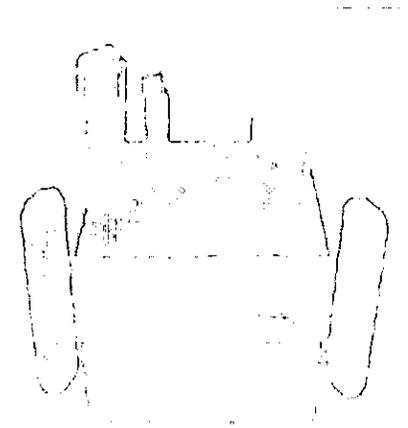


Fig. 1.8 Los stands o puntos de venta se utilizan en ferias o convenciones para llevar a cabo la promoción de productos.
Diseño: J.Carmen Anaya

2.2- Áreas del Diseño Gráfico

Las áreas en las cuales se desarrolla el diseñador gráfico son las siguientes:

Ilustración.

Lleva a cabo un papel estético y documental, el artista debe tener buena visión personal y una técnica perfecta. El ilustrador debe conocer los procedimientos, técnicas, herramientas y poseer las habilidades necesarias para el adecuado desarrollo de las imágenes que crea.

Entre las actividades más frecuentes del ilustrador encontramos:

- Ilustración profesional
- Ilustración descriptiva
- Ilustración tradicional
- Creación de imágenes para historieta
- Área de producción en TV.
- Ilustración en talleres
- Ilustración en museos
- Ilustración en la docencia
- Investigación en aplicación de técnicas y tecnología

En la producción se pueden crear ilustraciones en diversos géneros como son:

- Dummies
- Story boards y guiones
- Programación en páginas de Internet
- Cortinillas de créditos en cine o video
- Material didáctico

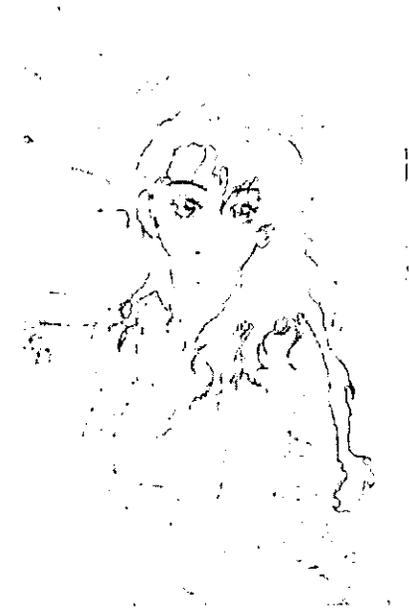
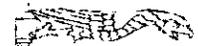
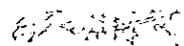


Fig. 1.9 La ilustración profesional es un medio expresivo y estético muy llamativo. Ilustración Japonesa



- Carteles
- Libros especializados
- Escenografía
- Viñetas
- Calendarios
- Revistas
- Promocionales
- Identidad corporativa
- Periódicos

Multimedia

Esta área de la comunicación tiene tres elementos básicos: Emisión, recepción e integración de la imagen con el sonido.

- Emisión y recepción controlada y sincronizada de mensajes visuales acompañados de sonido
- Integración de la dimensión temporal a través de las imágenes en secuencia y de la imagen en movimiento.

En multimedia además de la imagen intervienen otros medios que conforman un sistema integral, que emplean nuevas tecnologías de computo, enlazando diferentes medios de comunicación.

Entre las actividades en que se puede desempeñar el diseñador gráfico se pueden nombrar:

- Dirección artística
- Supervisión en TV, cine y video
- Asesoría
- Docencia
- Investigación (avance tecnológico, técnico, equipo y materiales)

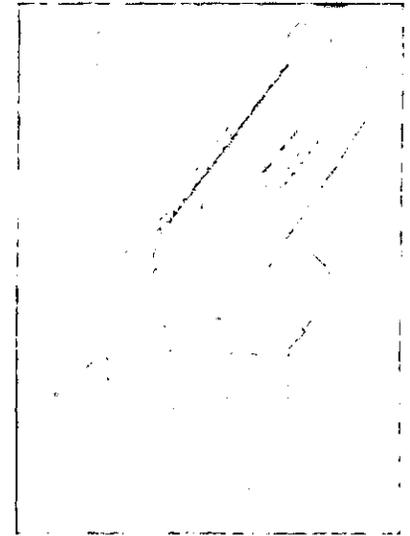


Fig. 1.10 El cartel es otro soporte en el cual un ilustrador encuentra cabida.
Ilustrador: J.Carmen Anaya



Fig. 1.11 En multimedia se usan las ilustraciones digitales con gran éxito.
IPN, Canal 11

Puede producir:

- Audiovisual para equipos interactivos en museos
- Multimedia de escritorios
- Salas de arte o pabellones de exposición
- Multimedia escénica
- Caracterización en cine, video, TV, guiones y animación
- Supervisión de instalación y calidad de iluminación y sonido

Diseño Editorial

El diseño editorial emplea tres áreas especializadas que son: Edición, producción y diseño gráfico.

Es un medio de comunicación masiva en el cual se crean desde hojas sueltas, folletos desplegados, carteles, hasta boletines, periódicos, revistas y libros en general. Generalmente son utilizados como medios de propaganda y publicidad.

Las actividades mas frecuentes del diseñador gráfico son:

- Dirección editorial
- Supervisión de producción editorial
- Edición y producción de libros
- Supervisión de fotomecánica de impresión, así como de control de calidad y producción de los medios gráficos impresos
- Asesoría
- Docencia
- Investigación de nuevos equipos, aplicación de técnica y tecnología.

Lo que se puede producir en el área editorial es:

- Libros de todo tipo de géneros: científico, tecnológico, histórico, educativo y artístico.
- Revistas

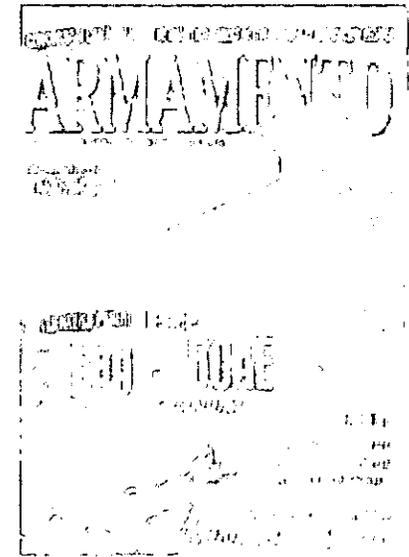


Fig. 1.12 La creación de portada de revista esta a cargo del diseño editorial.
Revista: Armamento # 23

- Folletos
- Tríptico, dístico
- Boletín
- Gaceta
- Periódico
- Cartel
- Envases
- Portadas de discos
- Empaque y embalaje
- Producción de autoedición, así como de originales mecánicos

Simbología y Diseño

Es un medio capaz de resolver necesidades de comunicación, difusión, promoción y comercialización de productos. Dirigiendo su estudio y desarrollo a la elaboración de símbolos relacionados con el reconocimiento de identidades, tales como las de las empresas, corporaciones, marcas, instituciones, profesiones e incluso personas. Designando así logotipos, imagotipos, logosímbolo y logograma. Estas aplicaciones se usan en un principio basado en el concepto del diseño gráfico.

Las actividades en esta área son las siguientes:

- Preparación, transmisión y difusión de actividades de carácter cultural, educativo, científico, económico, político y social.
- Se proyectan imágenes para productos diversos que se aplican a envases que a su vez se promocionan con soportes gráficos.
- Dirección de mercadotecnia
- Diseño en soportes gráficos bi y tridimensionales
- Despacho de diseño
- Galerías y museos
- Áreas de difusión cultural de las entidades federativas
- Asesoría
- Docencia

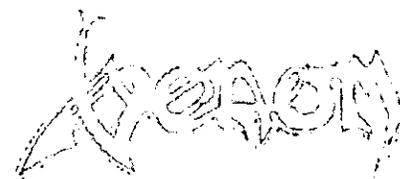


Fig. 1.13 Este es el logo de un grupo de black metal llamado Venom.
www.blackmetal.com

Puede producir:

- Ambientes gráficos-escenograficos como stands, escaparates y lugares de exhibición o display
- Señalización
- Imagen corporativa
- Promocionales
- Marcas
- Empaque y envase
- Exposiciones
- Logotipo
- Logosimbolo
- Logograma
- Imegotipos

Fotografía

Es una de las actividades que producen mayor cantidad de imágenes. Su importancia cultural es enorme. La memoria visual de una sociedad se expresa en gran medida en las imágenes fotográficas que es capaz de generar. Es además una actividad profesional imprescindible en el ámbito de la comunicación visual.

El fotógrafo participa en el campo del diseño grafico y la comunicación visual de manera trascendente en la creación de fotografía de productos, en la producción de originales mecánicos, en el fotorreportaje, la fotografía de moda, la ilustración científica, didáctica educativa y el diseño editorial.

Las actividades en esta área son las siguientes:

- En los géneros comercial, cultural, artístico, electrónico digital, reportajes y sociales, científico y didáctico entre otros.

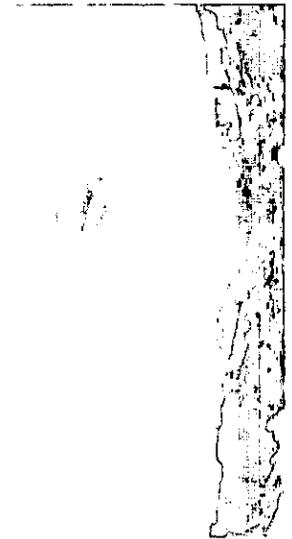
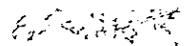


Fig. 1.14 Fotografía artística, tomada con lente ojo de pescado.



- Supervisión de control en iluminación, locaciones y producción.
- Supervisión de efectos especiales, digitales y tradicionales
- Supervisión y producción de fotografía experimental y científica, así como en cine, TV, y video
- Asesoría
- Docencia
- Investigación

Las producciones que genera son:

- Producción fotográfica profesional
- Portada de discos
- Libros
- Revista de todo tipo
- Periódicos
- Folleto
- Cine
- TV.
- Video
- Artículos de lectura especializados
- Modelaje
- Cartel
- Póster
- Anuncios espectaculares

El presente proyecto de tesis así como el área en que se desarrolla es en la del diseño editorial, del cual hablare un poco más en el siguiente subcapitulo.



Fig. 1.15 Fotografía profesional Biologica.



Fig. 1.16 Portada de disco con una solución grafica en base a la fotografía. Polygram

2.3 Diseño Editorial

El diseño editorial es tal vez una de las formas de diseño más antiguas que existen. Pues es uno de los primeros medios que se desarrolla a lo largo de la historia. 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 escritura permitió a las sociedades estabilizarse bajo la autoridad y el orden.

Entre los textos más destacados en la historia editorial encontramos el código de Hammurabí, El Libro de los Muertos, cuyo nombre original era "La cofraternidad de los que llegan delante del día" (10), El Diamond Sutra (manuscrito impreso chino más antiguo que existe (11), 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 (12) considerados como los primeros libros que no solo empleaban el diseño gráfico sino que además son notables por su propio diseño.(13)

Más tarde durante la Revolución Industrial se da un nuevo auge al diseño editorial. Se crean nuevas fuentes tipográficas, a diferencia de las anteriores estas presentan un mayor tamaño, lo que condujo a que se elaboraran nuevos formatos y nuevas maneras de impresión. Así podían imprimirse carteles y hojas sueltas. Los carteles eran más solicitados y en mayor cantidad para clientes como circos, compañías de teatro y hasta tiendas de ropa.

Originalmente estos impresos funcionaban solo con tipografías pero más tarde se aplicaron ilustraciones a estos carteles mediante la litografía lo que permitía que fueran más coloridos y vistosos.

Más recientemente el Art Nouveau muestra 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.

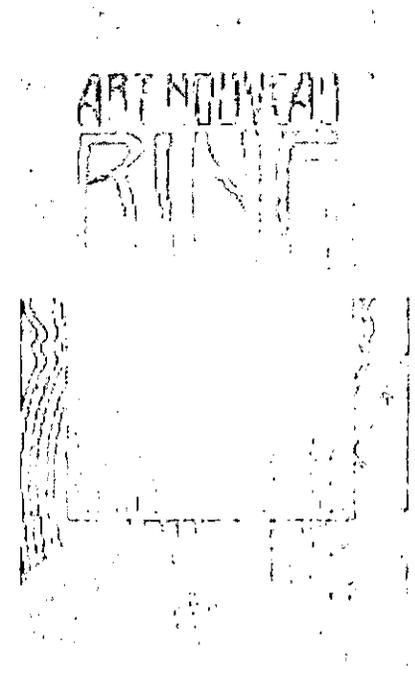
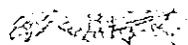


Fig. 1.17 En esta imagen vemos porque el art nouveau es considerado un arte para la vida cotidiana.

Diseñador/Ilustrador: Daniel Pelavin



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 el portador de las nuevas bases en el diseño de carteles por su trabajo, *La Goule au Moulin Rouge* (14). Así pues el Art Nouveau es considerado como el pie para el desarrollo del diseño gráfico del siglo XIX.

Hemos podido ver en esta pequeña reseña como el diseño editorial ha jugado 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 mas alta gama de oportunidades para el diseñador gráfico.

En esta área podemos encontrar que puede ser ilustrador, fotógrafo, 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 libros, revistas - como en cualquier otro producto - el diseñador debe hacer su labor de investigación, saber quien compra el producto?, cual es la naturaleza del lector potencial?. Estas preguntas pueden parecer infundadas pero en realidad son principios que se deben tomar en cuenta para llevar a cabo cualquier tipo de diseño o reafirmar uno ya existente. Tomando en cuenta que el publico, sea cual fuere espera ver algún cambio o algo nuevo. Los cambios pueden ser a simple vista como la portada o los 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. El diseñador puede contextualizar el contenido que hará parte del proyecto, esta información debe ser desmenuzada y clasificada según el orden que se le vaya a dar a la publicación.

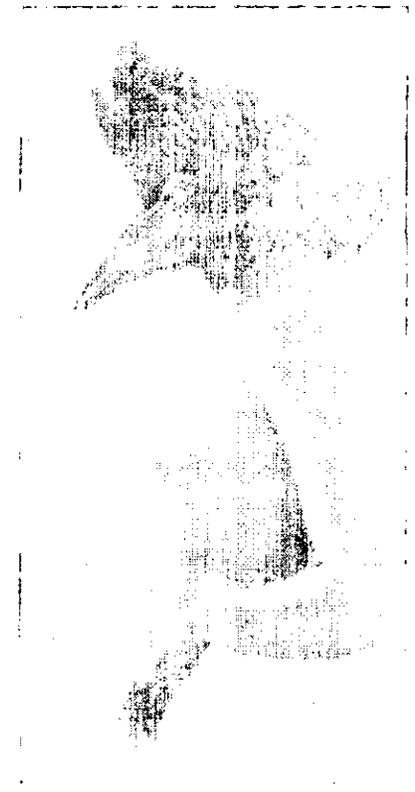


Fig. 1.18 El cartel forma parte importante del diseño editorial y es un muy buen recurso publicitario.
Rafael López Castro

La publicación se puede enriquecer más si se le agregan ilustraciones, ya sean otorgadas por los autores o bien de apoyo por el propio diseñador. Logrando con esto no solo englobar la información de la publicación, sino dar también al lector la mayor facilidad de comprensión mediante la correcta relación entre imagen y texto en cada página.

Otra parte muy importante en el diseño editorial es la selección de un formato adecuado para la publicación ya que es un elemento clave dentro de la información. La elección debe hacerse de acuerdo a las limitaciones de producción, calidad del 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.

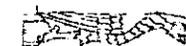
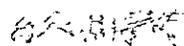
Algunos diseñadores emplean la sección áurea para dar mayor armonía a sus composiciones editoriales. Ayudando a encontrar la definición exacta de la caja tipográfica, márgenes horizontales para colocar títulos, subtítulos, cuerpo de textos, pies de página y elementos de apoyo como viñetas y otros.

El paso final es la diagramación. Cabe mencionar que la diagramación algunas veces rompe con grandes imágenes o grafismos especiales con el fin de dar otro tipo de tensión a la sección áurea.

Finalizando diré que para el buen fin de cualquier proyecto editorial, la comunicación entre el diseñador y el editor debe dar como fruto el respeto constante hacia el editor.



Fig. 1.19 En esta imagen podemos observar como el diseñador editorial puede utilizar su creatividad para dar mayor dinamismo a una publicación.



3- Diseño Gráfico de las Portadas de Discos de Acetato

3.1- Antecedentes

Desde el surgimiento de los discos musicales y al llevar a cabo su comercialización se tuvo que buscar un empaque, el cual protegiera y diera presentación al producto.

Así pues las portadas de discos musicales han llevado desde sus inicios un poco de diseño gráfico en ellas. Desde entonces las portadas de discos deben ofrecer un soporte visual que complemente el contenido musical del producto.

En la portada de un disco se consideran tres elementos fundamentales e insustituibles: **la música**, **la tipografía** y **la imagen**. Estos deben apoyarse mutuamente para la buena transmisión del mensaje.

El diseñador gráfico debe ser capaz de comunicar o reproducir de manera visual las ideas que el artista muestra en su letra musical o composiciones.

Al terminar la segunda Guerra Mundial, la televisión, la arquitectura, los libros, revistas, el diseño industrial, el diseño de envases y la publicidad han experimentado una gran evolución.

Así la creatividad que se ha revelado en los últimos años en la fotografía, la tipografía y el diseño gráfico es muy notable. Sin embargo dicha evolución no se ha hecho notar en las portadas de los discos, esto a causa de una tradición en el embalaje y el diseño que no permitió la inclusión de nuevas tendencias en el diseño de las portadas de discos.



Fig. 1.20 Portada de un disco de vinil, notense los elementos fundamentales que rodean a la interprete. Dándonos la sensación de artesanía y con el vestido de la cantante se engloba hacia la ranchería o el pueblo.

3.2- Desarrollo

En la década de los setentas se desató una efervescencia por la creatividad en las portadas de discos, esto gracias a los ideales e inspiración artística de ese momento. Los jóvenes estaban entusiasmados por la música, es entonces cuando las fundas de los discos evolucionaron y se vuelven mas creativas y expresivas. Es en este momento cuando los mercadólogos y los mismos músicos se dan cuenta cabal del valor comercial que tiene una portada de disco bien creada.

En este momento el diseño gráfico encuentra un nuevo campo de trabajo, que es el crear una imagen que de un mensaje a través del embalaje de un disco.

El diseño en las portadas de discos se ha vuelto cada vez mas sofisticado puesto que ha recurrido a nuevos conceptos e ideas sobre lo que es la representación de un disco. Este concepto que se le ha dado al disco no es solo por la música, la foto o el dibujo que aparece en la funda, también tiene que ver la literatura, el arte la palabra y el embalaje.

El disco de Alta Fidelidad nació en 1944. Estos discos de 78 r.p.m. (revoluciones por minuto) se presentaban en forma de álbumes que en pocas ocasiones llegaron a utilizar elementos gráficos u de embalaje para su presentación. A causa de que el formato de dichos álbumes, que era aproximadamente de 25 X 25 cm. Que era encuadrada por una banda de 3 a 5 cm. de ancha, no se prestaba del todo para darle una imagen adecuada al producto. Estas fundas eran de papel kraft o manila con espacio hueco en el centro para dejar ver el nombre del interprete.

Luego un nuevo formato de 30 X 30 cm. dejo atrás al formato de 25 X 25 cm. Este nuevo formato resulto más atrayente, y fue considerado por los fotógrafos como un factor esencial en la popularidad de la cámara Reflex de formato cuadrado, ya que este se adaptó perfectamente a las necesidades del diseñador de portadas de discos. (15)

A estos discos también se les llamo «LP» , que significa Long Play o Larga Duración. Estos LP son de vinil y dependiendo de la calidad de este será la fidelidad del disco en cuanto a sonido.

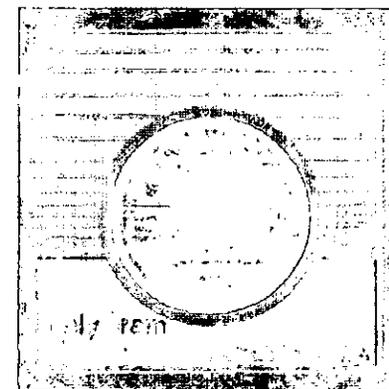


Fig. 1.21 En esta portada podemos apreciar como las fundas para disco carecían de la imagen del cantante o del género musical y solo tenían un hueco en la parte central para poder ver el nombre del disco o el autor.

El LP estaba compuesto por microsurcos que contienen la música y son los que hacen vibrar la aguja que se encuentra en la cabeza del brazo del tocadiscos. Dichas vibraciones son amplificadas por medio de la electricidad y salen a través de las bocinas del aparato en que se este reproduciendo el LP. Los surcos son resultado de un proceso llamado «Prensado».

Estos acetatos son la copia de un disco llamado «Master », el cual anteriormente se hacia en madera y a finales de su uso en metal. Hoy en día estos discos ya no son fabricados por las compañías disqueras debido al nacimiento del CD.

El volumen y el peso de los álbumes de 78 r.p.m. Era distinto a los actuales y daban una presentación diferente en las estanterías de los comercios en que se exponían para su venta. El formato de 78 r.p.m. No permitía a los diseñadores de ese entonces llevar a cabo algo realmente creativo. Fue hasta que el joven se intereso vivamente por los discos por el titulo o por simple impulso, cuando se le dio a las fundas de discos la importancia que estas requerían.

Surge entonces un nuevo modo de expresión en el que los diseñadores se esfuerzan en llevar a cabo ilustraciones creativas y con impacto. Sin embargo la publicidad no prestaba la suficiente atención a las fundas de los discos, puesto que se centraban en la marca más que en el contenido del producto en sí.

La funda del disco debe proporcionar un soporte visual el cual debe causar alguna emoción y no despreciar el contenido de la obra. Debe existir un mutuo acuerdo entre la música, las palabras y la imagen. En las realizaciones ilustrativas de ese entonces se destaca la poca utilización de la fotografía en color y las ilustraciones utilizaban medios gráficos como el papel, madera, tela, etc.

Con la introducción del microsurco en los años cuarenta se originó un desarrollo de una nueva expresión gráfica al mismo tiempo que se innovaba y experimentaba en la industria del disco.

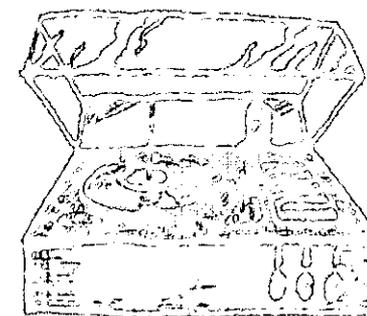
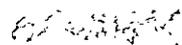


Fig. 1.22 Así lucían los tocadiscos, mismos que desaparecieron al nacer el disco compacto.
Ilustración: J.Carmen Anaya



En este mismo tiempo, para ser mas exactos en 1940. Alex Steinweiss fue nombrado director artístico de Columbia Records (16) lo cual le permite implantar el diseño de los años cuarenta en las portadas de los discos , mediante la búsqueda de figuras y formas visuales para expresar la música. Esta tendencia abarca aproximadamente cuatro décadas de la industria discográfica.

