

Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas

“La Ilustración aplicada en un cartel para la campaña contra el tétanos para el Colegio de Bachilleres”

Tesis que para obtener el título de:
Licenciado en Diseño Gráfico

presenta

Higor Hernández Estrada

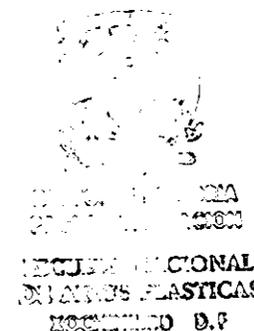
Director de Tesis

Mtro. Francisco Plancarte Morales

Asesor de Tesis

Mtra. Ariadne García Morales

México D F 2001





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

Introducción

CAPITULO 1.- Diseño y Comunicación _____ **1**

- 1.1.- Definición de Comunicación.
- 1.2.- Definición de Diseño.
 - 1.2.1.- Diseño y Comunicación.
 - 1.2.2.- Comunicación Visual.
- 1.3.- Diseño Gráfico.
- 1.4.- Campos del Trabajo.
- 1.5.- Áreas del Diseño.
- 1.6.- Elementos del Diseño.

CAPITULO 2.- Medios de Comunicación _____ **12**

- 2.1.- Difusión y Publicidad.
- 2.2.- Los Medios de Difusión.
- 2.3.- El Cartel.
- 2.4.- Breve Historia del Cartel en México.
- 2.5.- Categorías del Cartel.
- 2.6.- Antecedentes de la Ilustración en Cartel.
- 2.7.- Relación entre Ilustración y Cartel.
- 2.8.- Técnicas de Ilustración en Carteles.

CAPITULO 3.- Ilustración _____ **24**

- 3.1.- Defición.
- 3.2.- Antecedentes Históricos.
- 3.3.- Materiales.
 - 3.3.1.- Materiales de Dibujo
 - 3.3.2.- Colores
 - 3.3.3.- Papeles y Cartones
 - 3.3.4.- Papeles de Color
 - 3.3.5.- Láminas
 - 3.3.6.- Utensilios de Pintura y de Trabajo
 - 3.3.7.- Materiales Adhesivos
 - 3.3.8.- Papeles Especiales
- 3.4.- Técnicas.
- 3.5.- Géneros.

CAPITULO 4.- El Colegio de Bachilleres _____ **49**

- 4.1.- Difusión Cultural.
- 4.2.- Planteles, Alumnado, Objetivo Principal.
- 4.3.- La Campaña.
- 4.4.- Sobre la Enfermedad.

CAPITULO 5.- Propuesta Gráfica _____ **57**

- 5.1.- Criterios para la realización del Cartel.
- 5.2.- Búsqueda de una imagen impactante.
- 5.3.- Tratamiento de la Imagen.
- 5.4.- Bocetos
- 5.5.- Propuesta Gráfica.
- 5.6.- Respuesta del alumnado.

Conclusion _____ **70**

Bibliografía _____ **71**

Agradezco a Dios y a mis padres la gran oportunidad de estar aquí para poder vivir esta maravillosa experiencia.

A mi hermana por sus consejos. los cuales me han llenado de fuerza para seguir adelante.

A Dulce Chabeli, mi pequeña, por ese candor e inocencia que alimentan mi crecimiento.

A mi abuelo, que con su sabiduría siempre me ha apoyado.

A aquellas personas que ya no están en este plano y que sin embargo continúan aquí.

A todas las personas que me han regalado el don de la amistad y el apoyo mutuo que gracias a ellos he aprendido a valorar, particularmente a esa persona tan especial que siempre ha estado conmigo.

Y especialmente a todos mis maestros, de los cuales he recibido los conocimientos y el apoyo moral necesarios para que este proyecto sea una realidad.

Porque este logro no nada más es mío, es de ellos también.