La década de los cincuenta represento una época dorada en la industria del disco. Los productores y realizadores incluían su punto de vista en los diseños de las fundas, es decir que influían en la publicación de los discos. Además de que tenían preferencias por algún ilustrador. En este momento las tendencias tipográficas eran una evaluación de la decorativa del siglo anterior. El Interés por este tipo de diseño fue inspirado por Robert M. Jones, director artístico de RCA Victor Records.

Jones se encarga de componer la tipografía para el diseño de sus álbumes usando tipos de madera empleados en la imprenta, con este estilo inspira el renacimiento de formas tipográficas que se encontraban en el olvido. Dicha tendencia 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 tiende a ser directo.

En esta misma década Iván Chermayeff junto con Robert Brownjohn crea una firma de diseño en la cual trabajan como diseñadores de las portadas de discos entre otras cosas.

Chermayeff se caracterizó por dar un sentido fuerte a las formas en sus collages tipográficos dando variedad a sus proyectos. Un buen ejemplo es la portada que creó para el disco «Eroica» de Beethoven. En ella combinó textura, color y las formas de los tipos en combinaciones inesperadas.(17)

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 la calidad artística de sus diseños para las cubiertas de libros y sus portadas de discos.

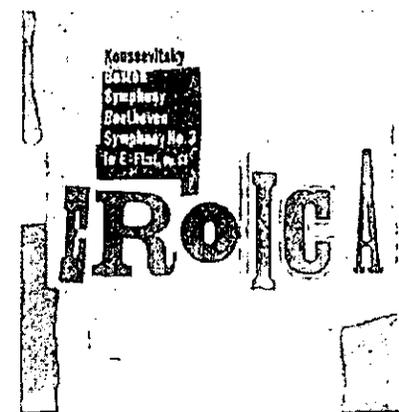


Fig. 1.23 Portada del disco Eroica, llevada a cabo por Ivan Chermayeff, diseñador de portadas de discos de vinil.

Las fundas de mayor originalidad en ese entonces se siguen recordando y son un buen ejemplo en la ilustración y diseño en portadas de discos.

Para la segunda mitad del presente siglo, las artes plásticas se encontraban en su apogeo y se inspiraron en movimientos artísticos como el Cubismo, el Surrealismo, el Fauvismo, la imagen conceptual, así como la renovación de imágenes masivas publicitarias de arte popular.

Más tarde la imagen conceptual de esta época es mas recurrida por los diseñadores gráficos dedicados a la industria de las grabaciones musicales. En este momento 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 setentas, después de que John Berg se une a esta compañía disquera. Uno de sus notables trabajos fue la portada del disco "Obertura de Guillermo Tell", La cual era una fotografía a color de una manzana con una diana en el centro. Esto sin utilizar ninguna fotografía del artista o sus músicos. Berg contaba con la habilidad de poder identificarse con el publico mediante las portadas que realizaba.

Otro ejemplo muy importante y que la mayoría de nosotros conocemos son las portadas que realizo para el grupo "Chicago" las cuales no son mas que el propio nombre del grupo como portada, pero jugando con elementos tipográficos.

3.3- Estilos

El Rock fue el encargado de revolucionar la industria del disco y no incidió en el diseño de las fundas sino hasta finales de los cincuenta, esto a causa de la limitada realización de producciones de larga duración. En la década de los sesenta el auge de esta corriente musical marcó toda una época tanto musical como artística en el diseño de las fundas.

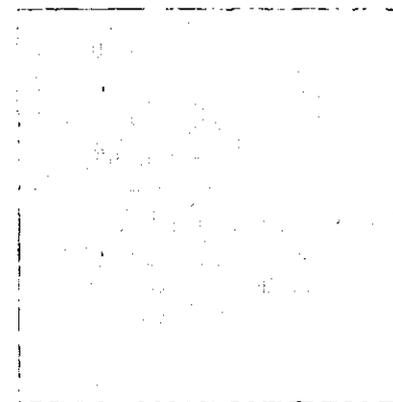
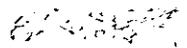


Fig. 1.24 Portada realizada por John Berg para el grupo Chicago.



Fig. 1.25 Otro notable trabajo de conceptualización es el que llevo a cabo John Berg en la portada del disco «Obertura de Guillermo Tell»



En la Europa de los años cincuenta la industria discográfica tuvo también gran crecimiento. El club Francais du Disque, que pertenecía a un importante club de libros, realizó y distribuyó fundas de discos de gran calidad, las cuales eran seleccionadas previamente por un jurado y después eran grabadas con sumo cuidado en una cera de especial fabricación bajo el control de la dirección artística del club.

Estas fundas llegaron a crear un estilo propio el cual las identificaba. Elementos como el título de la obra que figuraba en la parte superior del disco, la inicial del compositor en un cuadrado que se ubicaba en el ángulo superior izquierdo y el retrato del compositor que seguía una diagonal con su inicial, son los que caracterizaban las fundas producidas por este club, las cuales estaban inspiradas en el expresionismo abstracto y que además trataban de transmitir la esencia del producto en forma gráfica.

En corrientes musicales como el Jazz, el country, música popular, gospel o bandas sonoras de películas, el desarrollo del diseño en las portadas no fue notable, esto a consecuencia de los cánones que no permitían una evolución en el arte de las portadas o de la poca difusión que tenían algunos géneros musicales como el Jazz.

Indudablemente el rock representa una fuerza sociocultural en muchos países y como se mencionó anteriormente es el género musical que más creaciones propositivas y originales ha desarrollado, debido a la flexibilidad y originalidad de este tipo de música.

Actualmente las producciones discográficas de esta género musical han creado un mercado muy amplio y competitivo, puesto que día con día surgen nuevas propuestas musicales para diferentes gustos, unas buenas y otras malas, lo cierto es que la identidad gráfica que se le da a cada disco será la encargada de identificarlo y de comunicar las ideas o sentimientos que se expresan en la música que esta contenida en él, por lo que debe buscar ser original y distinguirse de los demás.

Milton Glaser ha sido uno de los diseñadores más representativos de las últimas décadas en el diseño de portadas de discos. Glaser diseñó portadas de discos utilizando la ilustración. Su forma de diseñar característica, la imprime en las portadas de álbum.

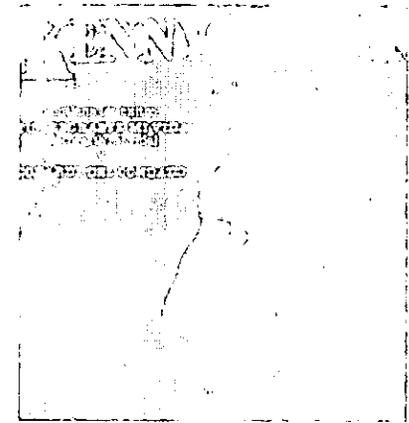
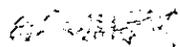


Fig. 1.26 Las portadas del género musical country no fueron muy notables debido a los cánones que las regían o a su poca difusión.
RCA Records



Discos Columbia estableció un estilo dentro del diseño de portadas de discos desde principios de los sesenta. John Berg, fue el diseñador y director de arte en Columbia. La característica de Berg es que sabía representar los aspectos que distinguían algún tipo de música. Los cuales eran bien comprendidos por el público de cualquier edad y gusto musical.

John Berg ha diseñado la mayoría de las portadas del grupo Chicago, las cuales se identifican por el logotipo de la banda creado por Berg. Este logotipo se ha convertido en un símbolo para la mayoría de quienes escuchan ese tipo de música.

La marca que produce el disco no es un factor determinante para que este sea adquirido. Al público lo que le interesa es el artista o el contenido musical que contiene la producción.

Así pues la tecnología al tratar de encontrar mayor fidelidad ha desplazado a estos legendarios discos de vinil y por tanto a sus portadas, todo ello consecuencia de la aparición del Disco Compacto. De este nuevo contenedor de música, juegos e información hablaremos en las páginas subsecuentes.

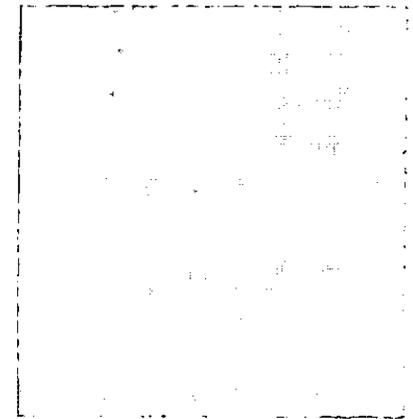


Fig. 1.27 Otra portada del grupo Chicago, podemos ver que el nombre del grupo sigue siendo lo más notable de la misma.

4.- Diseño Gráfico de las portadas de Discos Compactos

4.1- Antecedentes

Todos lo conocemos, estamos en contacto continuo con el , pero ¿Cuándo nació el disco compacto, quién lo creó, para qué ?

El CD nació al buscarse un contenedor de información, que fuera más versátil, con mayor capacidad para transportar la información en discos de menor volumen y con mayor duración y menor riesgo de dañarse como ocurre con los Disquettes de doble densidad.

Es así que después de que se comprobó su utilidad como contenedor de información se utilizó para otros fines como los videojuegos y la música. Esta última logró con este invento encontrar una fidelidad increíble así como un menor volumen, ventaja sobre los discos de vinil y los cassettes.

El disco compacto es el resultado de un trabajo en conjunto de dos empresas gigantescas: Sony y Phillips en 1976 presentaron al mundo su invento. Las dimensiones de dicho disco son en general 12 centímetros de diámetro y 1.2 milímetros de espesor siendo el agujero central de unos 15 milímetros de diámetro.

A partir de 1982 se utilizó para almacenar música y causar con esto una revolución sin precedentes gracias a su tamaño, capacidad para almacenar canciones y lo más relevante; la alta fidelidad que posee. En 1983 se plantea la incógnita de la posible utilización de esta tecnología como medio de almacenamiento de información diferente a la música. Crearon entonces la variante conocida como CD-ROM, Compact Disc Read Only Memory ó disco compacto con memoria de solo lectura, o sea no regrabable. (fuente, www.bisho.com)

En 1985 se lleva a cabo su comercialización, llegando a ser en la actualidad ampliamente utilizado en multimedia (juegos, enciclopedias, programas.) Posteriormente surgieron los CD-I, discos interactivos de muy poco éxito, CD-R grabables, CD-RW regrabables y los más recientes DVD (Digital Versátil Disk) estos últimos pueden contener hasta dos películas de larga duración, destacando la fidelidad en sonido y nitidez en imagen.

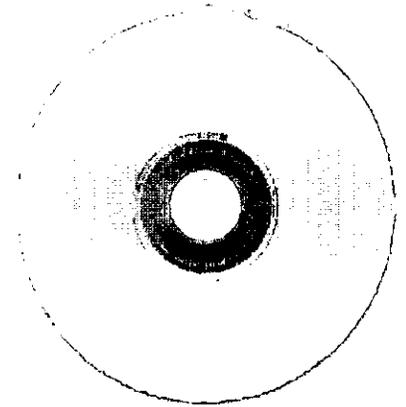
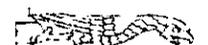
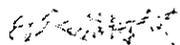


Fig. 1.98 Este es el producto final de la investigación entre las compañías Sony y Phillips. El CD como todos lo conocemos.



Los CD's están fabricados a base de policarbonato plástico que les da una ligera flexibilidad y robustez idóneas para dicho objeto. La base plástica contiene en su interior una delgada placa de aluminio reflectante que es la que contiene la información.

La manera en que la información es grabada en el CD se lleva a cabo por escritura óptica y lo realiza un láser muy fino y preciso que va plasmando la información en pequeños huecos microscópicos a lo largo de una pista en espiral que comienza en el centro del disco y se va dirigiendo en forma de fuga hacia la parte exterior del mismo.

El disco tiene aproximadamente 6300 pistas por centímetro. La disposición de los microhuecos determina exactamente la forma de la información, desde imágenes, videos, música, etc. Los fabricantes aseguran que la capacidad de los CD's es de aproximadamente a 650 MBytes, ósea unos 400 disquetes. (www.bisho.com)

La lectura de los CD's la lleva a cabo un Láser de baja potencia de arseniuro de galio, dicho rayo detecta los microhuecos del disco, interpretando la información que se encuentra ahí. Es importante decir que los CD's no sufren desgaste ya que no existe fricción entre el lector y el disco al encontrarse separados por un milímetro aproximadamente.

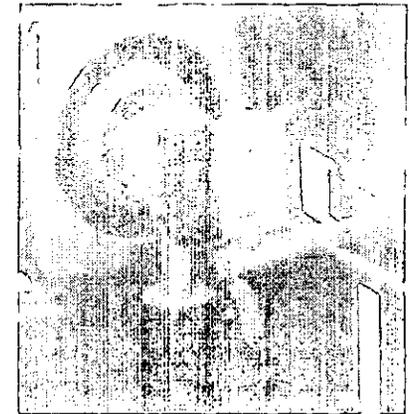


Fig. 1.29 Láser de Rubi. Es muy parecido al láser que graba la información en los CD's, a diferencia que el laser que quema los discos no es captado por el ojo humano.
Enciclopedia Océano

4.2- Desarrollo

A partir de que el CD se empezó a utilizar para la grabación de música poca gente podía adquirirlo por lo elevado de su costo. Sin embargo la demanda fue creciendo hasta que llego a desplazar al LP.

Esta nueva presentación de los discos se ha convertido en un formato con variadas opciones para el diseñador gráfico. Se puede incluir una portada con los llamados Flaps (doblez) o en forma de cuaderno, los cuales se prestan para incluir las letras de las canciones, agradecimientos, créditos y fotografías o ilustraciones alusivas al disco o su interprete.

Para llevar a cabo las portadas de los discos compactos se toman en cuenta ciertas especificaciones que son standart en la industria discográfica.

Todas las disqueras tienen establecidos estos formatos, entre otras cosas para agilizar el trabajo de los impresores y porque los propios estuches del CD dan este formato.

“Lo mismo ocurría con los LP y los discos sencillos o pequeños”
(comentario del Gerente de Aseguramiento de Calidad de SonoPress Lic. Oscar Espinosa)

- Portada y contraportada Standart

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

- Portada con Flaps (doblez)

Los colores son establecidos por el cliente, pero en este caso el gramage del papel esta sujeto al numero de flaps o dobleces que se predispongan para la portada.



Fig. 1.30 En esta portada del grupo Molotov podemos apreciar el uso de dos flaps que contienen las canciones y una foto del grupo. Universal Music

Para 1 flap debe ser de 150gr.

Para 2 flaps o más debe de ser de 135 gr.

En estos casos se entrega un dummy que muestra la manera de realizar el doblado considerando que el estuche de CD acepta como máximo 4 flaps.

Existe también el libro de discos compactos en el cual se pueden incluir la letra de las canciones, fotos de los artistas, etc. Estos libros pueden tener ensambladas 24 paginas unidas con una grapa.

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

Hasta 24 paginas:

- Pagina exterior: 150 gr.
- Pagina interior: 135 gr.

Para más de 24 paginas:

- Pagina exterior: 135 gr.
- Pagina interior: 100 gr.

Para compaginar el libro de acuerdo a los requerimientos del cliente, se debe entregar un dummy que muestre la manera en que se realizara el armado del libro.

Otra opción es el sobre promocional para el CD. Para dicho sobre los colores son establecidos por el cliente.

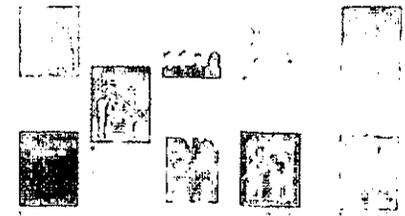


Fig. 1.31 La presente imagen muestra el uso del libro de C.D. de un album del grupo QUEEN.
Parlophone

A continuación especificare los datos mas comunes que se incluyen en un disco compacto:

* Nombre del tema y su 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 Ingenieros de sonido

Pintores Diseñadores

Dibujantes Productores

* Fecha de producción

* Leyenda «Derechos Reservados» y «Hecho por:»

* Logo de originalidad «Compact Disc» *

*Esta información nos la facilito el Lic. Oscar Espinosa, gerente de aseguramiento de calidad de SonoPress.

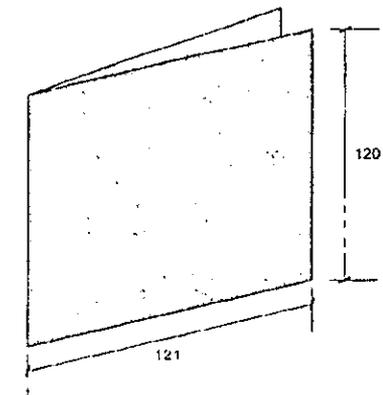


Fig. 1.92 Portada standart

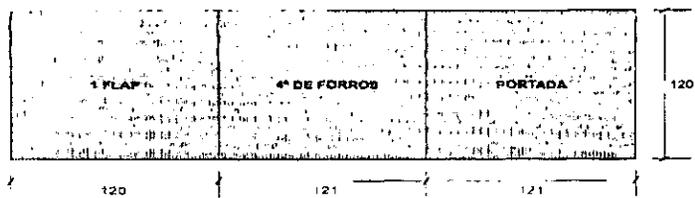


Fig. 1.33 Portada standart con un flap.

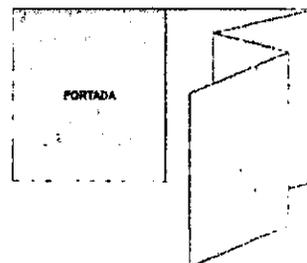
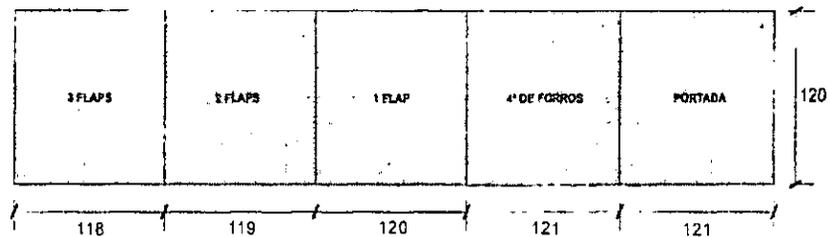


Fig. 1.35 Portada standart con tres flaps.

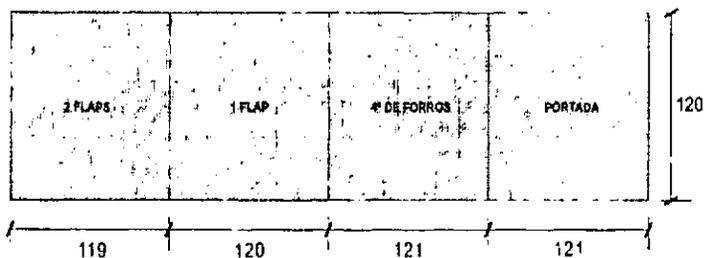


Fig. 1.34 Portada standart con dos flaps.

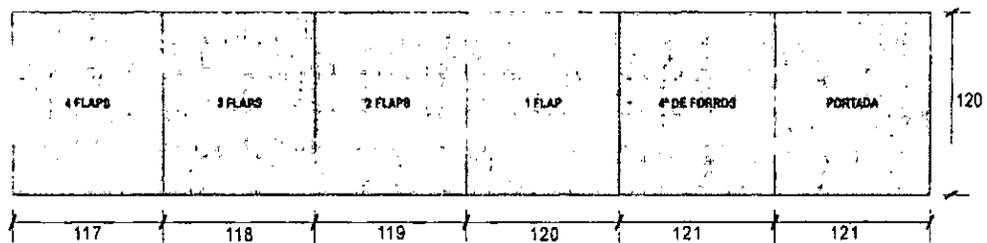


Fig. 1.36 Portada standart con cuatro flaps.

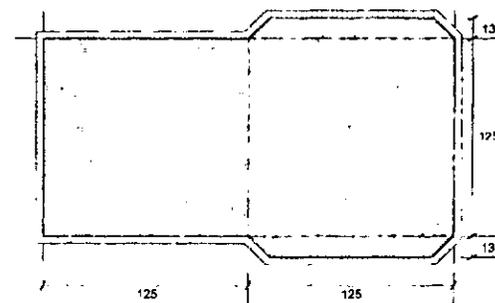
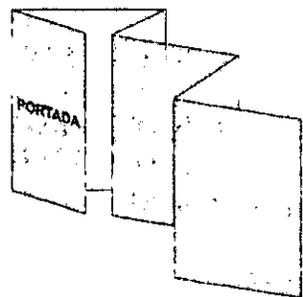


Fig. 1.38 Sobre promocional para C.D.

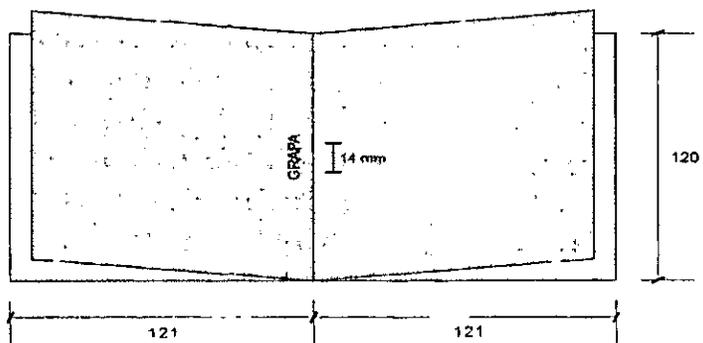
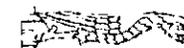
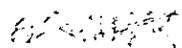
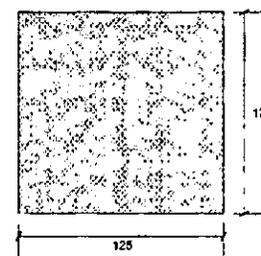


Fig. 1.37 Libro de C.D.



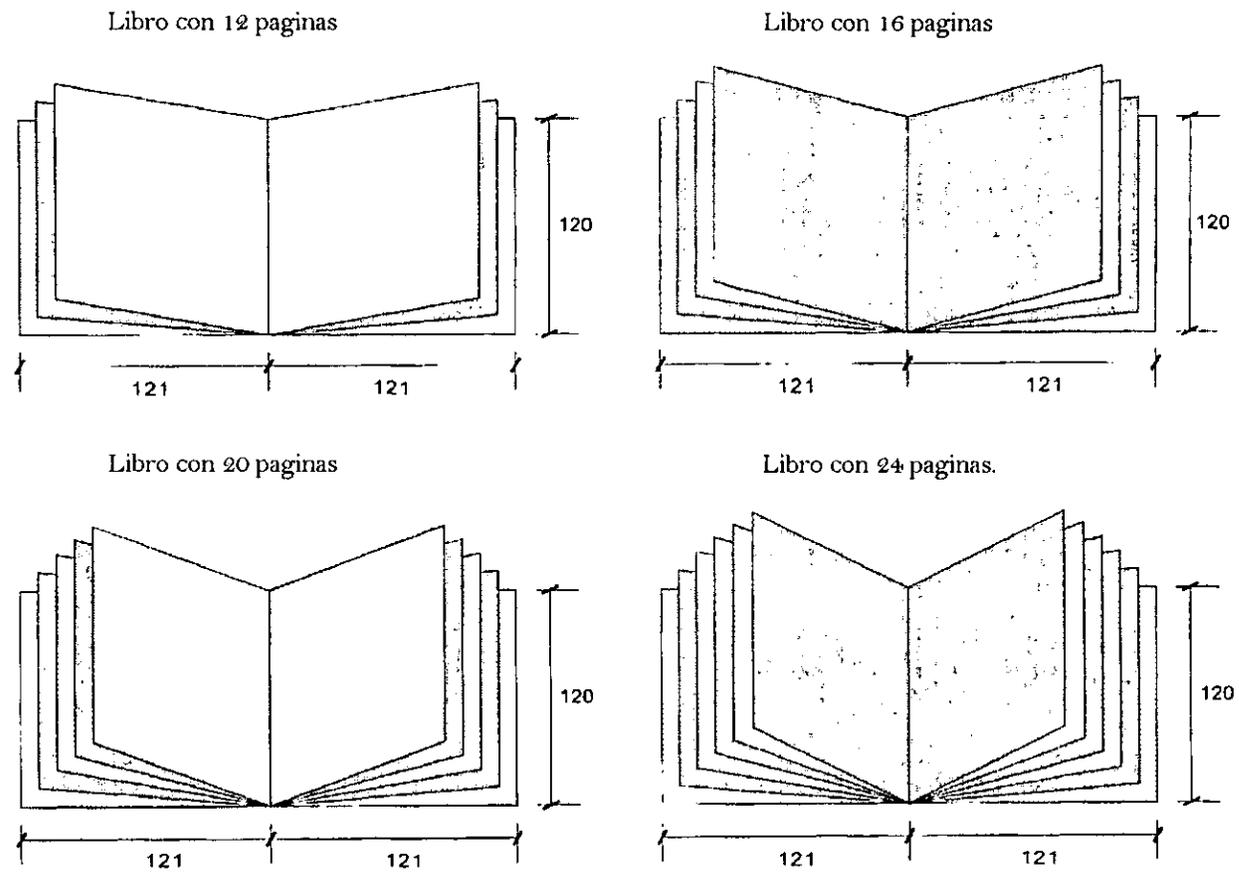


Fig. 1.39 Distintos libros de C.D. en relación con su número de paginas.

CAPITULO II
LA ILUSTRACIÓN



CAPITULO II. LA ILUSTRACIÓN

1.- Definición de Ilustración

La ilustración es un arte vital en la historia del mundo moderno y constituye parte de nuestra experiencia cultural diaria.

A través del tiempo nos han presentado muchas obras de ilustración, unos agradables y otros no tanto. Pero es innegable que hemos contemplado trabajos estéticamente increíbles, que nos emocionan y pueden estimular nuestro espíritu.

Dichos trabajos son fruto de la inspiración de quienes los crean.

La ilustración es la imagen, dibujo o fotografía relacionada con alguna idea, palabra u objetivo. La ilustración clarifica una idea encaminándola a una función específica.

“Las imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración. Se basa en las técnicas artísticas tradicionales, es un arte en un contexto comercial, donde las demandas sociales o económicas determinan la forma y el contenido de la ilustración.”(18)

« El papel del ilustrador profesional consiste en acompañar, explicar, adornar o ampliar una idea de una manera visual. Esta relacionado con la comunicación efectiva de ideas, utilizando todas las técnicas que el artista visual tiene a su alcance»(19)

Puedo decir en un lenguaje mas simple que la ilustración es la imagen que representa alguna idea, un complemento gráfico llamativo de mayor o menor grado de elaboración dependiendo de la técnica utilizada. Que complementa un texto, con la intención de explicar o de dar a entender mas fácilmente dicho texto, de manera que sea interpretado de la manera mas correcta posible por quienes la contemplan.

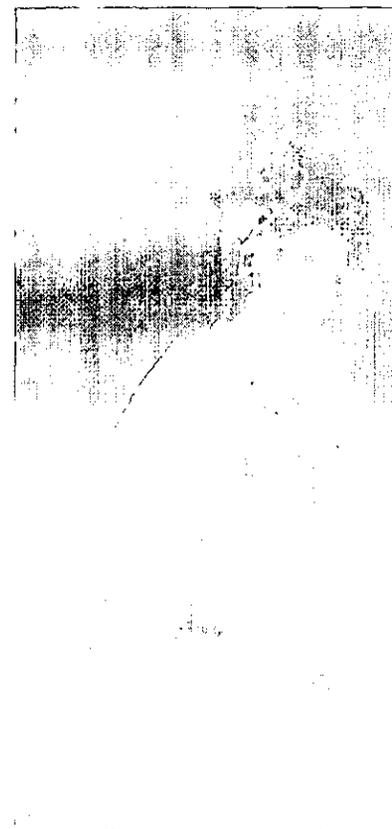


Fig. 2.1 Este es un claro ejemplo de como la ilustración puede causar emociones.
Ilustración Japonesa

Es importante señalar que el desarrollo técnico de la ilustración podrá hacer variar la fuerza visual de esta. Ya sea debido a los colores, técnicas o figura se podrán provocar diferentes sensaciones así como emociones al observador.

«Los buenos elementos de trabajo son factores de resultado en la ejecución, por mucha que sea la maestría del ilustrador nunca podrá obtener éste un buen resultado si se hace uso de materiales deficientes o de instrumentos de baja calidad « (20)



Fig. 2.2 Esta ilustración se realizó con la técnica de prismacolor y puede causar diferentes emociones a las provocadas por la fig. 2.1
Ilustración: J.Carmen Anaya

2.- Antecedentes de la Ilustración

Las raíces tanto de la ilustración como de la escritura, se encuentran en los pictogramas (símbolos que representan palabras o frases) y en los jeroglíficos (imágenes de objetos que representan palabras sílabas o sonidos) desarrollado por culturas antiguas como los Egipcios, los Mayas, los Olmecas o los Hititas, entre otros.

La ilustración nació como complemento narrativo para los pergaminos en libros y manuscritos. Esto se puede constatar con EL LIBRO DE LOS MUERTOS y el POPYRIS RAMESSUN, libros Egipcios que se considera datan del año 2000- 1900 A.C. aproximadamente.(21)

En la Europa medieval los textos de los manuscritos se ilustraban con miniaturas; del latín *miniun*. Dichas miniaturas se usaban para decorar las iniciales de los manuscritos. La mayoría de estas miniaturas eran elaboradas con acuarela, goma arábiga, polvos de oro y plata sobre pergamino.(22)

Las primeras que existieron se encuentran en El Libro de los Muertos. Dichos manuscritos e ilustraciones solo podían duplicarse a mano.

Durante esta época la mayoría de los manuscritos contenían ilustraciones, estos dieron origen a la Iluminación. La iluminación consistía en decorar los libros con muchos adornos, bordes ornamentales, capitulares y las antes mencionadas miniaturas.

3- Historia de la Ilustración

La ilustración comenzó su desarrollo con los libros del siglo XV, los cuales eran grabados a mano con la ilustración y el texto en un mismo bloque de madera.

La mas antigua ilustración impresa que se ha conservado, es una portada elaborada en xilografía de la «Sutra del Diamante», es una ilustración China del año 868. (23)

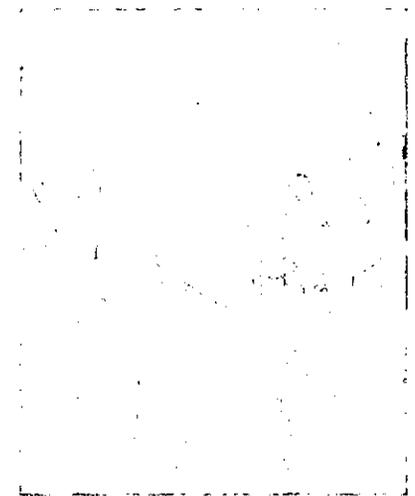
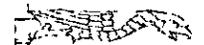
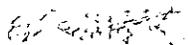


Fig. 2.3 Detalle de un pergamino de el Libro de los Muertos. Estas ilustraciones eran hechas a mano.
Enciclopedia Oceano



La iluminación tuvo su auge en los monasterios para ilustrar libros religiosos y salterios (Colección de Salmos de las Biblia). Algunos ejemplos representativos de la iluminación son: Libros de la Escuela Holandesa (siglo VII y VIII), o El Libro de Kells el cual contenía diseños de humanos interactuando con animales. Iluminaciones romanescas del siglo XII como la Biblia de Winchester, con decoradas iniciales, figuras estilizadas y miniaturas góticas. Y el Libro de Horas, de 1525 ilustrado por Geoffrey Tory, de los cuales el más celebrado es probablemente «Tres Riches Heures» del duque Berry, gran muestra de la ilustración en miniatura.(24)

El dibujo técnico y la perspectiva se presentaron con mayor plenitud en el Renacimiento. Leonardo Da Vinci es uno de los artistas más representativos de esta época por la habilidad que tenía como ilustrador técnico y arquitectónico y su gran meticulosidad en relación con los detalles, por lo cual podía representar en dos dimensiones un objeto tridimensional.

Se puede decir que la ilustración moderna nace al decaer la iluminación en el siglo XV. En este tiempo las ilustraciones (imágenes) y texto se grababan a mano en bloques de madera. Esto es conocido como Xilografía, con ella se lograban ilustraciones de gran delicadeza.

Fue a finales del siglo XV cuando un alemán, Johann Gensfleisch Zumm Gutemberg, adaptó una prensa con un tornillo que hacía subir y bajar una plancha que imprimía, y además utilizaba tipos móviles fundidos en plomo. Utilizando una tinta espesa y pegajosa logró editar el primer libro tipográfico de 42 líneas: La Biblia.(25)

Así mismo, Albrecht Pfister utilizando la misma técnica llevó a cabo el primer ejemplar tipográfico con ilustraciones: El Agricultor de Bohem.(26)

El grabado en placas de cobre así como el aguafuerte fueron reemplazando los grabados en madera durante los siglos XVI y XVII. Entonces la ilustración se propaga por toda Europa.

Durante este tiempo las ilustraciones fueron cambiando, de muy recargadas de elementos a una sencillez agradable, sin tantos adornos.(27)



Fig. 2.4 Leonardo Da Vinci es uno de los mayores representantes del dibujo técnico de su época.

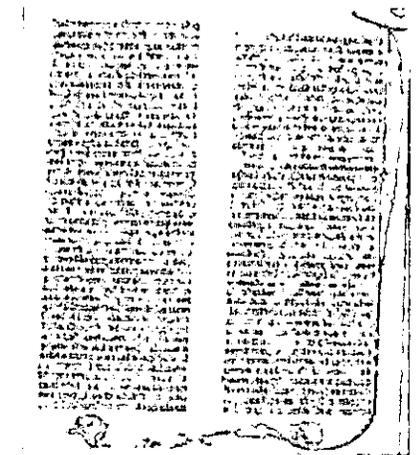


Fig. 2.5 Pagina de la Biblia impresa por Gutemberg, utilizando una prensa y tipos móviles así como una tinta espesa y pegajosa.

Fue a finales del siglo XVIII que se invento la Litografía, la cual revoluciono la ilustración.(28)

La Litografía (litos: piedra y gráphein: grabar) fue creada por Alois Senefelder en el año 1796, basado en el principio de que el agua y el aceite no se mezclan.

Dicha técnica es llevada a cabo en planchas de piedra caliza. Sobre las cuales se dibujaba con un lápiz graso, el siguiente paso era lavar las piedras con una mezcla de ácido nítrico y goma arábica, esta impide que se adhieran grasas, el ácido ataca el carbonato de cal de las piedras no así a la grasa del lápiz con que se trazo el dibujo. Así la tinta se adhiere al dibujo y no a al piedra.

Esto es lo que ahora conocemos como Offset, solo que las piedras han sido reemplazadas por placas de metal.

A pesar de dichos avances, el grabado en madera seguía utilizándose muy particularmente para la nueva tendencia de revistas ilustradas que alcanzaron popularidad entre 1830 y 1840.

En la segunda mitad del siglo XIX apareció el Offset, el cual logro buenas impresiones de bajo costo de uso común en periódicos, revistas y libros.(29)

Dicha reproducción además de ser mucho mas barata, es a color y se volvió común en carteles, periódicos, revistas y libros ilustrados.

La fotomecánica permitió la copia fiel de las obras. Eliminando casi por completo el oficio que desarrollaban los artesanos.

En 1851 se invento la Cromolitografía, con lo cual se introduce el color a las impresiones de ilustración que al momento eran a blanco y negro. Al llegar la fotografía dichas ilustraciones sufren una decadencia, ya que con las fotografías se logra un realismo total que rebasa a las ilustraciones.(30)

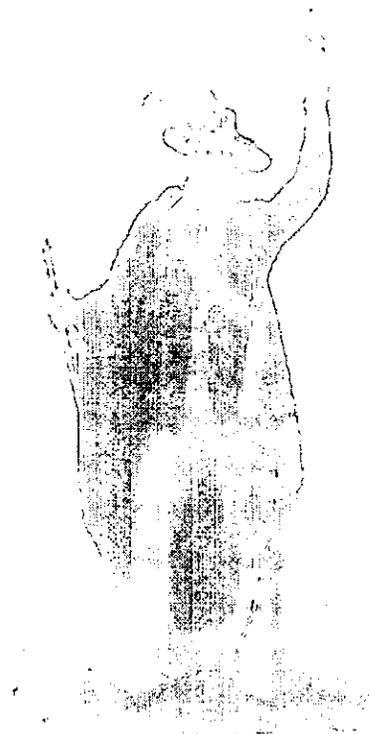


Fig. 2.6 Litografía de Claudio Linati, del año 1828. «Trajes Civiles, Militares y Religiosos de México». UNAM, México 1956

Al llegar la fotografía creo dos tendencias en los ilustradores. Una en la cual los artistas buscan imitar a las fotografías para logra el mayor realismo posible. Otra en la que dejan vagar la imaginación pasando las barreras de lo posible.

Con la llegada de la Revolución Industrial Hubo muchos adelantos en los procesos de impresión y gamas de color. Los semitonos permitieron optimizar la impresión a color, ya que sobreponen diferentes colores, logrando nuevos tonos, el delineado final es con tinta negra.

Es así que durante la segunda mitad del siglo XIX la ilustración llega hasta la publicidad . Gracias a las imágenes que tenían fines comerciales y que se publicaban en carteles y periódicos. Al aparecer el cine y la televisión los horizontes de la ilustración se ampliaron.

Los carteles o bien el cartel es de formato más o menos cuadrado tirando más hacia el rectángulo. Su soporte es plano. Se usa comúnmente de forma vertical y contiene una combinación satisfactoria de tipografía e imagen. Es uno de los medios de ilustración más satisfactorios del momento para los anunciantes, gracias a su impacto visual y de comunicación.

El cartel fue evolucionando al mismo tiempo que ganaba popularidad. Así fue reduciendo los textos al mínimo. Dicho medio de ilustración mas bien comercial, es ahora una obra de arte al alcance de todo publico y además cumple su misión comunicando a través de la imagen.

3.1- Ilustración en México

La ilustración en México como en otros países ha existido desde mucho tiempo atrás, y ha jugado un papel importante en las formas artísticas de nuestro país.

Los primeros «Ilustradores» del México antiguo eran los Tlacuilos. Tlacuilo se deriva del verbo náhuatl tlacuiloa que significa «escribiendo pintando».

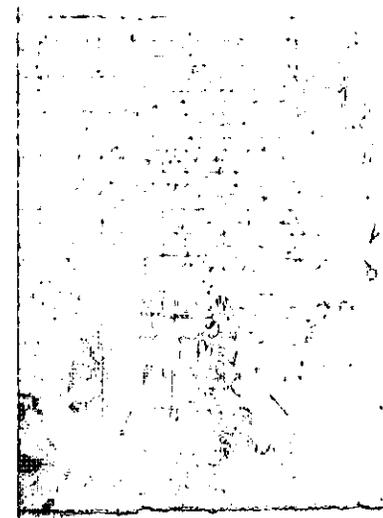
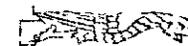
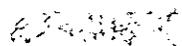


Fig. 2.7 Fragmento del códice «La Caída de Tlatelolco»



«Un tlacuilo era especialista en escribir pintando y sabían utilizar colores y mezclarlos, dibujar, señalar imágenes con carbón, tenían buena mano, gracia para pintar, además de tener idea de lo que pintaban.»(31)

«Los códices realizados estaban formados por una escritura de carácter logosilabico, es decir, basada en signos logograficos (que designan palabras) y fonéticos (transcriben sílabas) , o alfabéticos.» (32)

Los códices se realizaban en papeles hechos con fibras vegetales procedentes del ámate o el maguey y en pieles curtidas de animales como el ciervo o el jaguar. La gran habilidad de los tlacuilos les permitía dedicarse a esto sin importar su condición social, y se sabe que eran educados en el Calmecac, lugar donde se educaba a los hijos de los nobles.

Normalmente eran hombres los que se dedicaban a este oficio, pero los códices indican que las mujeres también se podían dedicar a ello. «Sus trazos transmitían la cultura, el conocimiento y la sabiduría de la sociedad en que habían nacido.»(33)

Son diversos los temas registrados en los códices, lo cual nos indica que existieron especializaciones pictográficas como la elaboración de calendarios rituales y adivinatorios, códices históricos y la cartografía.

En los documentos calendaricos rituales y adivinatorios se pintaban dioses, glifos calendaricos, la cosmovisión y se plasmaba el conocimiento astronómico. Estos códices les servían a los sacerdotes y astrólogos para interpretar los sueños.

En los códices históricos se pintaban los orígenes, las batallas, la evolución de un grupo social o étnico, las construcciones realizadas en el periodo de gobierno de un personaje, y las fechas importantes entre otros temas. En la cartografía se llevaba el registro de ríos, cañadas, montañas, lagos y poblaciones.

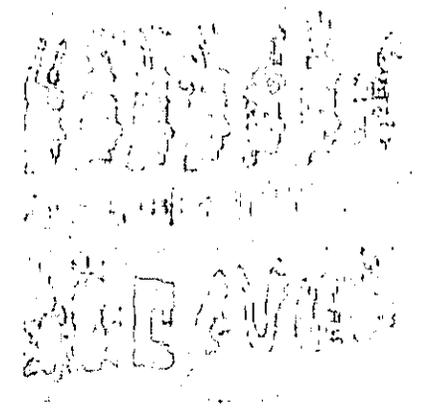


Fig. 2.8 Manuscrito de la época española acompañado de imágenes indígenas y con palabras en náhuatl y castellano. Enciclopedia Océano

También existieron tlacuilos dedicados a la elaboración de documentos económicos, censos, planos de propiedades, registros financieros y de tributo.» Importante resulta mencionar que un mismo documento podía tener una variedad de temas, tanto históricos como genealógicos o geográficos, por ello una clasificación tajante resulta absurda.»(34)

Una construcción conocida como Amoxcalli (amoxtli: libro y calli: casa) era el encargado de proteger los códices. Dichos códices estaban a cargo de sacerdotes y de la nobleza. Es probable que los tlacuilos estaban organizados en talleres especializados donde los maestros enseñaban a los más jóvenes, además de enseñar , parece ser que algunos códices estaban hechos por varias manos.

Los códices se bocetaban primero delineándolos con negro y después se realizaban, pero existen evidencias de bocetos que en la versión final fueron modificados. «El tlacuilo hacía una previa distribución plástica del espacio en el que contaban para trazar sus dibujos».(35)

Algo parecido al diseño gráfico son los libros ilustrados de la Virgen del Rosario; no se sabe exactamente cuando se comenzaron a imprimir pero en los últimos años del siglo XVII los libros mexicanos empezaron a ilustrarse con grabados al cobre cuya tosquedad al crearlos da el sospechar que fueron efectuados por indígenas. En el siglo siguiente las ilustraciones eran básicamente religiosas.

Uno de los momentos en México fue poco después de 1830, cuando con la litografía se comenzaron a ilustrar sátiras de costumbres y caricaturas políticas en los periódicos, de los cuales tanto en México como en América fueron la «Gaceta Literaria» y «Mercurio Volante».

El artista que posiblemente tenga más influencia en la ilustración hecha en México durante el siglo XIX fue José Guadalupe Posada, su producción gráfica era tan abundante y variada como la francesa en esa época. Posada fue un gran ilustrador y cronista gráfico que plasmó en sus creaciones todo acontecimiento de la vida mexicana.



Fig. 2.9 Ilustración de José Guadalupe Posada. Conocido por todos gracias a su modo de ilustrar sátiras y caricaturas del pueblo y gobierno mexicanos de su tiempo.

Poco antes que posada se diera a conocer hubo en México otro litógrafo importante que además fue su maestro, Trinidad Pedroza quien editaba un pequeño semanario llamado el «Jicote», cuya principal atracción eran las caricaturas. Esto por el año de 1871 en Aguascalientes, pero causo tal escándalo que el pequeño taller tuvo que ser trasladado a León Guanajuato, a donde lo siguió Posada. En ese estado trabajo en una editorial propiedad de José Venegas Arroyo, la mas grande en México dentro de su género, convirtiéndose en una atracción gráfica para dicha editorial.

«Al fenómeno José Guadalupe Posada, espíritu creador, que supo desarrollar en hojas gráficas de tamaño modesto un estilo tan personal a la vez sobre personal que pudo valerse, en el México post-revolucionario, base de toda producción artística, no solo en las Artes Gráficas, sino también en los murales.» (36)

Entre los años treinta y cuarentas surgió un ilustrador comercial moderno, Miguel Covarruvias, que trabajo en los E.U. creando cubiertas para la revista «Fortune».

«Importante también para la historia de la ilustración en México fue la fundación del taller de la Gráfica Popular, colaborando para este fin un importante grabador de la época: Leopoldo Méndez. Esta institución estaba encargada de la producción gráfica, y que en ocasiones sus miembros se dedicaran a la ilustración de libros y revistas o cualquier tipo de publicaciones» (37)

El fundador en México de la revista Romance fue Miguel Prieto, quien participó en la creación del Diseño Gráfico mexicano moderno, realizo ediciones en el Instituto Nacional de Bellas Artes (1947) en el suplemento cultural del diario conservador Novedades, llamado «México en la Cultura».

Vicente Rojo (Barcelona 1932) formó parte del equipo de Prieto, primero en el instituto y luego en el Periódico, los carteles, libros y programas mas originales se deben a el, causando una verdadera renovación de las Artes Gráficas. Años mas tarde se fundo la imprenta Madero por los españoles Tomás Exprésate y «pepe» Azorín, la cual tuvo por primera vez un departamento de Diseño Gráfico cubierto por Vicente Rojo, después como director artístico hasta 1984.



Fig. 2.10 Imagen del cartel «Primer Congreso Nacional por la Paz»
Autor: Alberto Beltran

Más recientemente se formo un grupo de diseñadores entre los cuales se encontraban: Rafael López Castro y Germán Montalvo entre otros. También se hizo otro parecido, el cual fue el primer estudio de diseño gráfico fuera del D.F., el cual edito una revista llamada Magenta, ediciones arcoiris en Guadalajara. Dirigida por un argentino, Mauro Kurst y un mexicano, el arquitecto Felipe Covarrubias.