GRACIAS

Higor Hernández Estrada
Licenciado en Diseño Gráfico

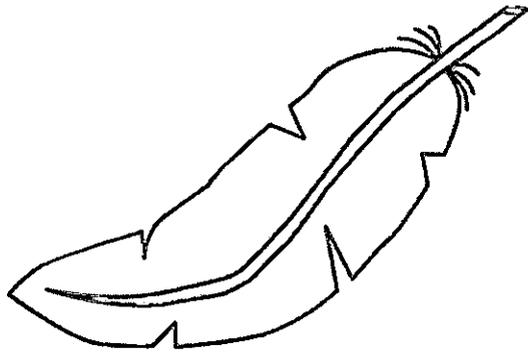
07 de Febrero de 2001

Introducción

El compromiso que adquirimos los egresados de la licenciatura en Diseño Gráfico de la ENAP con la sociedad es comunicar llegando a sus sentidos, transmitiendo mensajes a través de elementos gráficos, los cuales, contarán con un impacto visual constructor y necesario para que el público al que va dirigido los pueda asimilar y recordar de manera que los tenga presente el mayor tiempo posible.

Los diseñadores nos encontramos con serios problemas que limitan las inquietudes creativas con las que se pretende contribuir en el desarrollo de nuestra sociedad, en este caso en el sector Salud. Desafortunadamente el presupuesto asignado para la difusión de dichas campañas es muy limitado como para invertir en material informativo y didáctico (carteles, bolantes, trípticos, dípticos, folletos, etc.), tarea nada fácil de enfrentar pero con el espíritu de superar este reto estoy convencido que la creatividad no está peleada con estas limitantes pudiéndose llevar a cabo el compromiso que he adquirido.

Trabajando conjuntamente con el Colegio de Bachilleres se llevó a cabo la realización de la campaña de vacunación contra el tétanos que viene realizando año con año esta institución en beneficio de su comunidad.



1

**DISEÑO Y
COMUNICACIÓN**



Desde los tiempos más remotos, el ser humano ha sentido la necesidad de comunicarse con su medio a través de diversas formas, tales como: sonidos, danzas, gestos, movimientos y pinturas rupestres (a las cuales se les consideraría como los primeros "diseños") donde manifiesta su conocimiento y experiencia; lo que le rodea, lo que es y sus inquietudes hacia los demás. El ser humano comunica de una manera artística su concepto de vida, volviéndose de esta manera sensible hasta dar origen a las artes.

Descubriendo "técnicas" que van desarrollando el arte de su preferencia, por ejemplo tenemos nuevamente las pinturas rupestres que a través del tiempo han ido evolucionando hasta llegar a las nuevas tecnologías. Es por ello que en este capítulo me intereso de forma específica de la comunicación y el diseño.

1.1.- Definición de Comunicación

"La comunicación puede definirse matematicamente como el establecimiento de una correspondencia unívoca entre universo espacio-temporal E, emisor y un universo, espacio temporal R.

El hombre se distingue de los demás seres biológicos por la amplitud de su facultad de comunicación. Existe una multitud de modos de comunicación: citemos el viejo lenguaje de los signos, perfeccionado por los sordomudos, el código morse, el lenguaje de banderines y balizas, la escritura, etc" (1)

Partiendo de que la palabra comunicación se deriva del latín *communicatio*, *communicationis*=comunicación, participación. Este concepto se refiere a tres importantes puntos que sirven de referencia a este tema:

- 🍏 Vínculo o correspondencia que existe entre dos o más personas.
- 🍏 Acción y efecto de comunicar o comunicarse.
- 🍏 Relación que se establece entre varias cosas, como pueblos, naciones, etc.

También cumple con tres principales funciones con respecto al individuo y su medio ambiente dependiendo de la índole que se requiera, por ejemplo, social, personal o profesional, y son los siguientes:

- 🍏 Proporcionar un esquema del mundo.
- 🍏 Definir su posición respecto a otras personas en el mundo.
- 🍏 Ayudar a que se adapte rápida y exitosamente al ambiente en el cual se desarrolla

Habrá que tener en cuenta que "para comunicarnos necesitamos haber tenido experiencias similares evocables en común, y para poder evocar en común necesitamos significantes comunes. Cuando 2 sujetos están juntos cuánto más ricas sean éstas experiencias más y mejor podremos comunicarnos."(2)

"Comunicación es la capacidad de pensar, rasgo distintivo del ser humano, crea y cruza el prodigioso mundo de las ideas. También nos explica que la palabra es el mejor vínculo de expresión, sea directa o indirecta, sea en la voz o en el gesto, en el signo o en la escritura."(3)

Los sentidos que tenemos nos proporcionan oportunidad de comunicación. Hasta a veces se dice que hablamos con la mirada. El diálogo de la imagen y el sonido es una flecha en la evolución humana desde el pensamiento hasta la consumación del amor.