«Otros miembros, ocasionalmente dedicados a ilustrar libros o publicaciones son, Adolfo Mexiac, Adolfo Quinteros Gómez, Fernando Castro Pacheco, José Luis Cuevas (famoso ilustrador de libros, semanarios y periódicos), los mas jóvenes, Francisco Toledo, Jordi Boldón, Ismael Guardado, Enrique Catanneo, Arnulfo Aquino, Juan Arrollo, René Galindo, etc.» (38)

Es importante mencionar que por otra parte, la presencia de diseñadores extranjeros no ha logrado por ahora, implantar nuevas tendencias estilísticas definitivas en nuestro país.

“No hay que olvidar que el grabado tiene tradición histórica muy notable en España, y tal vez el hallazgo de una practica tan arraigada en México, suscite en nuestros compatriotas una emotiva referencia hacia los propios orígenes, y asuma inconscientemente un patrimonio formal casi familiar contra el que no puede luchar sin sentirse, en cierto modo, destacados.» (39)



Fig. 2.11 «La Virgen del Rosario», grabado en madera.
El Grabado, historia y trascendencia.
UAM Xochimilco.
Autor: Pedro Ocharte.

4- Géneros de Ilustración

La ilustración es muy extensa, por lo tanto existen diferentes tipos de ella. Esto es debido a la necesidad ilustrativa de los textos, por ello a continuación mencionare las especializaciones mas importantes con sus características inherentes correspondientes a cada una de ellas.

Ilustración Técnica:

Se refiere a las ilustraciones para la industria, ya que son muy precisas gracias a la tecnología y al paso de los siglos. Posee tres características fundamentales, las cuales son:

- † Apunte directo: « El artista debe de hacer un boceto claro, con medidas suficientes y adelantadas».(40)
- † Estudio: Aquí se lleva a cabo un estudio, el artista saca fotografías para tener referencias y lograr un dibujo más acercado a la realidad.
- † Ortografía: Este es un dibujo dentro de un cubo, es importante tener buena visión de los ángulos, además de los planos horizontales y verticales.

Ilustración Científica:

Son las ilustraciones hechas para las ciencias como lo es la biología, microbiología zoología, se realizan dibujos de cosas relacionadas con dichas ciencias; teniendo la característica de que son ilustraciones muy detalladas.

La ilustración científica es muy importante ya que gracias a ella podremos conocer las especies animales o vegetales en extinción o algo de gran valor que haya desaparecido.

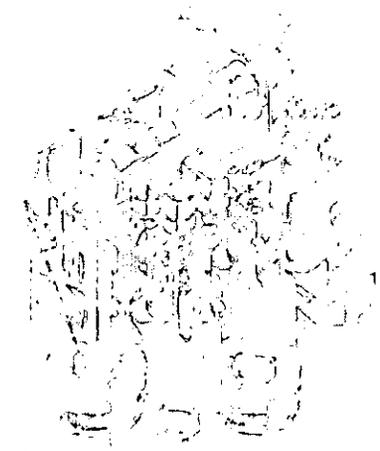


Fig. 2.11 La ilustración técnica es muy precisa como se puede apreciar en esta imagen.
Revista. Automovil Panamericano



Fig. 2.12 La ilustración científica nos muestra también buenas soluciones gráficas al referirse a órganos como en este caso el canal auditivo.
Enciclopedia Océano

A la ilustración médica se le denomina ilustración científica, ya que es creativa y algunas veces simbólica, además de ser detallada. Es importante mencionar la valiosa participación del ilustrador para transmitir la información de cada ilustración.(41)

Ilustración Editorial:

Este tipo de ilustración lo podremos encontrar en revistas, periódicos y libros, apoyando textos para hacerlos mas atractivos y comprensibles. También en las revistas encontramos diferentes tipos de ilustraciones con gran variedad de estilos y tamaños, tratando de lograr un buen aprovechamiento y gusto del espacio de las paginas en que se lleve a cabo.

Además cabe mencionar los anuncios publicitarios en los interiores de las revistas, que nos sirven para recordar marcas o productos, modelos u objetos de valor que están de moda o que acaban de salir al mercado.

Parte de la ilustración editorial se encuentra en otros medios impresos como los folletos o catálogos.

Ilustración Publicitaria:

La ilustración Publicitaria es una de las mas importantes ya que debe de tener una excelente creación, diseño y realización ilustrativa, para poder lograr un buen impacto visual de los productos promocionados.

Esta relacionada con los anuncios que son producidos de una manera gráfica para transmitir un mensaje.

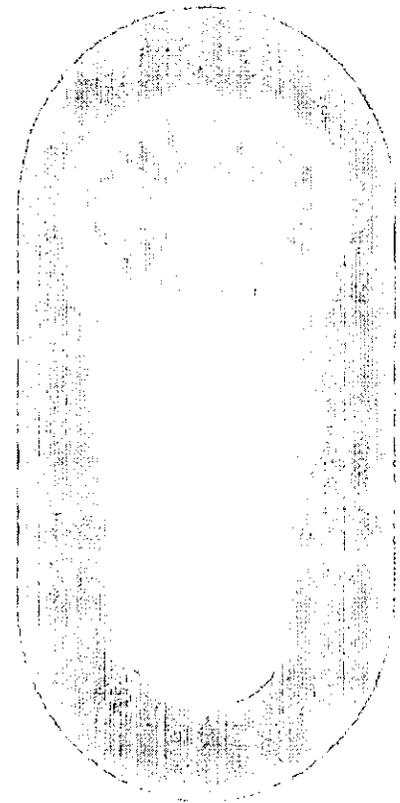
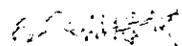


Fig. 2.14 Este es un claro ejemplo de la publicidad hecha a un depósito de cartuchos mediante la ilustración.
Ilustración/Diseñador: J.Carmen Anaya



La competencia de la ilustración tradicional es la fotografía y las ilustración digital,, pero a pesar de que esta avanza a pasos agigantados, la ilustración tradicional sigue siendo una buena opción como fin publicitario.

Ilustración de Empaques y Productos:

Es muy similar a la publicitaria, la diferencia es que esta se refiere a los empaques y productos del mercado, mismos que deben ser impactantes publicitariamente. Existen reglas para el diseño de empaques y envases de acuerdo a cada producto, como normas mercadológicas que delimitan la forma y el estilo de la ilustración, en este tipo de ilustración se pueden usar fotografías o viñetas.

Ilustración Infantil:

La ilustración infantil se relaciona con la ilustración editorial ya que la encontramos en libros de enseñanza escolar desde preprimaria.

«Los libros para los primeros grados de la enseñanza escolar educan mas por las imágenes que por el texto y exigen, por tanto de múltiples ilustraciones que, aunque no son muy remuneradas, compensan por su numero, el esfuerzo del ilustrador».(42)

«El efecto visual es siempre mas decisivo en el niño que la palabra impresa».(43)

En esta rama se tienen que cuidar todos los detalles, porque los niños son críticos y rechazan todo aquello que desea falsear su concepto de las cosas.



Fig. 2.15 Esta imagen nos ayuda a corroborar el hecho de que los colores son un buen medio para atraer la atención de los niños.
Ilustrador: Ma. Eugenia Lara

«El color es una de las atracciones principales de la ilustración infantil, pues nada existe que sea tan esencial ni mas sugerente para el niño, por su propia cualidad y aunque sea en simples manchas, le requiere, divierte y excita y sirve para despertar su interés y mantener éste a lo largo de la lectura de un libro.» (44)

La ilustración infantil sirve para despertar la curiosidad del niño sobre los personajes famosos, descubrimientos, las ciencias y las artes. Gracias a ella pueden tener un afán mas constructivo. Las ilustraciones de los libros pueden orientar la inteligencia y ser altamente educativas.

El medio mas comúnmente utilizado es el dibujo a pluma, en negro o con complemento de color, pues es de un costo mas bajo y de mas rápida reproducción.

Ilustración de Arte Fantástico

El arte fantástico es un género de la ilustración muy llamativo por sus composiciones. Es muy atrayente por el contenido visual de sus obras. En este se utiliza el realismo y los medios tonos son imprescindibles, dando volúmenes increíbles a sus personajes .

Este género estimula la imaginación del observador ya que sus composiciones son de todo tipo de imposibles, como de guerreros, dientes de sable, centauros, arpías, gigantes y para complementarse puede tener parajes de una naturaleza extraña o de increíble belleza.

Así se pueden mezclar personajes de diferentes épocas como por ejemplo a un dientes de sable con un astronauta.

Es un género con infinidad de recursos compositivos y casi siempre se complementa de un realismo increíble.



Fig. 2.16 Ilustración de arte fantástico, podemos apreciar como la imaginación del artista vuela y estimula la del espectador.
The Fantastic Art Of Frank Frazetta

Ilustración de Modas:

Este tipo de ilustración es un poco complicada, se refiere a la moda la cual requiere sensibilidad y un alto sentido de la elegancia. Las figuras deben estar bien dibujadas, ser bien proporcionadas con poses variadas y graciosas.

«Un aspecto importante del dibujo de modas es la representación de las texturas; éstas pueden ser resueltas por las técnicas corrientes y valiéndose también de tizas o lápices blancos, grises, negros y de color.» (45)

La moda femenina ofrece oportunidades fascinadoras y brillantes para la mujer, el hombre con sensibilidad y sentido creador. La moda masculina, aunque sin tener un campo tan amplio y variado como las del sexo opuesto, brindan infinitas posibilidades al artista que posea habilidad, gusto e individualidad.

5- Técnicas

La selección de una técnica se lleva a cabo de acuerdo a los materiales que se piensan utilizar, así como los soportes, el tipo de ilustración a realizar y las necesidades propias del ilustrador. Este debe de conocer la calidad de los materiales para tener mayor seguridad en el desarrollo y buen termino del trabajo a realizar.

Las técnicas de ilustración utilizadas con mas frecuencia son las siguientes:

Lápiz

El grafito se descubrió en 1400 en Bavaria, los primeros lápices aparecieron en 1662, pero el nombre de lápiz de plomo se debe a que se pensaba que lo que pintaba era plomo y no grafito, el primer lápiz se fabrico en Alemania en 1662.



Fig. 2.17 Ilustración de modas realizada con la técnica de grafito sobre fondo blanco.



Fig. 2.18 Esta ilustración se realizó con la técnica de lápiz. Se notan los medios tonos y la textura que se logran gracias al incremento del grafito.
Ilustración: J.Carmen Anaya

En 1755, Nicolás Jacques Conté invento los lápices que llevan su apellido, los cuales eran una mezcla de grafito con arcilla fina, que se cocía en un horno; los lápices se graduaban de acuerdo a su textura, tono y fuerza que dependían de los ingredientes, la cantidad así como el tiempo de cocimiento. Johan Lothar von Faber perfecciono el proceso de Conté forzando la pasta a través de un tinte, empleando maquinaria para cortar y hacer surcos en las piezas de madera que recubrían las minas (46)

Es un material propio para los acabados realistas y los medios tonos, se puede aplicar sobre casi sobre todo tipo de cartulinas y papeles. El papel liso, la cartulina bristol y el papel marfil son los mejores soportes para lápices blandos, los de mina dura logran el mejor efecto en papeles de textura granulosa, como el Cartridge, el papel para acuarela y el Ingles, blancos o de color.

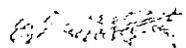
El lápiz de grafito normalmente se utiliza para hacer marcas grises y brillantes, el de carbón se utiliza para hacer marcas negras y mates, el lápiz conté también se usa para las mismas marcas pero con una apariencia grasa, la sanguina se usa para dar el toque de dibujos hecho con algún otro lápiz, el portaminas se usa como los lápices de madera, con la ventaja que se pueden hacer trazos finos de grosor constante, los lápices de colores se usan para dibujos mas detallados utilizando una gran gama de tonalidades y algunos son solubles en agua para crear algún efecto.

Carbón

El carbón es el mas antiguo de los medios del dibujo, ahora el carbón se hace de Vid y de Sauce en hornos especiales a prueba de aire. Existen varios tipos de carbón, como lo es el carboncillo, suele ser de Vid o de Sauce, mide aproximadamente 15 cm. Con diferentes grados de dureza. La marca mejor reconocida es Lukas y dichos carboncillos vienen en caja.



Fig. 2.19 Ilustración hecha con la técnica de carbón.



Carbón comprimido, Este se vende en barras hechas de carbón en polvo y aglutinante, miden aproximadamente de 7.5 a 10 cm. Y tienen un diámetro aproximado a los 6mm. es mas fuerte que el carboncillo, los errores cometidos con este material son difíciles de corregir. La marca mas recomendable es Conté París.

Lápices de carbón, Están hechos con varillas finas de carbón recubiertas de madera o papel enrollado y tienen una punta fina. Su dureza va del mas duro: HB, el intermedio: 2B y el blando: 6B.

Carbón en polvo, se usa con difuminos para crear el efecto que uno desee.

El papel que se utiliza como soporte para esta técnica debe tener un grano muy marcado, ser fuerte para que resista los frotos y borrones, también existen papeles finos con grano marcado; el carbón comprimido se desarrolla bien en papeles lisos.

Grabado

Consiste en grabar sobre una superficie plana el motivo que se desea imprimir, una de estas superficies es el linóleo el cual es mas sencillo de manejar ya que se puede hacer el relieve en cualquier dirección, los errores son mas fáciles de enmendar ya que solamente se tiene que raspar la superficie con una cuchilla. Se recomienda usar un linóleo de un grosor mínimo de 6.5 mm. esto impedirá que se doble. Una vez logrado el motivo se entinta y se pone sobre la superficie a imprimir.



Fig. 2.20 Grabado de Francisco Moreno, México 1952

Xilografía

Esta técnica es similar al grabado pero en este caso la placa es de madera y es trabajada con gurbias o con buriles, dejando en alto relieve las áreas que se desean imprimir. De igual forma que el grabado la placa es entintada y se pone sobre la superficie a imprimir.

Huecograbado

En esta técnica la superficie de una plancha metálica por medio de una punta de metal o por la acción de ciertos ácidos. Existen tres tipos de hueco grabado:

El grabado en línea es el que se realiza por medio de un buril o punta metálica sobre la plancha de metal. El agua fuerte consiste en grabar la superficie usando ácidos. La plancha es desengrasada y se cubre con un 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 un instrumento de punta fina metálica y finalmente se coloca la plancha en un contenedor con ácido el cual se encarga de corroer el metal y grabar la imagen.

El grabado en punta seca se lleva a cabo mediante la presión de un instrumento con punta ya sea de metal o de 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 zinc, aluminio o cobre, siendo esta última la más recomendable.



Fig. 2.21 Xilografía de Durero «Hombre en el Bano» 1496



Fig. 2.22 Grabado en madera.

Litografía

Es una técnica de impresión similar a las anteriores solo que no se utiliza una placa, sino una piedra preparada para imprimir. Para esto es necesario limar al piedra, dibujando después con un lápiz graso con el fin de absorber la tinta, es recomendable que las líneas guía se hagan con conté 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 ácido nítrico, dicho ácido corroe la superficie de la piedra sin alterar las líneas trazadas. Luego de esto se lava la piedra con agua y aun húmeda se entinta y se lleva a cabo la impresión.

Serigrafía

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 llamado bastidor. Aunque los chinos y japoneses trabajaban con un procedimiento similar desde hace siglos, las primeras formas de serigrafía como se conoce hoy aparecieron en 1907 aproximadamente. La placa de serigrafía se hace sobre una malla que puede ser bloqueada con una emulsión a base de agua o con sustancias resistentes a esta como lo es el proceso de foto emulsión o las películas de thinner o cromaline.

En la mayoría de los casos la placa se realiza por foto emulsión, consistente en fijar el dibujo original en forma de positivo y de manera invertida a la forma en que leemos sobre la malla previamente emulsionada. Se expone a luz intensa durante algunos minutos lo cual hace que las áreas expuestas se endurezcan y las cubiertas permanezcan blandas. Luego se introduce la malla a un chorro de agua a presión que va eliminando la emulsión suave, de esta manera la emulsión blanda que es removida deja huecos por donde pasara la tinta. Luego de esto se pone sobre una base rígida, se entinta, se toman los registros y finalmente se imprime.

La serigrafía se puede poner sobre casi todos los soportes imaginables como son: papel, cartón, madera, plástico, tela, algodón, metal, acrílico, etc.



Fig. 2.23 «El Sereno» litografía de Claudio Linati en su obra «Tipos Mexicanos», 1826.

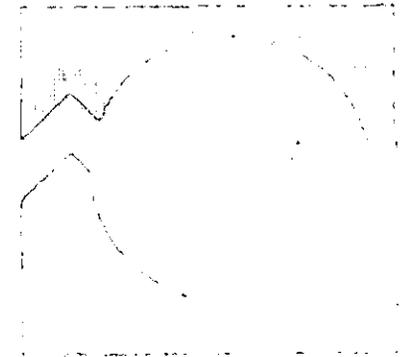


Fig. 2.24 Ejemplo de una composición realizada en serigrafía.

Temple

Esta técnica de ilustración es mas comúnmente utilizada por artistas plásticos. Es usada desde la edad media por 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». Las superficies usadas mas comúnmente por el temple son la madera (masonita, aglomerado o cualquiera de tipo laminado), también se puede aplicar en lienzos, en estos casos es recomendable prepararlas con una solución a base de gelatina con hojas sumergidas en 1/2 litro de agua caliente y se aplica con una brocha por ambos lados de la superficie. Una ventaja/desventaja de esta técnica es que una vez seca, la pintura no se puede quitar y si se comete un error ya no es corregible.

Acuarela

Esta constituida por pigmento molido mezclado con aglutinante que simplemente se disuelve en agua. Esta técnica se puede utilizar en lavados de color donde los brillos y las zonas claras se obtienen dejando el papel sin cubrir. Una de sus ventajas es que los errores se pueden corregir pintando encima de ellos. Es una de las técnicas mas bonitas pero así mismo mas difícil de dominar.

Las acuarelas se pueden encontrar en forma seca (plantilla o pastilla), semilíquida (tubos), y líquida (frascos con gotero; esta es concentrada, por lo tanto se puede diluir todavía mas). Las mejores marcas son Winsor & Newton (quienes fabrican también en crema), Reeves, Guitar, Sakura y Lefranc.

No se sabe a ciencia cierta en donde se llevo a cabo su desarrollo , pero se tiene contemplada a Alemania o a Inglaterra entre los años 1400 y 1500. Pero no fue hasta casi dos siglos después en el siglo XVIII cuando este arte floreció hasta alcanzar su esplendor.

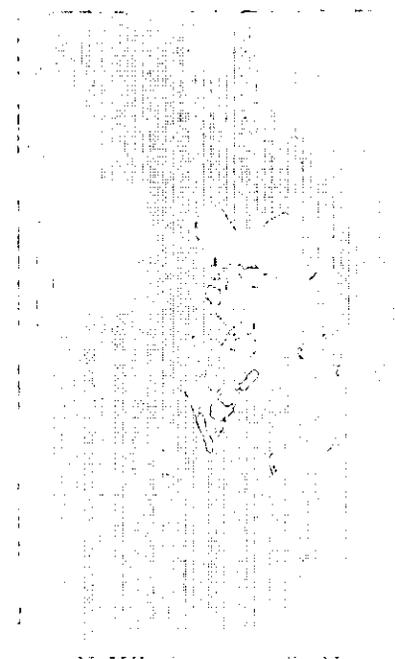


Fig. 2.25 «Vampiro» realizada en la técnica de acuarela.

Ilustrador: J.Carmen Anaya

El soporte ideal debe ser un papel de buen gramaje y buena textura. Existen tres tipos de papel para la acuarela que son: papel prensado en Frío o CP, papel Áspero, rugoso o de grano y el papel de prensa caliente, este ultimo es muy liso.

El de mayor demanda es el prensado en frío, pues tiene una superficie muy áspera que permite obtener efectos lisos o granulados dependiendo del uso del pincel; el papel prensado en caliente es adecuado para emplear en el la línea y los lavados, el papel áspero tiene un grano muy marcado y cuando tiene contacto con el pincel produce un efecto moteado. El mejor papel es el hecho a mano pero es verdaderamente caro.

Una parte importante en esta técnica son los pinceles.

Los pinceles se utilizan para aplicar el pigmento a la cartulina o papel a utilizar, logrando con ellos detalles y al mismo tiempo gran cantidad de color. Los mas adecuados son los planos ya que estos nos dan un acabado mas fino y perfecto. Los mejores pinceles son los de pelo de cola de marta roja siberiana, después están los pinceles de ardilla y de buey. Los pinceles se identifican por números del 1 al 12, pero los mas finos son los 000, 00 y 0.

Las mejores marcas de pinceles para acuarela son: Winsor & Newton, Picasso y Serra. Existen diferentes maneras de aplicar la acuarela, las cuales mencionare de manera simple: Alla Prima, Lavados, Punteado, Restregado, Pincel Seco, y se puede combinar con otras técnicas.



Fig. 2.26 Técnica de raspado y acuarela.
Ilustrador: J.Carmen Anaya

Tempera o Gouache

Es una pintura opaca a base de agua, esta hecha a base de pigmento molido menos fino que el de la acuarela, ligado a goma arábica a los que se agrega blanco para darles opacidad. Tiene poca luminosidad y se puede modificar y elaborar por encima sin que parezca mucho trabajo. Uno de los inconvenientes es que una vez seco se ven variaciones y se ve rebajado, esto se puede prever haciendo pruebas antes en un pedazo de cartulina. Esta técnica fue descubierta por un monje en Europa a finales del siglo XIV.

La superficie a soportar el gouache son los papeles que se utilizan para la acuarela o en papeles libres de grasas o aceites, también se puede aplicar en madera o cartón. Al igual que en la acuarela se utilizan pinceles para su aplicación.

Su principal característica es la opacidad, al secarse varia el color, algunas veces si se quiere se puede agregar un poco de engrudo para espesarlo y se arrastra con un palillo puntiagudo para crear nuevas texturas. Las mejores marcas son: Bruynsel y Winsor & Newton.

Acrílico

El acrílico es una pintura cuyo pigmento esta aglutinado en una resina sintética, esta pintura puede ser disuelta en agua, seca con la misma rapidez que se evapora el agua y una vez seca es impermeable. Esta característica nos permite pintar encima sin modificar los colores que se encuentren abajo.

La pintura acrílica tiene gran diversidad de colores y al ir agregando agua se va adquiriendo el grado de transparencia deseado, incluso si es necesario se puede agregar un retardador. Al secar da un acabado uniforme además resisten la oxidación. Se pueden encontrar en tubo, tarro, pomo o en recipientes de plástico, las marcas mas conocidas son: Politec, Dr Atl. Pintar, Indart y Winsor & Newton.

Esta técnica es aplicable a casi toda superficie mientras no sea brillante o aceitosa. En esta técnica también se utilizan pinceles, pero con ella se pueden utilizar también los pinceles sintéticos por ser mas resistentes. La pintura acrílica también puede ser aplicada con el aerógrafo .

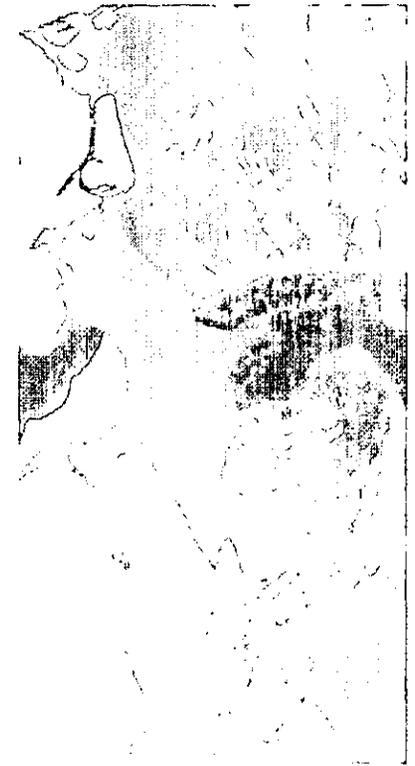
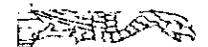
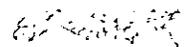


Fig. 2.27 «Eva» llevada a cabo con acrílico.
Ilustrador: J.Carmen Anaya



6.- Materiales

Los materiales que todos los ilustradores utilizan poco o mucho son:

Lápices de grafito, son útiles para bocetar y trazar el dibujo primario de la ilustración. Algunas marcas que nos pueden proporcionar buenas opciones son: Turquesa, Faber Castel, Mirado, Venus, Koh-I-noor, Caran d'Ache, etc.

Los lápices se clasifican en grados de dureza. Los lápices duros son los H, 2H, 3H, 4H, 5H, 6H, 7H, 8H, 9H y los blandos son los B, 2B, 3B, 4B, 5B, 6B - 9B. El lápiz intermedio es el HB. La punta se saca con navaja y puede afilarse con una lija.

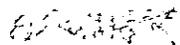
Lápiz Graso: También sirve para bocetar, es ideal para dibujar sobre acetato, por esta característica es muy utilizado por animadores.

Gomas para Borrarr: Hay de varios tipos, Las mas utilizadas son las gomas blandas de migajon porque no manchan el papel. La marca Staedler tiene gran variedad de estas y sus productos son para uso «rudo», es decir que sirven para quitar tintas difíciles. Otras marcas que nos ofrecen buenas opciones son Factic y Pelikan. La primera fábrica gomas de migajon suave de gran calidad, muy buenas para trabajos sobre papeles delicados de origen español

Pinceles: Pueden ser planos o redondos según la técnica que se desee utilizar. Los planos generalmente son utilizados para el óleo y los redondos para tintas menos grasosas o a base de agua. En ambos existen diferentes grosores y medidas. Comienzan con el 000 que es el pincel mas delgado y al ir la numeración en ascenso el grosor va aumentando. Dichos grosores difieren según las marcas. Las marcas mas socorridas son la Rodin y la Winsor & Newton de importación.

Carboncillo: Existen en diferente graduación como los lápices. Su trazo es negro intenso. Se comercializan como natural y comprimido. La marca Conté d'Paris ofrece las graduaciones 2B,B, HB, H. Los demás materiales que se utilizan son los juegos de escuadras, compás, papeles absorbentes, godetes.

Fig. 2.28 Escuadras de 60 y 45 grados.



Tizas

Las tizas son barras de color comprimido en colores rojo, blanco o negro, a diferencia de los carboncillos su componente principal son las arcillas. Las arcillas son utilizadas desde el periodo paleolítico y su origen son los yacimientos de arcilla. Actualmente se conocen como sanguinas. Los soportes para esta técnica suelen ser los papeles de grano medio o grueso.

Pasteles

El uso del pastel comienza en el siglo XVIII, ofrecen una gama muy diversa de colores y se pueden encontrar como secos o grasos de acuerdo a su composición. Son mas blandos que las tizas, son opacos así como transparentes, de aspecto aterciopelado, la brillantez y suavidad de sus colores los convierte en una de las técnicas mas atractivas.

Existen tres tipos de pasteles los cuales son: blandos, medios y duros. Los blandos son los que mas se utilizan pues tienen colores mas brillantes, además se pueden combinar con el papel. El inconveniente es su poca duración debido a la poca protección que se le puede dar, pues existen fijadores pero le quitan brillo y calidad a los colores. Los de mejor calidad son: Rembrandt, Alpha Color, Novel, Holbein y Faber Castel. El papel debe ser apropiado con superficies rugosas o papeles con superficies de textura, esto permite que el pigmento se adhiera con facilidad. En algunos casos funciona sobre madera o lienzos. Se puede utilizar goma y fijador para evitar que el pastel manche o se corra. También se fabrica un papel de lija especial para pastel. La manera de aplicarse es muy simple ya que no necesita tiempo de secado, pueden realizarse líneas finas o gruesas.

El pastel « si se aprieta mucho, la pasta penetrara mucho en el grano del papel; con menos presión parte del papel se vera a través del color. Aplicando el pastel con un algodón se obtienen manchas aterciopeladas. Se pueden obtener delicados contrastes usando pastel en polvo y un difumino. Los sombreados se hacen a base de rayas, tramados o trazos alternantes de diferentes colores o tonos. Una vez aplicado el pastel, hay que procurar no frotarlo mucho que al superficie no se alise y pierda su textura. Un buen modo de aplicar pastel es con los dedos; también pueden usar los dedos para fundir colores, frotando suavemente los trazos. (47)



Fig. 2.29 Ilustración realizada con la técnica de pastel.
Ilustrador: J.Carmen Anaya

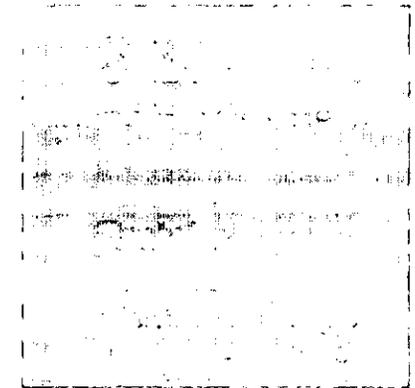
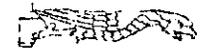
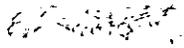


Fig. 2.30 Pastel graso.



Goma

Normalmente se emplean tres tipos de gomas las cuales son: goma de lápiz, debe ser de buena calidad y blanda par evitar manchones en el papel, goma moldeable, a esta goma se le llama también de pan porque puede adquirir cualquier forma, goma de plástico o nata, esta se deshace rápidamente por disgregación,, por ello siempre esta limpia.

También existen las gomas para tinta que son mas duras y abrasivas que las de los lápices, además que se debe tener mas cuidado ya que se puede dañar el original, al borrar una tinta como la china, a veces es mejor raspar con una cuchilla afilada.

Tinta

Se ha utilizado durante muchos siglos, el artista solo necesita una hoja de papel, una pluma y una tinta para realizar su trabajo. Existen diferentes tipos de plumas con gran variedad de plumillas como son: plumas de ave, estas plumas ya casi no se usan . Se cortan según las necesidades del artista, por su suavidad deben estarse cortando constantemente pero son muy adaptables.

Entre las mejores marcas encontramos a Staedler, Mecnorma y Pelikan. Existen tintas que resisten el agua y al secar tienen un acabado brillante sobre el cual se puede seguir dibujando. Existen diferentes marcas las cuales son: Grumbacher , fabrican 17 colores, Pelikan 18 colores, Winsor & Newton 22 y Matizze.

Las tintas que resisten el agua se fabrican en diferentes colores, una de sus características es que dan el efecto de acuarela diluida, secan en acabado mate y penetran mas en el papel.

Para utilizar la técnica de pluma el soporte a utilizar debe de ser duro y liso. Los papeles ideales para esto son: cartulina Bristol, Opalina, ilustración Gilberh y papeles de color como Iris, Vibrants y Bond.

Fig. 2.31 Gomas para gráfito, tinta y pluma.

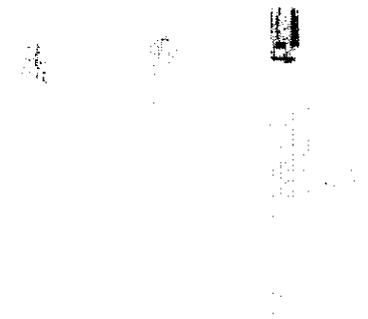
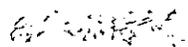


Fig. 2.32 Tinta para estilográfico o plumillas marca Rotring.



Para la tinta se puede usar el papel Cartridge de la mejor calidad (60 libras , 27 Kg.) ya que permite hacer correcciones, lavados en tinta y acuarela. Las superficies duras son recomendables para plumillas de acero.

Entre los papeles de superficie media y dura están: la cartulina bristol, el fashion. El RWS prensado en caliente, el Strathmore Drawing, el Kent HP. Entre los papeles medios y duros tenemos: el Darler Cartridge, el Kent NHP, el Fabriano NHP, el Archers Satine y el Saunders NHP.

La manera de utilizar estos materiales son dos básicos: líneas o puntos, con estos se pueden crear un sinfín de trazos y texturas.

Rotuladores

Es uno de los colorantes mas popular entre los ilustradores, ya que cuenta con puntas de fieltro finas, medias y anchas, que gracias a ellas se realizan dibujos o rayas rápidamente. «La gama es ahora muy amplia y un fabricante ofrece 115 colores diferentes, entre ellos 18 grises, toda una serie de aplacadores de punta de fibra líneas finas, y una punta especial, blanca y opaca, que resiste la impregnación de cualquier color de base alcohólica aplicada.

Otro fabricante ha coordinado una gama de 96 rotuladores de punta ancha y 45 de punta fina con una gama de colores de papeles haciendo juego»(48)

Estos instrumentos del ilustrador producen líneas fluidas y consistentes, además de su sensibilidad en la punta lo cual lo hace que parezca punta de pincel. Son casi indelebles pero tienen una reserva de base alcohólica y se evaporan rápidamente sobre todo si se dejan destapados. Las marcas mas conocidas y mejores son: Pentel, Flair, Tempo, Miji, Stylist, Pilot Fineliner, Pelikan, Carioca y Bérol.

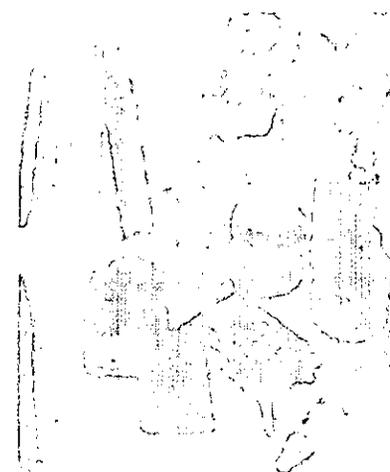
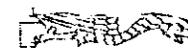
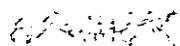


Fig. 2.33 Algunos rotuladores y tintas que se utilizan por el ilustrador.



La manera de aplicarlos es muy sencilla, se pueden mezclar con facilidad, son translúcidos. Para lograr buenos matices es necesario tener gran variedad de rotuladores o diluir con un solvente.

Los soportes pueden ser papeles de alta transparencia para poder facilitar la corrección de los trazos, los papeles secantes, también existen cuadernos de papel para rotulador.

Acrílico

El acrílico es una pintura cuyo pigmento está aglutinado en una resina sintética, esta pintura puede ser disuelta en agua, seca con la misma rapidez que se evapora el agua y una vez seca es impermeable. Esta característica nos permite pintar encima sin modificar los colores que se encuentren abajo.

La pintura acrílica tiene gran diversidad de colores y al ir agregando agua se va adquiriendo el grado de transparencia deseado, incluso si es necesario se puede agregar un retardador.

Al secar da un acabado uniforme además resisten la oxidación. Se pueden encontrar en tubo, tarro, pomo o en recipientes de plástico, las marcas más conocidas son: Politec, Dr Atl, Pintar, Indart y Winsor & Newton.

Esto es aplicable a casi toda superficie mientras no sea brillante o aceitosa. También se utilizan pinceles, pero con ella se pueden utilizar también los pinceles sintéticos por ser más resistentes. La pintura acrílica también puede ser aplicada con el aerógrafo.

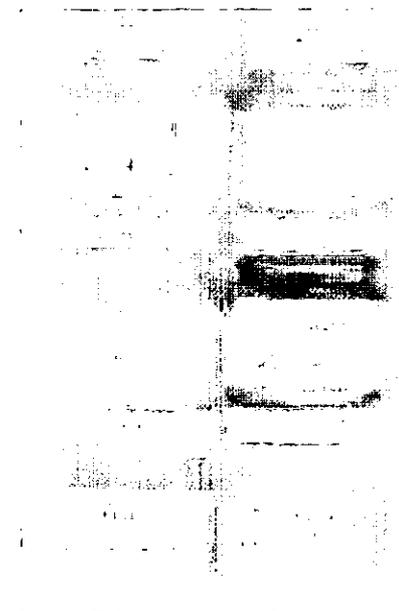
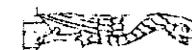


Fig. 2.34 Acrílicos marca Politec.



7.- Herramientas

Las herramientas que se usan con más frecuencia por el diseñador gráfico son las siguientes:

Aerógrafo

Los aerógrafos son instrumentos de alta precisión, capaces de producir líneas finas, tonos graduales y zonas de color plano. «El primer aerógrafo lo patentó en 1893 el inglés Charles Burdick, y desde entonces se ha perfeccionado hasta convertirse en un instrumento de precisión.» (49).

Los aerógrafos funcionan básicamente todos igual « se hace pasar aire comprimido , a una presión media de 2.10kg/cm² a través de un estrecho conducto que termina abriéndose en una cámara mayor, donde el aire se expande creando un vacío parcial.

Al mismo tiempo, del depósito sale pintura a la presión atmosférica normal que se mezcla con la corriente de aire, atomizándose. El chorro así producido pasa a través de una boquilla cónica, y llega a la superficie del dibujo.» (50)

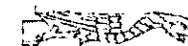
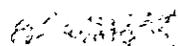
Se puede utilizar todo tipo de medio líquido de pintura, los más comunes son la acuarela, el gouache, el acrílico, y el tinte fotográfico. El aerógrafo se debe asear bien después de utilizarse para evitar que la tinta se seque dentro de este.

Los soportes varían de acuerdo al tipo de pigmento que se va a utilizar ya que cada uno es diferente en su consistencia.

Una de sus principales características es la de poder lograr unos degradados muy buenos, cosa que sería muy difícil con los pinceles normales. Se puede aplicar la tinta bloqueando las zonas que no se quieren pigmentar o manchar, con papeles adhesivos o líquidos especiales que son fáciles de quitar mediante solventes, como ejemplo tenemos el Frisquet o Látex. Esta técnica es usada también para retocar piezas escultóricas, escenografías, juguetes, etc.



Fig. 2.35 Aerógrafo marca Badger modelo 100 de doble acción.



Existen dos tipos de aerógrafos:

Los 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.

Los de doble acción: En estos se puede controlar al mismo tiempo la proporción de pintura y aire al jalar y apretar el botón de accionamiento.

Entre las marcas más conocidas se encuentran: Paasche, OVNI, SPRITE, Badger, Thayer, Super 63, etc.

Pluma

Pluma de caña: esta pluma es muy delicada , normalmente se utiliza par resaltar expresivamente algo muy delicado.

Pluma de mojar: estas son las mas versátiles, se insertan en manguillos y se pueden cargar con mucha o poca tinta. Deben limpiarse constantemente. Las marcas de este tipo de plumilla son: Pelikan y Guillot.

Pluma fuente: con este tipo de pluma se puede dibujar en cualquier parte, el inconveniente es que no en todas se puede usar tinta china a prueba de agua. Las mejores marcas son: Rapidograph 3060, Osmiriod, Osmiriod Sketchpen, Pelikan y Parker.

Pluma deposito: como su nombre lo indica tiene un pequeño deposito donde se carga la tinta. Se

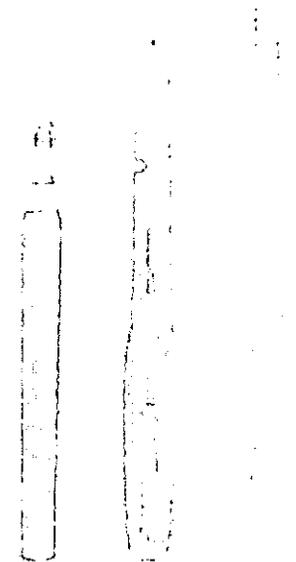


Fig. 2.36 Diferentes plumas fuente.

puede utilizar con tinta a prueba de agua. Las mejores marcas son Pelikan y Guilloit.

Plumillas: se utilizan para hacer trabajos en tinta. Según el número y la flexibilidad de estas se pueden generar diferentes grosores de línea. Es recomendable no dejar que la tinta se seque en ellas y deben limpiarse después de utilizadas.

Estilógrafos: son como las de depósito. Trazan líneas de diferente grosor y continuas, es utilizado normalmente por arquitectos, diseñadores, dibujantes e ilustradores. Constantemente se deben vaciar y limpiar con agua caliente para evitar que se tapen.

Portaminas: se utilizan para trazos cuyo grosor no tenga variaciones, así también para bocetar a mano alzada. Existen de diferentes marcas, cualquiera es recomendable. También están diseñados para diferente grosor de minas. Estas minas se encuentran también en diferentes durezas y colores.

Lijas

Lijas de Agua: Sirven para afilar las minas de los lápices

Pinceles

Pinceles: Pueden ser planos o redondos según la técnica que se desee utilizar. Los planos generalmente son utilizados para el óleo y los redondos para tintas menos grasosas o a base de agua. En ambos existen diferentes grosores y medidas. Comienzan con el 000 que es el pincel más delgado y al ir la numeración en ascenso el grosor va aumentando. Dichos grosores difieren según las marcas. Las marcas más socorridas son la Rodin y la Winsor & Newton.

Escuadras

Existen dos tipos de escuadras que son básicas para el diseñador gráfico y son las de 45 y de 60 grados. Se les puede encontrar de diferentes tamaños y con o sin graduación. También se encuentran con bisel o sin el, llamándoseles a las últimas profesionales, el uso de estas depende de la práctica que tenga el diseñador en su manejo.

Fig. 2.37 Diferentes tipos de pincel.

CAPITULO III

CASA EDITORA E HISTORIA DEL GRUPO "AENTIS ETERNA"



CAPITULO III CASA EDITORA E HISTORIA DEL GRUPO "AENTIS ETERNA"

1.- Musart

1.1 Antecedentes

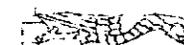
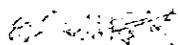
Musart es una casa disquera y es una empresa independiente. Actualmente se ha aprovechado toda la experiencia acumulada en los años de surgimiento hasta nuestros días por la segunda generación de jóvenes empresarios para seguir dando auge a esta disquera.

Algunos de sus catálogos más renombrados son:

- Libertad
- EMI Capitol
- Ariola
- Warner
- Reprise
- El Ángel, entre otros.

Las etiquetas que conllevan sus productos son las siguientes:

- Musart
- Balboa
- TH y
- Penart.



Sus compañías hermanas son:

- Balboa Archivos CIA, en los Ángeles EE.UU. y
- Balboa Records de Venezuela.

Las oficinas centrales y los estudios de grabación se hallan en México, en dichas instalaciones se encuentran las maquinas de ensamble de los CD's, los duplicadores de cintas y el departamento de arte.

1.2 Géneros Musicales

En este sentido la disquera tiene una gama muy amplia de artistas y grupos, ya que cuenta con más de 500 de ellos con renombre internacional y sus catálogos contienen alrededor de 90,000 temas grabados, abarcando los siguientes géneros musicales:

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| - Bolero | - Tropical |
| - Ranchero | - Balada |
| - Folklore | - Nostalgia |
| - Rock & Roll | - Trios |
| - Tangos | - Instrumental |
| - Música Sudamericana | - Rock en Español |
| - Norteño | - Cumbia |
| - Cubano | - Infantil |

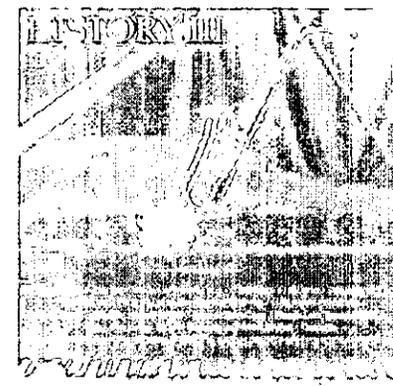
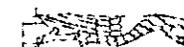
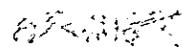


Fig. 3.1 Portada de un disco de música instrumental.
Columbia House



1.3 Artistas y Grupos

Algunos de los artistas que han grabado en estos estudios son:

- Joan Sebastián
- Lucho Gatica
- Pérez Prado
- Acerina y su Danzonera
- Orquesta América
- Trío Calaveras
- King Clave
- Angélica María
- Alberto Vázquez
- Enrique Guzmán y
- Mi Banda El Mexicano
- Celia Cruz
- Sonora Matancera
- Orquesta Aragón
- Mariachi Silvestre Vargas
- Palito Ortega
- Lupita Dálesio
- Los Dandys
- Eulalio González "Piporro"
- Los Teen Tops, entre otros.

Las grabaciones antiguas han sido digitalizadas, siendo al final "Grabaciones originales en sonido estereo digitalizado".

Actualmente están llevando a cabo grabaciones de nuevos géneros y dando oportunidad a grupos nuevos que aun son poco conocidos. Es aquí donde el grupo Aentis Eterna hará su debut con su álbum Afeher Could Battle.

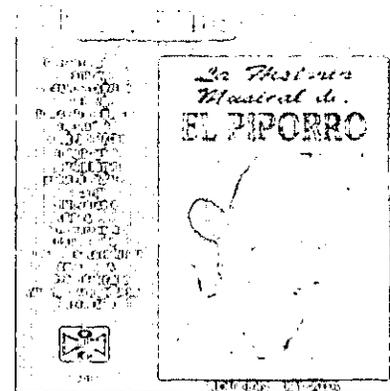


Fig. 3.2 Disco de el «Piporro», quien ha grabado en los estudios de la compañía Musart.

2 AENTIS ETERNA

2.1 Antecedentes

El grupo nació en 1987, cuando los hermanos Rivas Hereida, de origen mexicano tomaron la decisión de llevar a cabo de manera formal su interés por la música.

Este grupo esta integrado por hermanos, siendo ellos:

- Leo Ricar, de 27 años de edad, su instrumento es el bajo y participa también como voz. Sus hobbies son comprar cosas de plata como collares, anillos, pulseras etc.
- Elliott, 26 años, teclados y coros. Le gusta navegar en Internet y arreglar aparatos electrónicos.
- Rody Karr, 25 años, batería y voz. Compra todo tipo de videos musicales.
- Jair, 20 años, guitarra y voz. Escucha música clásica de Beethoven, Handy etc. y

Las influencias musicales que han tenido son la mayoría de los grupos conocidos del rock y otros generos, pero los que han influido más recientemente son: Grand Funk Railroad, Deep Purple y Kiss. Actualmente los grupos que han influido en ellos son: Bathory, Venom, Dark Throne, Maybhem, Burzun y Children of Bodom entre otros.



Fig. 3.3 Foto del grupo «Aentis Eterna».

2.2 Género Musical

Black Metal

Este género de música es fuerte e intenso, ofrece un trabajo de guitarra aplastante y se identifica por las voces guturales, “Las voces alcanzan los lugares más recónditos del infierno extremo”(51). Es un género pintoresco y sin compromisos, con una letra brutal.