En mi particular punto de vista, la Comunicación es todo aquel elemento o elementos que nos permiten dar y recibir mensajes, de cualquier tipo. Diré que en esta acción de transmitir y recibir dichos mensajes, para mí no solo es necesario contar con al menos dos sujetos para que se de este fenómeno que resulta ser en su totalidad complejo, pero no por ello difícil de entender o estudiar; ya que un ejemplo de comunicación unilateral es cuando nosotros mismos nos preguntamos, nos hablamos. Este fenómeno se da gracias a todas nuestras experiencias, las cuales hemos ido adquiriendo a lo largo de nuestra vida y que gracias a ellas, nos podemos interrelacionar, enviando y recibiendo códigos fáciles de asimilar por la capacidad única que poseemos de manera innata como seres humanos.

1.2.- Definición de Diseño

Por otra parte tenemos que el diseño, al estar vinculado con la comunicación, hace necesario el definirlo de una manera breve pero concisa, la cual nos ayudará a saber cómo o en qué se diferencian y en qué se enriquecen.

"El diseño es el acto humano fundamental, diseñamos cada vez que hacemos algo por una razón definida. Ello significa que casi todas nuestras actividades tienen algún diseño.

La función del diseñador consiste en resolver problemas de comunicación relativos a un producto, conceptos imágenes y organizaciones y hacerlo de forma original y precisa."(4)

Esta forma original y precisa se logra al momento de que todos los elementos de que hacemos uso se tengan o se puedan disponer de una manera cuidadosa, basándonos en la fórmula en que es esencialmente simple y la cual se ha ido refinando a través de las diversas etapas en que se ha ido desarrollando.

Y para mí, el Diseño es: la capacidad de poder comunicar algo de forma gráfica con elementos visuales que nos sirven de apoyo para "crear" algo nuevo, un mensaje que hace que la atención de las personas lo asimilen de manera rápida y puedan reflexionar. Así el diseñador es aquel individuo que puede resolver problemas de comunicación pero de manera gráfica, haciéndolo de forma un poco convencional y justa, sin descuidar los códigos comunicacionales a utilizar.

1.2.1.- Diseño y Comunicación

Dos ramas diferentes que están fuertemente vinculadas entre sí, pues gracias a la Comunicación, a sus códigos establecidos y algunos que se crearon para el Diseño, se pueden dar a conocer los mensajes que uno como encargado de darlos a conocer, se basa en ellos para tener un resultado óptimo en nuestros proyectos.

1.2.2.-Comunicación Visual

La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de la gran familia de todos los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos, sonoros, térmicos, dinámicos, etc.

Por ello se presume que un emisor emite mensajes y un receptor los recibe. Pero el receptor está inmerso en un ambiente lleno de interferencias que pueden alterar e incluso anular el mensaje.

Y nos muestra un esquema de como es que el receptor puede llegar a captar e interpretar el mensaje(Fig.1):