“Cuando se toca el Black Metal con sinceridad y convicción es la más brutal forma de música que se encuentra en el ambiente etéreo” (52).

¿Pero que es exactamente el Black Metal? De muchas formas Black Metal es un termino muy ambiguo. El hecho es que realmente no hay una respuesta bien definida. Mucha gente tiene su propia opinión y con sus propios términos define al Black Metal.

Así pues, la voz del vocalista del Black Metal es lo más obvio de una banda que toque este tipo de música. Simplificando, el vocalista debe tener una voz, o tratar de dar la impresión de que su voz es la de un demonio y si es posible la del mismo Lucifer. En caso de que el vocalista no tenga esa voz demoníaca, pues simplemente no es Black Metal. Entre más brillante sea el parecido de la voz con la de un demonio, será mayor la convicción de que es Black Metal.

Por tal razón el calibre del cantante es un elemento vital para que la banda pueda tocar Black Metal. Consecuentemente los vocalistas deben ser brutales, como lo son: John Tardy (Obituary), Chuck Schuldiner (Death), Glen Benton (Deicide), Barney (Napalm Death), y Martín van Drumer (Pestilence). Ellos son los principales causantes del triunfo de las bandas de Black Metal.

A pesar de lo brutal de este tipo de música y del fuerte contenido de sus letras, tienen un gran numero de seguidores, en opinión de los cantantes son para un mundo actual lleno de violencia. Dichas letras hablan de orgías, violaciones, drogadictos, asesinatos, y un sin numero de atrocidades. Esta fama es principalmente en Europa, que es el lugar donde nació este género musical.



Fig. 3.4 Portada del grupo «Behemoth» en su album Satanica.

Pero ¿Cuándo empezó? ¿Cuándo nació esta función de horror? .

Tenemos que regresar al Rock & Roll, que es el padre del rock ácido, el Heavy Metal, y la primera banda satánica que es nada menos que Black Sabbath. Sabiendo esto deduciremos que la historia empezó a mediados de los setentas cuando un trío llamado Motor Head fue el primero en aparecer en escena con su agresivo, sucio y completamente nuevo estilo de música.

Con el vocalista de Motor Head, Len "Lemmy" Kilmister se incorpora a la música la voz de chirridos, como si fuera un "Tenor" de rock. Esto inspiró a muchos y se basaron en ello para crear nuevas bandas, nuevas canciones y distintos estilos dentro del mismo género.

Así pues mucha gente escucho por un tiempo solo el lado "A" del disco de Motor Head, en el cual se incluían las primeras canciones fuertes del naciente genero del Black metal, el lado "B" se escucho solo mucho tiempo después de que el disco viera la luz. Con este disco ganaron un sin numero de fans que estaban ansiosos de algo nuevo, que sustituyera al decadente género de las canciones con un estilo pop.

Pero con el lanzamiento del ahora clásico álbum de Motor Head, "Ace of Spades", probablemente el primer disco de Trash, grabado en 1980 y la subsecuente y gran aceptación de sus seguidores. Rebasaron las expectativas que ellos mismos se habían forjado.

Dos años después, en Inglaterra surgió un nuevo trío, que con el antecedente de los grupos Black Sabbath y Motor Head sorprendió a propios y extraños con su música. Hablamos de Venom.

Venom debutó en el mercado con su primer álbum titulado "Wellcome to the Hell". (Considerado por muchos como el primer álbum de Black Metal). Si comparamos el segundo disco de Venom, titulado "Black Metal" que nació en 1982, con la música de Motor Head, esta sonaría como Bee Gees.

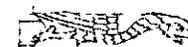
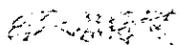
Esto influyo de manera decisiva en muchos músicos jóvenes que enriquecieron sus composiciones con sonidos similares a los de Venom.



Fig. 3.5 Detalle de la contraportada del disco «Another Perfect Day» del grupo Motorhead. Ariola



Fig. 3.6 Logotipo del grupo Venom.



En 1983 un grupo americano que tocaba Techno-thrasher, estamos hablando nada menos que de Metallica, grabo en vinil para el mundo del metal el álbum clásico titulado "Show no Mercy", introduciéndose así en el género de black metal, entrando a un periodo de maduración musical. Pero luego este grupo abuso de las letras suaves y su material musical se volvió soft o fresa en comparación con dicho álbum.

Entre 1984 y 1985 el black metal fue muy productivo, con la influencia de los grupos alemanes: Kreator, Destruction y Sodom. de San Francisco: Possessed, de Florida: Death, de Suiza: Celtic Frost, de Suecia: Bathory, de Chicago: Master, de Canadá: Slaughter, Sacrifice y Voivod, y de Brasil: Sepultura. Todos ellos incrementaron el género del black metal.

Estos grupos duraron un mínimo de tiempo, su existencia fue corta pero ayudo a que la gente forzara a los grupos a que definieran totalmente su genero musical.

En 1986 el más respetable grupo de black metal fue Slayer, que con su álbum "Reing in Blood", de música trash-black metal, vendieron nada menos que 300,000 copias.

Desafortunadamente en EE.UU. los buenos grupos solo tuvieron éxito entre los años de 1987 a 1988, cuando el movimiento tuvo su mayor auge en términos de productividad y creatividad. Después las compañías disqueras cambiaron los estilos de los grupos por unos más convenientes para ellos, como es el caso de Possessed. De hecho con el álbum del grupo Death: "Leprosy" que salió al mercado en septiembre del 88 y en el 89 el LP de Sepultura, "Beneat the Remains" y Obituary con su álbum "Slowly we Rot", lograron un buen movimiento de fans para el renacimiento del black metal progresando en los términos artísticos y comerciales.

La publicidad y el interés de la gente hacia estos tres álbumes fue la causa del nuevo auge del black metal.

Las bandas que sucedieron a estas tienen un sonido excelente y letras por demás interesantes. Algunas de estas bandas son: Morbid Angel, Atheist, Napalm Death, Entombed, Deicide, Paradise Lost, Carcass, Terrorizer, Autpsy y Pestilence.



Fig. 3.8 Portada del grupo «Children of Bodom»

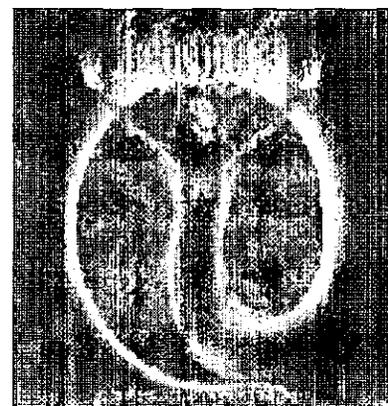
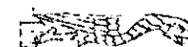
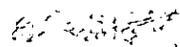


Fig. 3.9 Portada del grupo Behemoth.



3.- Trayectoria de Aentis Eterna

3.1 Discos

Su primer disco fue un demo en 1999, dicho disco contenía tres canciones y el título fue el nombre del grupo: "Aentis Eterna". La característica de este disco fue la ilustración en portada. Esta contenía las ruinas de una civilización antigua.

El nuevo disco lleva el nombre "Afeher Could Battle" y contendrá las siguientes canciones:

- 1.- Grieve Lancer
- 2.- Terrible Inner Spirit
- 3.- Victory of the Passed
- 4.- Janua Aran
- 5.- Black Owen
- 6.- Daemon Cry

3.2 Premios

Los triunfos más representativos, tanto en grupo como en forma individual son:

1er. Lugar del concurso "KISS MY ASS MÉXICO", 8 de septiembre de 1994. Participaron más de 200 grupos. Los jueces para la final fueron Gene Simmons y Bruce Kulick de el grupo "KISS".

1er. Lugar del concurso "TOP MUSIC ORIGINAL", 28 de agosto de 1995. Patrocinado por la tienda musical "Top Music y Yamaha de México". El concurso premio a la mejor canción original. Participaron más de 60 grupos.



Fig. 3.9 Esteve Vai y Jair, agosto de 1997.

3er. Lugar del concurso "INTERPRETANDO A LOS BEATLES" , 26 de febrero de 1996. Participaron más de 500 grupos.

2do. Lugar del concurso "1er. FESTIVAL SPLASH-ROCK 1996", 7 de junio de 1996. Se premio a la mejor canción original. Participaron más de 300 grupos y cantantes. La final se llevo a cabo en el "Teatro de la Ciudad".

"CLINICA CON MARTY FRIEDMAN", guitarrista de el grupo "Megadeth", 27 de junio de 1996. Patrocinado por la tienda musical "Casa Veerkamp". En este evento el grupo fue el apoyo para la clínica de guitarra.

El 8 de agosto, Jair concursa con más de 80 guitarristas, ganando el primer lugar y obteniendo el derecho de tocar en el "Teatro Metropolitan" con el guitarrista Steve Vai.

El 12 de junio de 1998, Jair concursa con más de 60 guitarristas, obteniendo el más alto reconocimiento de la gente como el mejor en técnicas musicales del guitarrista "Eddie Van Halen".

3.3 Presentaciones

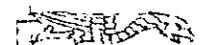
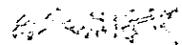
El grupo se ha presentado con éxito en diversos escenarios, tanto en el D.F. como en el interior de la republica.

En el Distrito Federal:

B-52, Babel, Carrusel, Casa de Canto, Demencia, El Cine, El Chopo, El Muro, Grillos, Kichos, La Azotea, La Cueva Del Rock, La Diabla, La Estación, La Gruta, La Vitrola, Mala Vida, Pabellón del Palacio de los Deportes, Paraíso Colonial, Ramblas, Rocca&Roll, Rockotitlan, Rock Stock, Sixties, Teatro de la Ciudad, Toon Town, Tequila Boom, Urania, Woodstock Rock Stage y X-IT.



Fig. 3.10 Marty Friedman y Aentis Eterna.



Edo. De Guanajuato:

Feria de Tierra Blanca y feria de San José Iturbide.

Edo. De Hidalgo:

Pepino's y feria de Tizayuca.

Edo. De Puebla:

Canal 3 de Televisa y en el Palenque del Pueblo, Tehuacan Puebla.

Edo. De Michoacán:

Teatro del Pueblo en Zamora.

Edo. De Guadalajara:

Bar Fly.

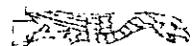
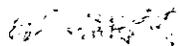
Edo. De Coahuila:

La Vaca Pinta en Saltillo.

Acapulco:

Rock Train, y

en Puerto Vallarta, Cuernavaca, Tlaxcala, y en diversos CERESOS de la ciudad de México.



CAPITULO IV

DISEÑO E ILUSTRACIÓN DE LA PORTADA DEL DISCO "AFEHER COULD BATTLE"



CAPITULO IV DISEÑO E ILUSTRACIÓN DE LA PORTADA DEL DISCO AFEHER COULD BATTLE

1.- Justificación

A continuación veremos algunas portadas de discos de música de Black Metal:

En esta imagen podemos apreciar a un ángel sentado en un peñasco observando apaciblemente el horizonte. Los colores que contiene esta ilustración van del blanco, pasando por el azul que se va degradando hasta llegar al negro de la noche. Es una ilustración del género arte fantástico.



Fig. 4.1 En esta imagen apreciamos una composición de arte fantástico.
www.blackmetal.com

En esta portada del grupo Children of Bodom se puede observar nuevamente el estilo ilustrativo de arte fantástico, los colores que se utilizarón son el verde en diferentes tonos y el negro en forma degradada para dar volumen y profundidad a la composición.

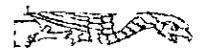
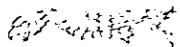


Fig. 4.2 Portada del grupo Children of Bodom.
www.blackmetal.com

Esta ilustración es otra muestra del uso del género ilustrativo de arte fantástico, la imagen nos muestra las construcciones de un pueblo en algún lugar escarpado. Este se encuentra en el ocaso y sus colores tienden a la oscuridad



Fig. 4.3 Portada del grupo Death.
www.blackmetal.com



En esta última portada se ve de nueva cuenta que el género ilustrativo de arte fantástico es muy utilizado en la creación de portadas para discos de música black metal. Podemos apreciar en esta imagen a un demonio en medio del bosque y un signo cabalístico en la esquina superior derecha.



Fig. 4.4 Portada del grupo Behemoth en su álbum Satanica.
www.blackmetal.com

Después de ver estas imágenes como ejemplos nos daremos cuenta que la mayoría de los grupos musicales que tocan black metal utilizan el género ilustrativo de arte fantástico en la creación de las portadas de sus discos.

Estas portadas cuentan en sus composiciones gráficas con la presencia de demonios, ángeles caídos, bosques encantados, esqueletos, pueblos en ruinas, guerras medievales, etc. La mayoría son en escenarios oscuros, con colores que dan la sensación de maldad y fantasía. Así podremos ver por ejemplo a un par de niños jugando alegremente bajo el frío manto de la muerte quien los observa desde el fondo de sus cuencas vacías.

Esto me da la pauta para utilizar el arte fantástico como el género ilustrativo para llevar a cabo la composición gráfica de la portada del disco Afeher Could Battle.

Este género ilustrativo como ya vimos anteriormente es utilizado por bastantes grupos de l mismo género musical al del cliente en las portadas de sus discos.

La técnica que utilizare sera la aerografía. La elección de esta técnica es por el hecho de que con ella se llevan a cabo buenos degradados y transparencias así como texturas diferentes e interesantes, además de que el resultado puede atraer más la atención del espectador.

El formato que utilizare sera de 240mm x 244mm en forma horizontal, ya que es el doble del formato real de las portadas de discos compactos que son de 120mm x122mm. El objetivo de utilizar esta escala es la de tener mayor libertad de trabajo en la realización de la ilustración, como el de detallar mejor la imagen. Además al ser reducido al tamaño real de la portada, la imagen sera más nitida



Fig. 4.5 En esta portada podemos apreciar a dos niños jugando bajo el manto de la muerte.
www.blackmetal.com

Las herramientas que utilizare seran escuadras de 45 y 60 grados, portaminas de 0.5mm, lapíz de dibujo 9H, y aerógrafo de doble acción mara Badger modelo 100.

Los materiales que utilizare son: cartulina ilustración importado, por su grosor y textura. Tintas acuarela concentrada marca Acuarel y laca pigmento para piel marca Galáctica.

Por último papel bond y pegamento Iris para el enmascarillado.

2.- Bocetaje

El bocetaje se llevo a cabo en base a la información dicha por parte del grupo de que el contenido musical del disco trata de canciones de guerra que tienen lugar en el medievo, así mismo el titulo del disco: Afeher Could Battle, que en español significa «La Batalla es una Aventura» nos reafirma el hecho de que el contenido del disco trata sobre ellas.

Comence a hacer algunos bocetos entre los cuales tendría la posibilidad de elegir, algunos de ellos son ideas un poco sueltas pero conforme llevaba el avance de los bocetos pude ir definiendo más la composición.

Boceto1.- Este boceto tiene a un dientes de sable caminando sobre craneos humanos y entre el fuego, pero no hace referencia a alguna batalla armada.



Fig. 4.6 Boceto 1.

ESTA TESIS NO SALE DE LA BIBLIOTECA

Boceto 2. Este boceto es un híbrido, pues es un cráneo humano con colmillos como de vampiro y cuernos de borrego. Tampoco hace referencia a batalla alguna



Fig. 4.7 Boceto 2.

Boceto 3. Este boceto contiene a un guerrero, pero da la sensación de derrota lo cual no coincide con el título del álbum.

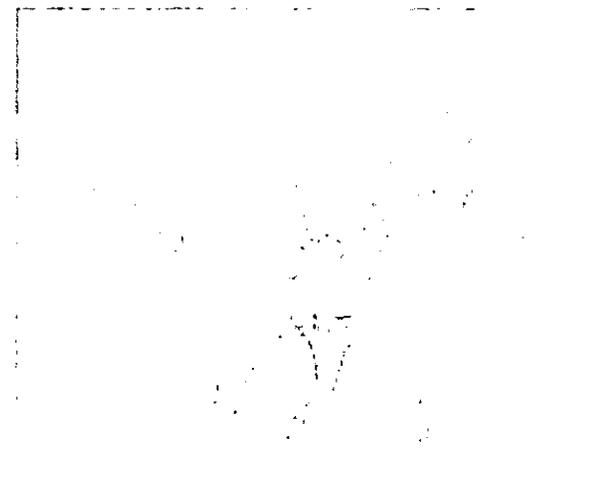


Fig. 4.8 Boceto 3.

Boceto 4. Este boceto es el más adecuado pues contiene a un guerrero medieval que se encuentra en medio del bosque, tal vez después del encuentro con otro igual en donde pelearon a muerte, y nuestro personaje esta limpiando la sangre que escurre de su hacha.

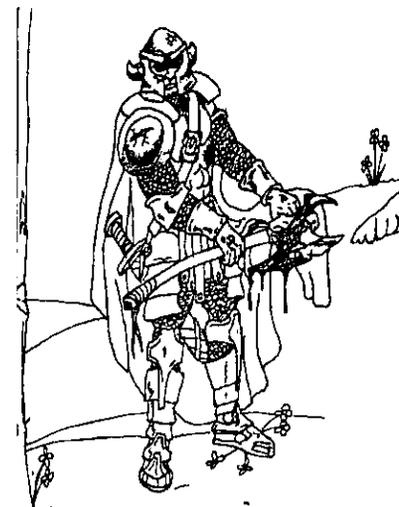


Fig. 4.9 Boceto 4.

Boceto 5. Como el personaje principal es el guerrero decidí trabajar su bocetaje por separado. Además al observar detenidamente el primer boceto descubrí que el guerrero estaba un poco inclinado sobre su espalda y la cabeza estaba muy pegada al cuerpo, como si su cuello fuera demasiado corto. Esto lo corregí en este nuevo boceto.



Fig. 4.10 Boceto 5.

Boceto 6. En este boceto recorrí el hacha hacia la izquierda para evitar que el peso de esta hiciera forzada la posición del personaje.

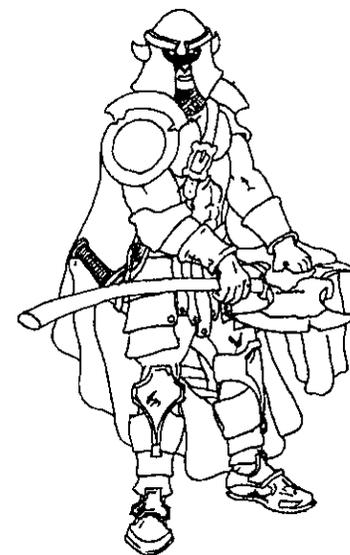


Fig. 4.11 Boceto 6.

Boceto 7. En dicho boceto ashure la figura del guerrero para simular el volumen de la misma y saber en que lugar se colocarían las luces y sombras.

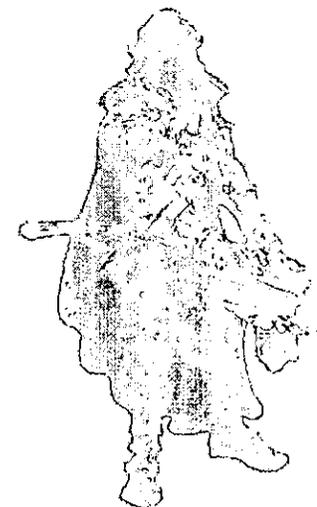
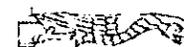
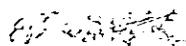


Fig. 4.12 Boceto 7.



Boceto 8. Al observar detenidamente el cuarto boceto note que la posición del brazo derecho que es el que sostiene el arma se veía un poco forzado. Además el pie izquierdo daba la impresión de ser un poco más corto. Corregí esto y recorte la capa del lado izquierdo.

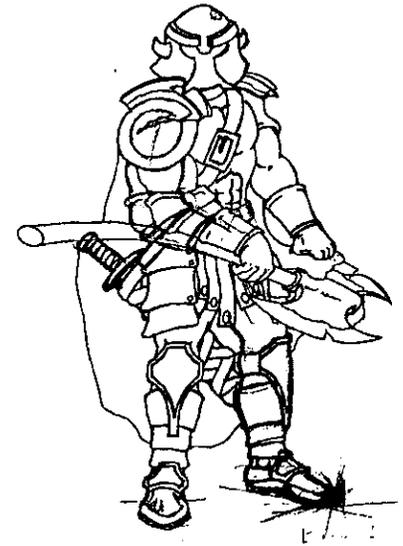


Fig. 4.13 Boceto 8.

Boceto 9. En este boceto se realizó la corrección del pie, el brazo derecho, la espada y la capa. Este boceto es el que más satisfizo mi concepto de armonía y composición del personaje.

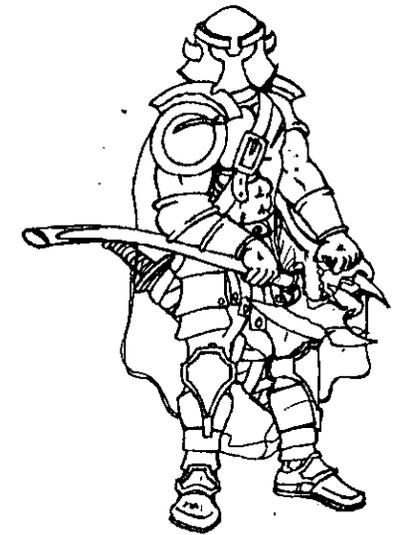


Fig. 4.14 Boceto 9.

Boceto 10. Pase entonces a bocetar más detenidamente el bosque. Este boceto al verlo con un poco de autocrítica no me pareció el adecuado y decidí hacer otro.

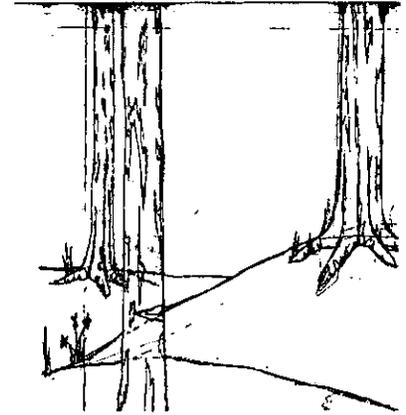


Fig. 4.15 Boceto 10.

Boceto 11. Cambie un poco la forma de los árboles en este nuevo boceto. Dándoles mayor textura y elimine uno de los tres planos de profundidad, dejando solo dos. Este ultimo boceto me agrado y decidí llevar a cabo su ilustración.

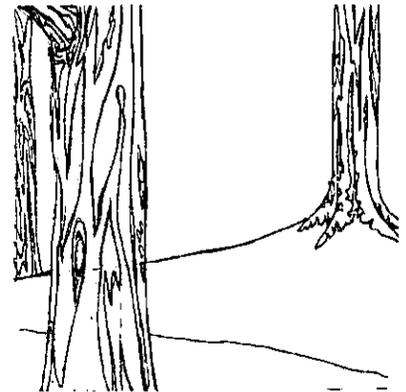


Fig. 4.16 Boceto 11.

3.- Color.

Una vez obtenidos los bocetos definitivos pase a elegir los colores que debería usar.

En la armadura del guerrero utilizaría colores un poco metálicos inclinándose más por el color negro. Las partes de piel como las correas de la espada, la funda de la misma, la empuñadura y las tiras protectoras de la pelvis serian de color "cuero crudo" pero con el color que les da el uso cotidiano. El cabo del hacha llevaría el color de la madera, no así en la empuñadura, pues en ella tiene un remate de metal. El color de el hacha será de color más claro. Esto porque al afilarse con regularidad y al rozar la carne a l cortarla estaría un poco más limpia que el metal de la armadura. La sangre que escurre del hacha será de color rojo puro, para tratar de darle un poco más de viveza.

El bosque llevara los colores que le son propios, es decir, los troncos serán de diferentes tonalidades de madera y el pasto será verde.

El cielo estará oscuro no así la luna, que le dará un poco de claridad al cielo en su cercanía con ella. Un poco de azul nos dará la sensación de las noches con luna llena.

Teniendo ya elegidos los colores comencé a ilustrar al guerrero y al bosque por separado.

Entonces lleve a cabo una pequeña prueba de color en el guerrero.

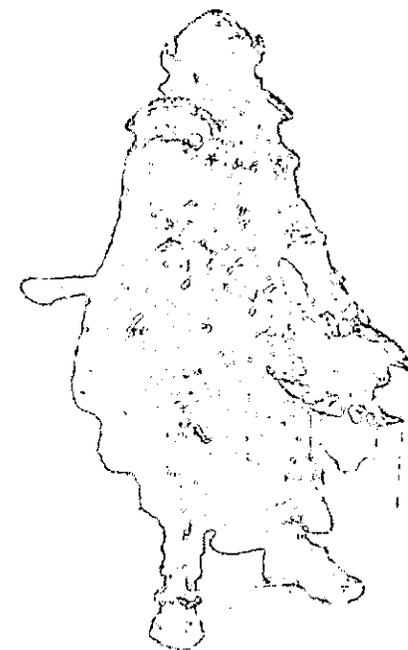
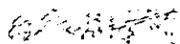


Fig. 4.17 Prueba de color 1



Así mismo probe otras dos opciones de color:

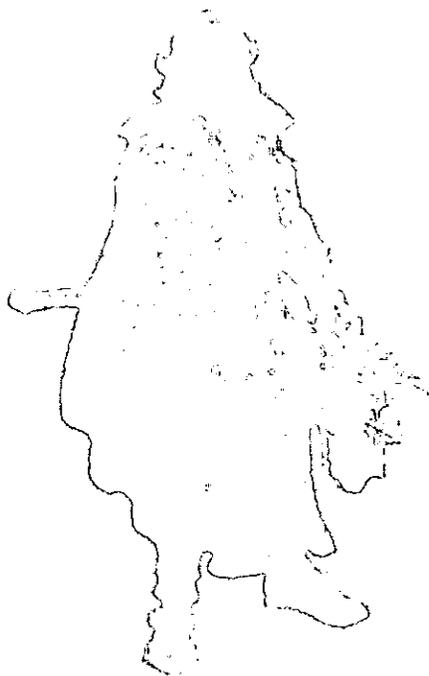


Fig. 4.18 Prueba 2

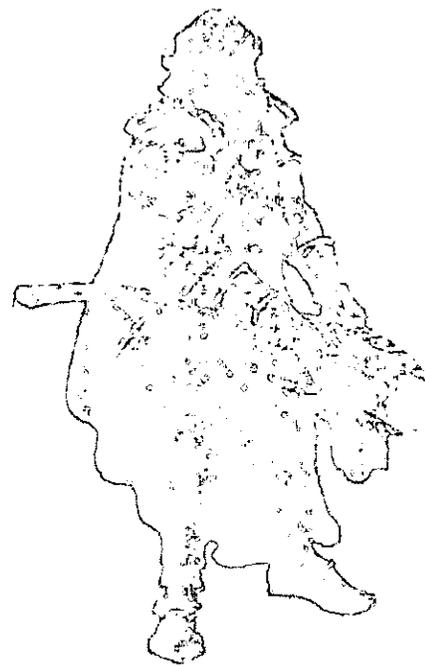
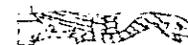
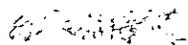


Fig. 4.19 Prueba 3

Una vez hechas estas pruebas de color opte por la numero dos, pues el color azul es más fácilmente relacionado con el metal.



También probé a ilustrar de forma definitiva el bosque pero el resultado no me gusto. Y decidí hacer una nueva.

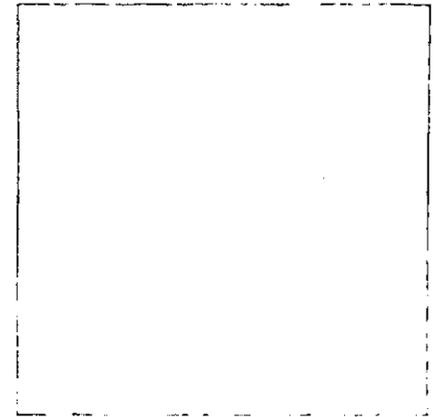


Fig. 4.20 Bosque 1

Esta ilustración me agrado más pues la textura de los árboles es más notable y con ella nos da una sensación de mayor profundidad. Esto al ser menor la textura de los árboles que están situados hacia el fondo de la ilustración.

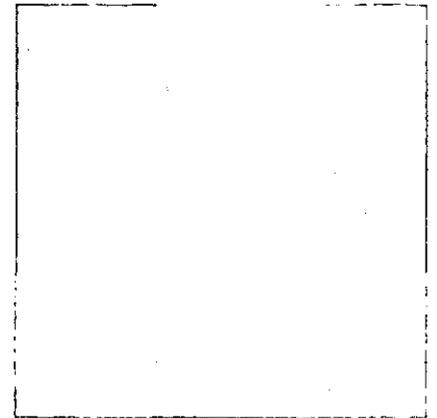


Fig. 4.21 Bosque 2

Como ya había elegido una prueba de color del guerrero comencé a ilustrarlo de manera definitiva y este es el resultado.

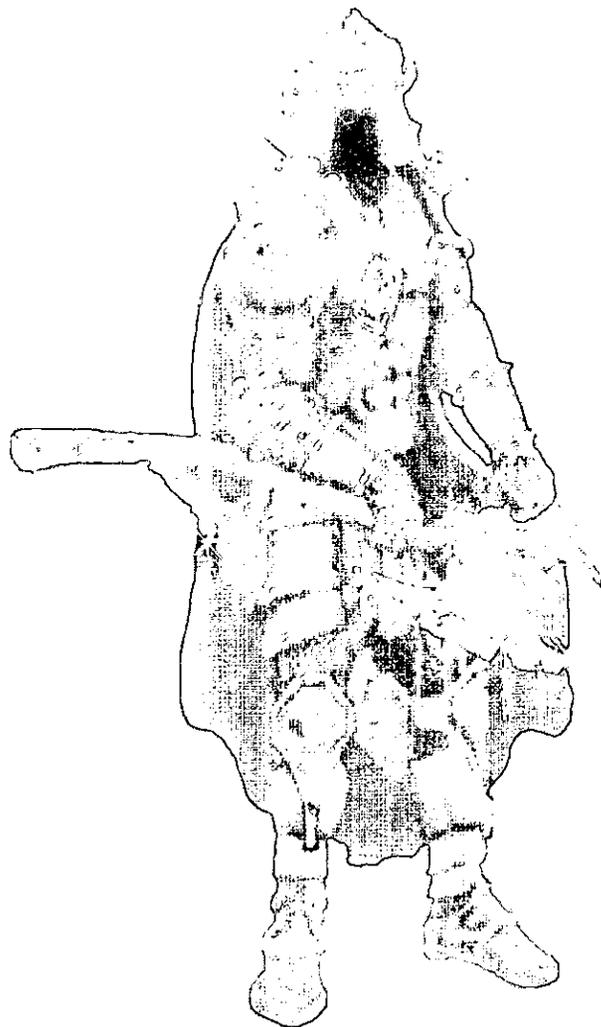
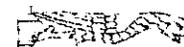
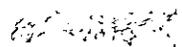


Fig. 4.22 Ilustración del Guerrero.



A continuación pondre algunos detalles del guerrero:

En este detalle podemos observar los brillos en el yelmo y el destello en el ojo derecho.

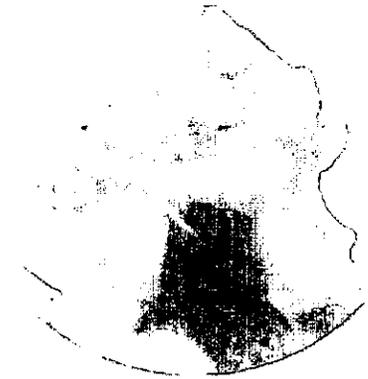


Fig. 4.23 Detalle del casco.

Detalle de la hombrera derecha de la armadura. Se puede apreciar la abolladura de algún golpe recibido en combate.

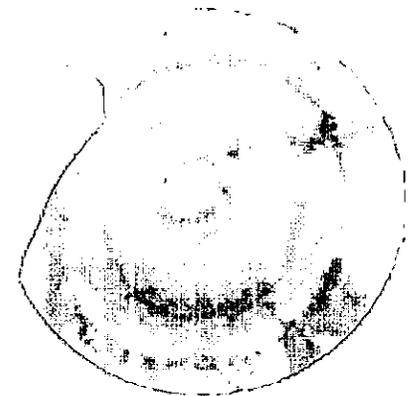


Fig. 4.24 Detalle de hombrera.

En este detalle podemos apreciar la hebilla que sujeta la correa de la espada.



Fig. 4.25 Detalle de la hebilla.

Aqui se puede ver el torso del guerrero y parte del brazo dercho.



Fig. 4.26 Detalle del torso.

Detalle del brazo derecho, notese la codera y la cota de malla.

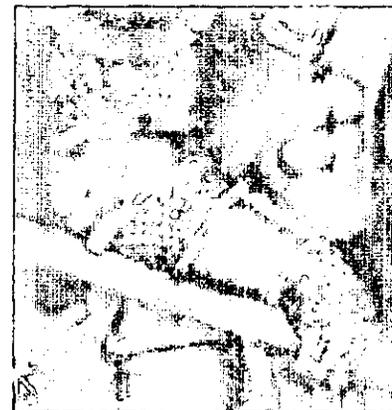


Fig. 4.27 Brazo derecho.

Detalle de las tiras protectoras del bajo vientre, estas tenian como ornamento unos botones de metal.



Fig. 4.28 Detalle de los botones.

En esta imagen se puede apreciar la empuñadura de la espada que esta cubierta por tiras de cuero para su mejor agarre.



Fig. 4.29 Detalle de la espada.

Detalle de hacha, aqui se puede ver lo amellada que se encuentra despues de cortar el metal de yelmos y armaduras.

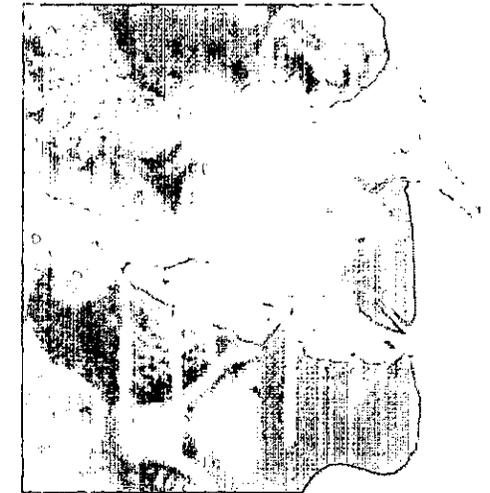


Fig. 4.30 Detalle del hacha.

En esta imagen podemos apreciar la pernera derecha cuya finalidad era la de proteger la pierna del guerrero.

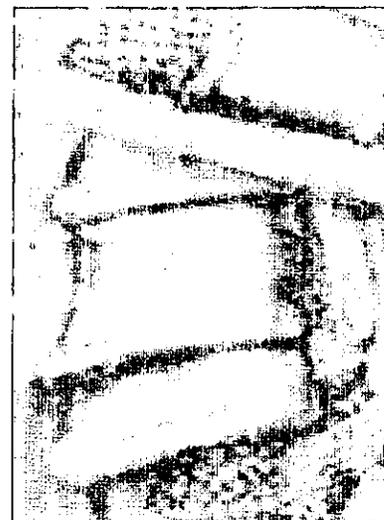


Fig. 4.31 Pernera.

Detalle de la rodillera, esta tenia la misma finalidad de la pernera.

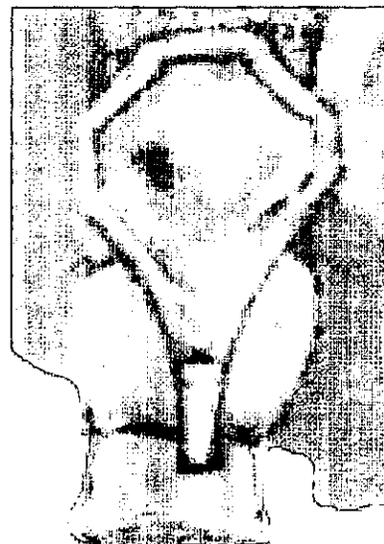


Fig. 4.32 Rodillera.

4.- Tipografía

La elección de la tipografía se llevo a cabo con la finalidad de dar la impresión de agresividad y tambien con la sensación de que represente a la época en que existio el guerrero de la portada.

Así pues la tipografía para el nombre del grupo es Worn Manuscript con un puntaje de 33 y un filete de 1.5 puntos, con una manipulación de forma de manera que en los extremos sea más grande que en el centro y respetando la forma de las letras en la parte superior de estas.. Este tamaño va en proporción con la ilustración ya que no es demasiado pequeña para no ser ilegible y tampoco es demasiado grande para no quitarle vistosidad a la ilustración.

La otra tipografía utilizada es Chiller, aparece en la portada y es el nombre del álbum, esta tiene un puntaje de 20 y con un filete de 1 punto.

Ambas tipografías en la portada, son de color negro con filete rojo, esto para mostrar la agresividad de la música y el grupo.



Fig. 4.33 Tipografía Worn manuscript

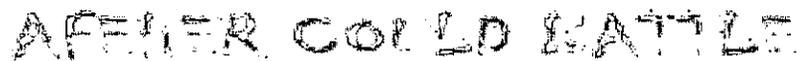
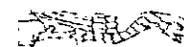
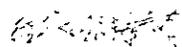


Fig. 4.34 Tipografía Chiller



La tipografía Chiller se utilizó también en la contraportada a 19 puntos, en los lomos a 15 puntos, en color blanco sin filete. Este color se eligió por el buen contraste que nos da con los colores oscuros de la ilustración.

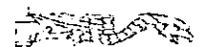
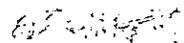
También se usó en los interiores del disco a 17 puntos en color blanco en el disco y en color negro en la parte interna de la portada en contraste con el fondo blanco.

Así mismo se usó una tipografía avantgrade a 7 puntos en color blanco para los derechos de autor en la contraportada, en la parte inferior.

AFEHER COULD BATTLE

Grieve lancer
Terrible inner spirit
Victory of the passed
Janua aran
Black owen
Daemon cry

Fig. 4.35 Tipografía Chiller a 17 puntos.



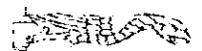
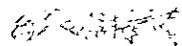
5.- Composición

La composición consta de cuatro planos. En el primero aparece del lado izquierdo el tronco de un gran árbol. En segundo plano se halla el guerrero. En tercer plano se encuentran dos árboles o mejor dicho sus troncos, ubicados a ambos extremos de la composición. Como plano final se encuentra el cielo nocturno.

En la presente composición lo que más destaca es el guerrero. Este personaje está creado en base a un canon de 7 cabezas. Esto lo hace más alto y más fornido, dando una sensación de poder físico excepcional, propio de un hombre que pelea con el peso de una armadura aunado a la fuerza que debe tener para repeler a un adversario en igualdad de condiciones.

Está unida visualmente por el uso de elementos que nos dan una totalidad compositiva que se percibe a simple vista. Se puede ver actividad sugerida en el movimiento de la mano izquierda sobre el hacha al limpiarla con un trapo. Utilicé el realismo y la profundidad por medio de la ambientalización del hombre con su contorno que en este caso es el bosque, usando medios tonos así como luz y sombras para sugerir la apariencia natural de la composición.

En la contraportada se encuentra el bosque que se usó de fondo sin el guerrero, ocupando el espacio central para poner el nombre de las canciones. Así mismo se usó una tipografía avantgrade a 7 puntos en color blanco para los derechos de autor.



6. Propuesta Final.

Una vez obtenidas las ilustraciones del guerrero y el bosque se unen. Con esto se obtiene una sola ilustración. Se agregaron unos cuantos brillos a la armadura y para dar un toque de maldad o de diabólico, los ojos del guerrero son de color rojo dándoles un poco la sensación de incandescentes.



Fig. 4.36 Ilustración sin tipografía.

Pruebas de la posición en que se adecua mejor la tipografía:



Fig. 4.37 Posición de tipografía



Fig. 4.38 Prueba 2 de tipografía.

Pruebas del lugar en donde se adecue mejor la tipografía:

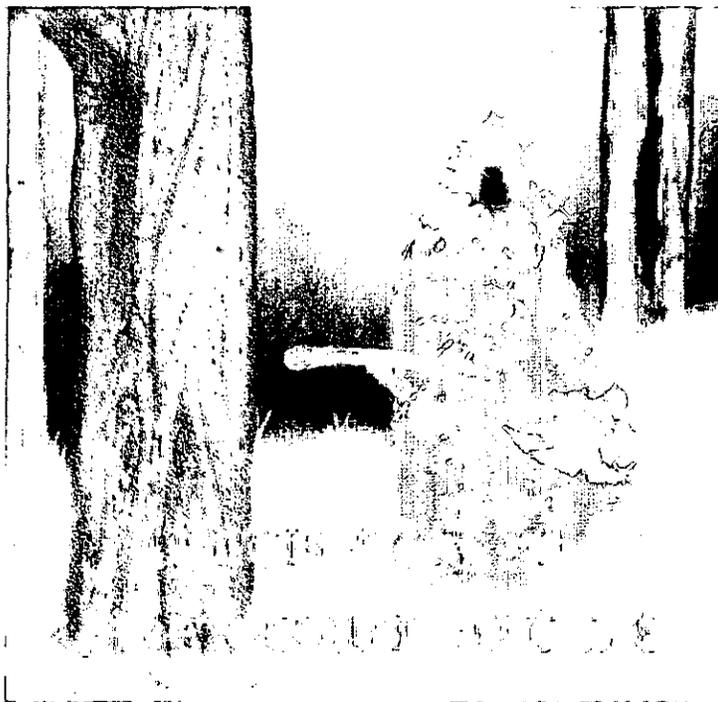


Fig. 4.39 Prueba 3 de tipografía.



Fig. 4.40 Prueba 4 de tipografía.

Una vez hechas las pruebas de tipografía pude escoger la más legible, siendo esta la prueba numero cuatro. Pues enmarca la ilustración y la vuelve equilibrada sin perder por esto su atracción visual

Agregando la tipografía llegamos al producto final: La portada del disco compacto "Afeher Could Battle" del grupo "Aentis Eterna", del género musical de Black Metal.



Fig. 4.41 Portada final.

Portada completa estandart, con los titulos de las canciones en tipografia Chiller a 19 puntos:

AFEHER COULD BATTLE

Grieve lancer
Terrible inner spirit
Victory of the passed
Janua aran
Black owen
Daemon cry

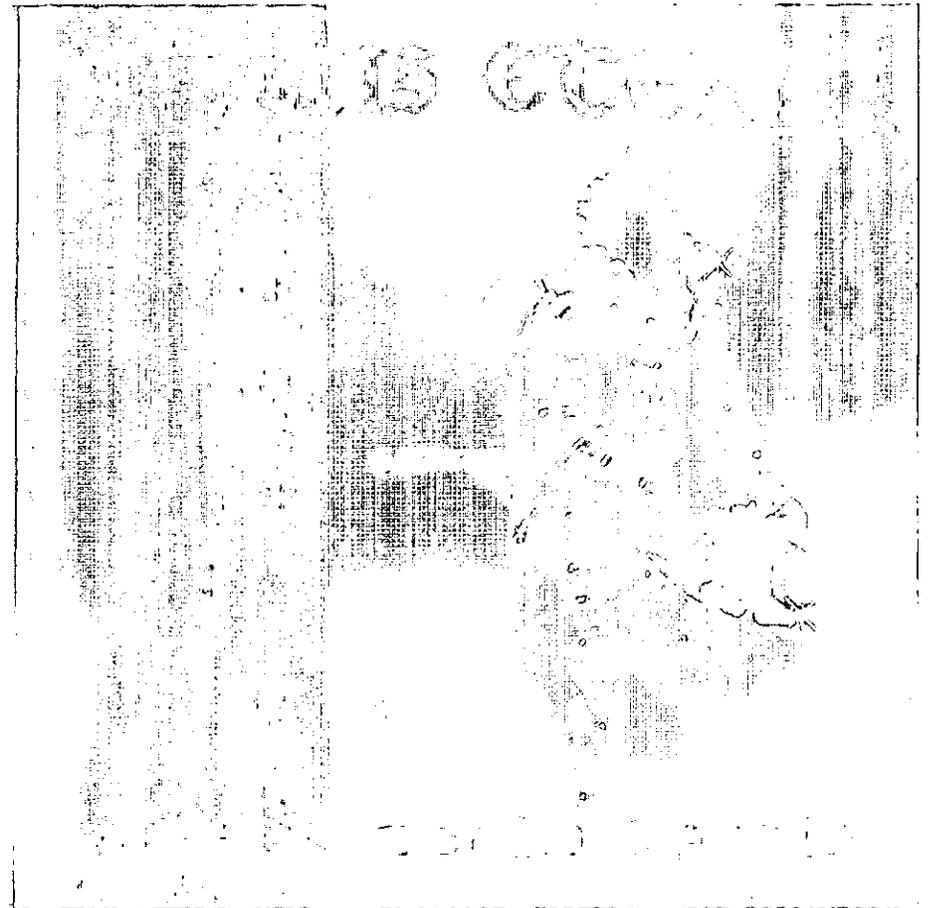


Fig. 4.42 Portada completa.

La contraportada es el bosque que se uso de fondo, que como ya explique anteriormente solo se quito al guerrero. La tipografía utilizada es Chiller a 19 puntos en los titulos de las canciones y a 15 puntos en los lomos. La tipografía usada para los derechos de autor es Avantgrade a 7 puntos. Ambas tipografías son de color blanco para el buen contraste con los colores de fondo.

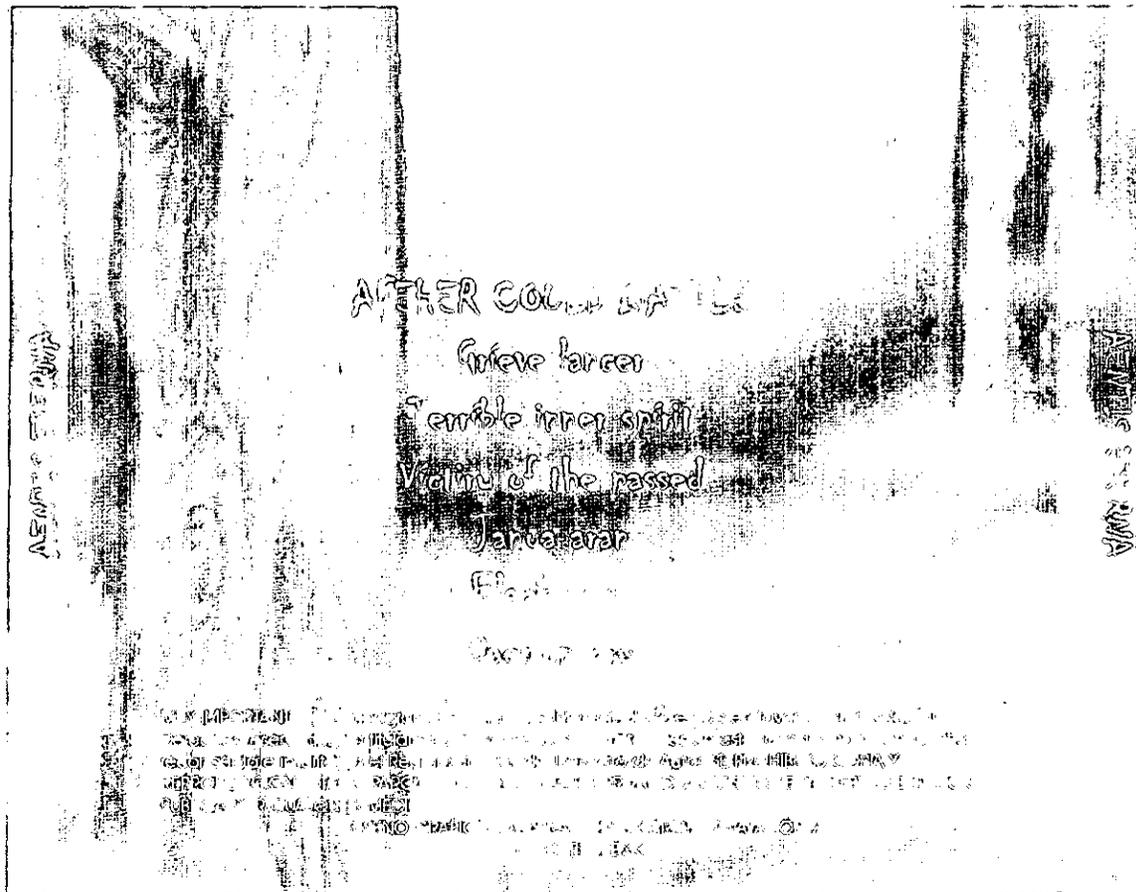


Fig. 4.48 Contraportada del disco Afeher Could Battle.

En los interiores se uso un detalle de la portada, en este caso un acercamiento del guerrero y se viró al sephia par a dar la sensación de antiguo, se colocó también la tipografía del lado derecho para equilibrar la imagen. La tipografía usada es Chiller a 17 puntos en color blanco para un buen contraste.



Fig. 4.44 Interior del disco.

CONCLUSIONES

1.- El diseño gráfico surge como respuesta a la necesidad de los fabricantes de vender sus productos a través de la promoción de estos por medios visuales impresos. Se utiliza para dar a conocer personas, productos, empresas, establecimientos etc.

Se caracteriza por su rápida comprensión, además de que su mensaje es claro y preciso. Por esto al llegar a una creación gráfica eficiente de cualquier producto, persona, servicio o idea, es seguro que influirá de forma determinante en un mayor prestigio, rentabilidad, popularidad o ventas de lo que se promocióne.

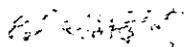
2.- Para que el diseño gráfico funcione debe existir la comunicación ya que esta es la encargada de que haya relaciones entre dos o más personas. Debido a los conocimientos en común de los sujetos, como la fonética, costumbres, cultura, dependiendo del lugar en que se desarrolle dicha comunicación.

La comunicación es el medio por el cual una persona influye sobre otra y es a su vez influida por esta.

3.- La comunicación gráfica es la forma de transmitir mensajes por medio de imágenes visuales. Esto normalmente esta sostenido por una superficie plana llamada soporte. Se utilizan dos tipos de imágenes, las ilustraciones y los símbolos (letras de diferentes formas que representan palabras). Llamamos a estas símbolos ya que nada en ellas puede relacionarse con los objetos o las ideas que representan.

4.- Existen diferentes áreas en las que un diseñador grafico puede desenvolverse profesionalmente. Puede trabajar en instancias gubernamentales, paraestatales, empresas privadas y por cuenta propia como free lance. Puede crear mensajes en medios masivos como periódicos, revistas o empresas editoriales.

Existen diversas áreas del diseño gráfico como son: fotografía, simbología, diseño editorial e ilustración. Estas dos ultimas es en lo que se basa principalmente el presente trabajo.



5.- El diseño editorial es al parecer una de las formas de diseño más antiguas que existen. Entre los textos más destacados de la historia editorial podemos encontrar el Código de Hammurabí, el Libro de los Muertos entre otros.

Durante la revolución industrial el diseño editorial toma un nuevo auge al crearse nuevas tipografías y de mayor tamaño que las anteriores. Por lo tanto se elaboraron nuevos formatos y nuevas maneras de impresión.

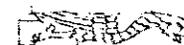
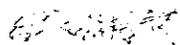
Originalmente estos impresos funcionaban solamente con tipografía, pero más tarde se les añadieron ilustraciones mediante la litografía lo que permitió que fueran más vistosos y coloridos.

El diseñador gráfico dentro del diseño editorial puede desempeñarse como fotógrafo, ilustrador, puede armar revistas, folletos, carteles, etc. Además puede enriquecer la publicación si se le agregan ilustraciones, logrando no solo englobar la información si no dar también al lector la mayor facilidad de comprensión mediante la correcta relación entre imagen y texto.

6.- La ilustración nace como complemento narrativo para los pergaminos en libros y manuscritos.

La ilustración es la imagen, dibujo o fotografía relacionada con alguna idea que se emplea para comunicar cierta información concreta y específica. También lleva a cabo un papel estético y documental además de ser un arte vital en la historia del mundo moderno y constituye parte de nuestra experiencia cultural diaria.

Pienso que la ilustración es toda aquella imagen que representa alguna idea así como un complemento gráfico llamativo de mayor o menor grado de elaboración dependiendo de las habilidades del ilustrador y de la técnica que utilice para llevarla a cabo. Así como que el papel del ilustrador es muy importante ya que se encarga de acompañar, explicar, adornar o ampliar una idea de manera visual.



7.- La ilustración en México como en otros países ha existido desde mucho tiempo atrás y ha jugado un papel importante en las formas artísticas de nuestro país. Los primeros ilustradores de México eran los Tlacuilos, ellos eran los encargados de realizar los códices, calendarios rituales, adivinatorios, históricos y cartografía.

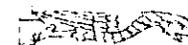
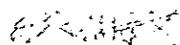
Después algo parecido al diseño gráfico son los libros ilustrados de la Virgen del Rosario, no se sabe exactamente cuando se comenzaron a imprimir pero al final del siglo XVII los libros mexicanos empezaron a ilustrarse con grabados al cobre. En el siguiente siglo las ilustraciones eran básicamente religiosas.

En 1880 la ilustración resurge con José Guadalupe Posada. Su producción gráfica es muy abundante y variada. Se encargó de plasmar en sus creaciones todo acontecimiento de la vida mexicana.

Entre 1930 y 1940 surgió un ilustrador comercial moderno, Miguel Covarrubias que trabajó en los E.U. creando portadas para revista. En este tiempo se fundó en México el taller de la Gráfica Popular. Esta institución se encargó de la producción gráfica y en ocasiones sus miembros se dedicaron a la ilustración de cualquier tipo de publicaciones.

A partir de entonces la ilustración en México se ha mantenido vigente y en estado evolutivo. Existen diferentes géneros ilustrativos como la ilustración técnica, científica, editorial, publicitaria, de empaques, infantil, de modas y arte fantástico. Este último género es el que utiliza para llevar a cabo la ilustración de la portada del disco compacto.

8.- El diseño gráfico se introdujo en las portadas de discos LP cuando estos empezaron a comercializarse y se buscó un empaque que protegiera e hiciera promoción al producto. En la portada de un disco se consideran tres elementos fundamentales e insustituibles: la música, la tipografía y la imagen o ilustración.



Los primeros discos eran de 78 revoluciones por minuto. Y el formato de su embalaje era de 25x25 cm. y rara vez tenían un elemento gráfico en su presentación. Después nació un nuevo formato de 30x30 cm. Este formato resulto más atrayente y los fotógrafos lo consideraron un factor esencial, esto por la existencia de la cámara Reflex. Que era de formato cuadrado, ya que se adapto perfectamente a las necesidades del diseñador de las portadas de discos.

Surge entonces un nuevo modo de expresión en el que los diseñadores se esfuerzan en llevar a cabo ilustraciones creativas y con impacto visual.

En 1940, Alex Steinweiss fue nombrado director de artístico de Columbia Records e implanto el estilo en las portadas de discos de los años cuarenta mediante la búsqueda de figuras y formas visuales para expresar la música en ellas.

La imagen conceptual surge durante los primeros años setenta, cuando John Berg, cuyo ejemplo más representativo son las portadas para el grupo Chicago se une a la disquera Columbia. En la década de los setentas se desato una efervescencia por la creatividad en la creación de portadas de discos. Esto gracias a los ideales e inspiración artística de ese momento.

9.- Existen diferentes estilos en las portadas de discos dependiendo de los géneros musicales. Pero el genero que más propuestas tiene y el que ha revolucionado el mercado haciéndolo más amplio y competitivo es el Rock & Roll. Por esto la identidad gráfica que se le da a cada disco se encarga de identificarlo y comunicar las ideas o sentimientos que se expresan en la música que esta contenida en el disco.

La tecnología ha desplazado a estos legendarios disco de vinil por lo CD Este nació al buscarse un contenedor de información con mayor capacidad y menor tamaño físico. Luego se uso para otros fines como el de los video juegos y la música. Esta ultima gano gran fidelidad, desplazando con esto a los discos de vinil y cassettes.

Esta nueva presentación de los discos se ha convertido en un formato con variadas opciones para el diseñador de portadas. El formato estándar en las portadas de CD es de 122x124mm. y es respetado por las compañías disqueras.

10.- Para llevar a cabo el diseño de la portada y su ilustración investigué primero a la casa disquera con la que el grupo tiene planeado grabar este nuevo álbum. Supe qué grupos y artistas han grabado en sus instalaciones y también los géneros musicales que manejan. Siendo estos la mayoría de los que se conocen. Siendo algunos de ellos el bolero, pasando por ranchero, folklore, tango, cubano, infantil, hasta llegar al rock & roll.

En segundo lugar investigue al grupo en cuestión, tanto en su surgimiento, trayectoria, gusto y pasatiempos de sus integrantes.

En tercer lugar indague su género musical, el Black Metal, para conocer el tipo de música, cuando surgió, quienes son sus principales exponentes y principalmente conocer el tipo de portadas que utilizan en sus discos compactos.

Así me di cuenta que las portadas de este tipo de música usan la ilustración en su género de arte fantástico. Por lo tanto decidí llevar a cabo el bocetaje encaminándome hacia un guerrero en el bosque. Esto basándome en el contenido de las canciones del disco, pues en sus letras se refieren a algunas batallas de la época medieval.

Después del bocetaje realice pruebas de color, a continuación la ilustración y por ultimo busque la familia tipográfica adecuada para el tipo de portada en cuestión.

A mí parecer esta metodología se puede utilizar de manera general para realizar las portadas de otros discos, se puede utilizar por ejemplo en el diseño e ilustración de un disco de salsa o de música infantil. Aunque se deben tomar en cuenta que los simbolismos de cada género musical son diferentes.

En México actualmente para ilustrar una portada de disco lo más común es recurrir a una toma fotográfica que en muchos casos es mala y algunas veces es un recurso inadecuado para llevar a cabo la portada, sin realizar antes una investigación del grupo, su música y sus consumidores.

En esta investigación demuestro que en México se pueden llevar a cabo ilustraciones en las portadas de discos compactos que cumplan con los requerimientos y necesidades tanto del cliente, del producto y del diseñador. Como la identificación entre el producto y el público a quien va dirigido. Utilizando para ello una imagen ilustrativa para crear un vínculo entre el artista, el disco y su consumidor. Tomando en consideración que la distancia entre el disco y el observador es de aproximadamente de un metro, el producto cumple también con el requerimiento visual para ser comprendido e identificado entre otros discos que se hallen a su alrededor.

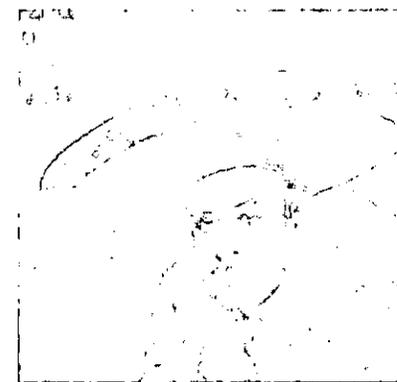
Considero que el producto final cumple con los requerimientos necesarios para satisfacer tanto al género ilustrativo, al cliente, al consumidor y al diseñador. Pues al llevar a cabo el diseño de la portada del disco Afeher Could Battle me encuentro que en México no se realiza este tipo de portadas por no existir un género musical comercial (como baladas o grupera) que pueda servir como «soporte» para ello. Pues en nuestro país los géneros de mayor difusión en la actualidad son otros ajenos a este tipo de portadas. Estos géneros musicales utilizan en sus portadas fotografías de los artistas y sus grupos.

Cabe mencionar que sí existen algunas portadas que tienen una buena solución ilustrativa, pero son muy contadas. Al parecer en épocas pasadas en nuestro país se utilizó la ilustración como recurso para las portadas, pero actualmente ya casi no se utiliza.

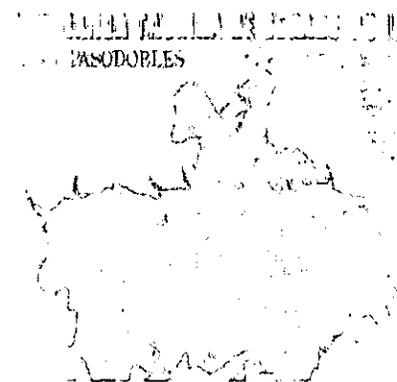
Es así que la portada que realice para el grupo Aentis Eterna en su álbum Afeher Could Battle creara un vínculo práctico de identificación entre el disco y el público hacia quien va dirigido.

Por ser un grupo de escasa discografía se empleó una imagen ilustrativa atractiva para crear una identificación conveniente entre el producto, el artista y su consumidor.

La estructura de la portada del disco crea una identificación del producto en cada uno de sus elementos, desde su música, letra y el concepto que se desea proyectar en el mercado.



Ejemplo de la ilustración utilizada en las portadas de discos en nuestro país.
Técnica de prismacolor
Disco de Pedro Infante.

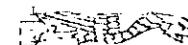
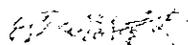


Otro ejemplo de la ilustración utilizada en las portadas de discos.
Acuarela
Disco de Pasodobles.

Los elementos gráficos en la portada del disco compacto han sido distribuidos de manera equilibrada, tomando en cuenta las dimensiones del disco compacto, los elementos se han adecuados a la distancia en que se encuentre el observador, que es de aproximadamente un metro, y se logre con esto una buena percepción del producto.

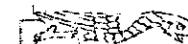
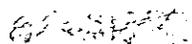
En el acabado se podrá utilizar el barniz UV como protector o en su defecto Barniz de máquina. Si la impresión se lleva a cabo en offset digital la calidad de la tinta y la definición hace innecesaria la cubierta de barniz.

Todos los elementos estructurales como son los visuales y musicales han sido unificados para un fin y un concepto en común: Lograr que el disco sea comprado y crear un vínculo entre el grupo, su música y sus seguidores.



CITAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1.- Robert Gillan Scott, **Fundamentos del Diseño Gráfico**, Ed. Victor Leru, Argentina, 1973, Pág. 2
- 2.- ibid. Pág. 3-11
- 3.- Terence Dalley, **Guía Completa De Ilustración y Diseño, Técnicas y Materiales**, Ed. Blume, Madrid, 1981, Pág. 4- 9
- 4.- Watson Dunn S., **La Publicidad y el Concepto de la Comunicación**, Pág. 28
- 5.- Paoli Bolio Antonio, **Comunicación Publicitaria**, Ed. Trillas, México, 1998 1ra Edición, Pág. 20-21
- 6.- ibid. Pág. 22-25
- 7.- Loreto García Muriel, **La Comunicación, una Experiencia de Vida, Manual de Trabajo de Grupos**, Pág. 160
- 8.- Arthur T. Turnbull, **Comunicación Gráfica**, Ed. Trillas, México, 1986, Pág. 13
- 9.- ibid, Pág. 14
- 10.- Meggs Phillip B. , **Historía de Diseño Gráfico**, Ed. Trillas, México, 1991, Pág. 31
- 11.- ibid, Pág. 42
- 12.- ibid, Pág. 66
- 13.- Meggs Phillip B. , op. cit., Pág. 4-40



14.- ibid, Pág.. 66

15.- Reader's Digest, **Grandes Acontecimientos del Siglo XX**, Ed. Reader's Digest México, México, 1991, Pág.. 185

16.- Meggs Phillip B. , op. cit. , Pág.. 439

17.- ibid, Pág.. 490

18.- ibid, Pág.. 475

19.- ibid, Pág.. 453

20.- Terence Dalley, **op. cit.**, Pág.. 10

21.- Ilustración (Artes Gráficas), **Enciclopedia Microsoft ® Encarta ® 99 ©**
1998-1998 Microsoft Corporation

22.- Eugene Arnold, **Técnicas de Ilustración**, Ed. Leda, Barcelona, 1982, Pág.. 82

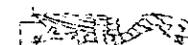
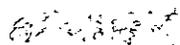
23.- **Enciclopedia Microsoft**, **op.cit.**, s/p

24.- ibid, s/p

25.- Terence Dalley, **op. cit.**, Pág.. 10

26.- **Enciclopedia Microsoft** **op.cit.**, s/p

27.- ibid, s/p



28.- ibid, s/p

29.- ibid, s/p

30.- ibid, s/p

31.- Enric Satue, **El Diseño Gráfico**, Ed. Alianza, Madrid, 1988, Pág.. 397

32.- Terence Dalley, **op. cit.**, Pág.. 11

33.- Luz Maria Mobar Betancourt, **Manos Artesanales del México Antiguo**, Ed. CONACYT, México 1997, Pág.. 17

34.- Códices Precolombinos, **Enciclopedia Microsoft ® Encarta ® 99 ©** 1998-1998 Microsoft Corporation, s/p.

35.- Luz Maria Mobar Betancourt, **op. cit.** Pág.. 18

36.- ibid, Pág.. 21

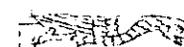
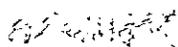
37.- ibid, Pág.. 22

38.- Enric Satue, **op. cit.**, Pág.. 400

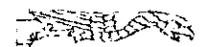
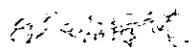
39.- ibid, Pág.. 396-404

40.- ibid, Pág.. 404

41.- ibid, Pág.. 405



- 42.- Terence Dalley, **op. cit.**, Pág.. 88
- 43.- Jennings Simons, **La Nueva Guía para la Ilustración y Diseño**, Pág.. 31
- 44.- Eugene Arnold, **Técnicas de Ilustración**, Ed. Leda, Barcelona, 1982, Pág.. 108-110
- 45.- *ibid*, Pág.. 111
- 46.- *ibid*, Pág.. 111-112
- 47.- *ibid*, Pág.. 113
- 48.- Stan Smith, **Manual del Artista**, Ed. Blume, España, 1982, Pág.. 112
- 49.- *ibid*, Pág.. 95
- 50.- Ray Murray, **Manual de Técnicas**, Ed. Gustavo Gilli, Barcelona, 1980, Pág.. 24
- 51.- Stan Smith, **op. cit.**, Pág.. 53
- 52.- *ibid*, Pág.. 120
- 53.- www.Blackmetal.com, s/p
- 54.- *ibid*, s/p



BIBLIOGRAFÍA:

Colegio de Diseñadores Industriales y Graficos de México
DISEÑO MEXICANO INDUSTRIAL Y GRÁFICO
D.F. Ed. Iberoamerica, 1991, 100 pag.

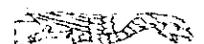
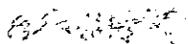
Alan Swann
BASES DEL DISEÑO GRÁFICO
Ed. Gustavo Gilli, 1990, 144 pag.

Willian Owen
DISEÑO DE REVISTA
Ed. Gustavo Gilli, Barcelona, 1991, 240 pag.

Bert Braham
MANUAL DEL DISEÑADOR GRÁFICO
Celeste Ediciones, 1991, 191 pag.

Josef Müller-Brockman
HISTORIA DE LA COMUNICACIÓN VISUAL
Ed. Gustavo Gilli, México, 1998, 338 pag.

Arthur T. Turnbull
COMUNICACIÓN GRÁFICA
Ed, Trillas, México 1986, 1ra Edición, 429 pag.



Ortiz Tomás
MANUAL DE XILOGRAFÍA
Biblioteca del editor, Dirección General de Fomento Editorial, UNAM
México, s.n. ed.,

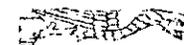
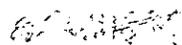
Hartley E. Jackson
INTRODUCCIÓN A LA PRÁCTICA DE LAS ARTES GRÁFICAS
Ed. Trillas, México, 1987, s.n. ed., 327 pag.

Dalley Terence
GUÍA COMPLETA DE ILUSTRACIÓN Y DISEÑO
Hermann Blume Ediciones, 224 pag.

Meggs Philip B.
HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO
Ed. Trillas, México, 1991, s.n. ed. 563 pag.

Gillian Scott Robert
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO
Victor Leru, Argentina, 1973, 6ta Edición, 196 pag.

Paoli Bolio Antonio
COMUNICACIÓN PUBLICITARIA
Ed. Trillas, México, 1998, 1ra Edición, 143 pag.



Hutton Jamieson Lían
TÉCNICAS DE DIBUJO CON LAPICES DE COLORES
Herman Blumen, Madrid, 1991, 176 pag.

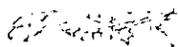
Arnold/Eugene
TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN
Ed. Leda, Barcelona, 1982, 128 pag.

Loomis Edward
ILUSTRACIÓN CREADORA
Ed. Hachete, Buenos Aires, 1980, 300 pag.

Freixas Emilio
EL DIBUJO EN COLOR, PORTADAS
Ed. Mesequeo, Barcelona, 1954, 136 pag.

Enric Satue
EL DISEÑO GRÁFICO
Ed. Alianza, Madrid 1988, 500 pag.

Stan Smith
MANUAL DEL ARTISTA
Ed. Blumen, España 1982, 588 pag.



Ray Murray
MANUAL DE TÉCNICAS
Ed. Gustavo Gilli, Barcelona 1980, 199 pag.

Watson Dunn S.
LA PUBLICIDAD Y EL CONCEPTO DE COMUNICACIÓN
México, UTEHA, 700 pag.

Reader's Digest
GRANDES ACONTECIMIENTOS DEL SIGLO XX
Ed. Reader's Digest México, México 1991, 581 pag.

Luz Maria Mobar Betancourt
MANOS ARTESANALES DEL MÉXICO ANTIGUO
Ed. CONACYT, México 1997.