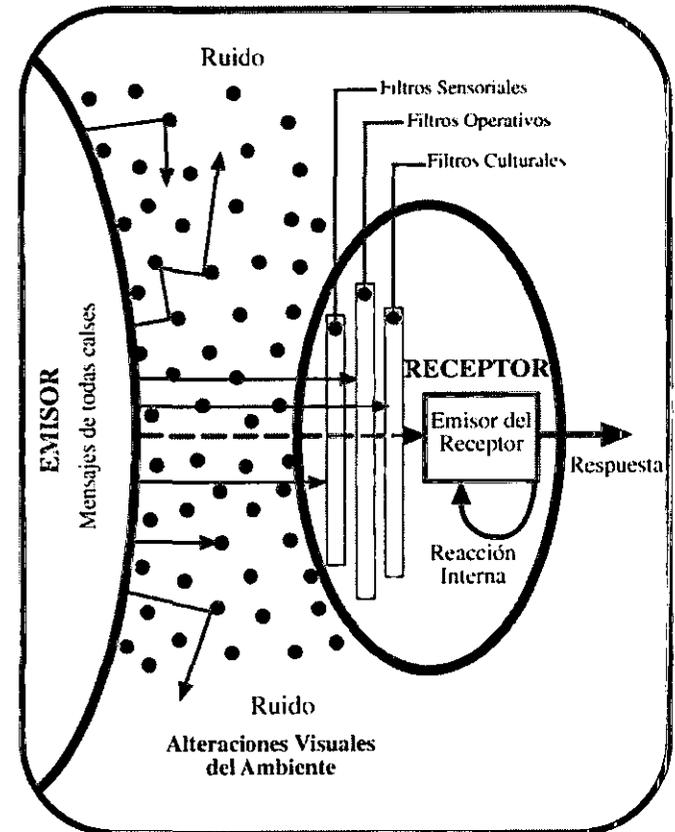


Fig. 1.- Esquema de Comunicación

Supongamos que el mensaje visual está bien proyectado, de manera que no sea deformado durante la emisión: llegará al receptor, pero allí encontrará otros obstáculos. Cada receptor, y cada uno a su manera, tiene algo que podríamos llamar filtros, a través de los cuales ha de pasar el mensaje para que sea recibido.

Como lo muestra la fig. 1 los tipos de filtros son tres, a los cuales cada receptor actuará de distinta forma, por ejemplo, un daltónico no responderá a ciertos colores, así los mensajes basados en el lenguaje cromático son alterados y hasta anulados en ciertos casos. El siguiente filtro se refiere al modo en que el receptor recibe el mensaje, pues un niño de tres años no captaría un mensaje de la misma forma que un adulto. Y el último filtro es de carácter cultural, y este se encargará sólo de filtrar aquellos mensajes que para el receptor pertenecen a su nivel cultural.

Pero aquí no termina todo, pues aparte de esto, ya recibido el mensaje y después de haber pasado por todos los filtros se deriva aún una zona más, que es la zona interna del receptor, que llama Munari zona emisora del receptor, la cual puede emitir dos respuestas, por ejemplo: un mensaje visual de Coca Cola dice: "soy refrescante, quito la sed" induce al receptor a beber, pero la respuesta interna del receptor dice: "en este momento no tengo sed".

El mensaje visual se podría dividir en dos partes: una es la información propiamente dicha, que lleva consigo el mensaje y la otra es el soporte visual. El soporte es el que nos interesa, pues forma parte de todo aquello que incluye el mensaje y el cual podemos estudiar, "es el conjunto de los elementos que hacen visible el mensaje, todas aquellas partes que se toman en consideración y se analizan, para poder utilizarlas con la mayor coherencia respecto a la información. Son: la Textura, la Forma, la Estructura, el Módulo, el Movimiento."(5)

1.3.-Diseño Gráfico

El Diseño Gráfico siempre ha existido, pues si nos percatamos de esto de manera un poco más conciente, podremos darnos cuenta de que en todo lo que realizamos ponemos un interés determinado que puede considerarse como Diseño, al vestirnos, al comer, al estudiar, etc.

El Diseño Gráfico como lo conocemos y lo estudiamos hoy en día, nace como consecuencia de la necesidad de expresar de manera visual (gráfica) la gran mayoría de eventos, situaciones y productos a promocionar (siglo XIX con la Bauhaus), primeramente este tipo de Diseño se basó principalmente al ornamento y el color, pero realmente en un principio no era conocido como Diseño Gráfico, sino que este se deriva del Diseño industrial de aquellos tiempos, y como resultado de las grandes personalidades que dieron pie a esto se dedicaron a ilustrar carteles y anuncios (marquesinas y otro tipo de publicidad) que invitaban a eventos en teatros de la época.

Posteriormente se decide ramificar este campo del industrial, pero todo fue muy empírico, utilizando los conocimientos que ya se tenían y que al aplicarlos sobre determinado "problema" visual había tenido buenos resultados.

1.4.- Campos de Trabajo

El diseño como tal ha tomado una importancia creciente y principalmente los campos donde se puede desarrollar un diseñador es en la parte de relaciones humanas, empresas, instituciones y corporaciones, en las diferentes culturas y los individuos en general. En la iniciativa privada o en las diferentes instancias gubernamentales y paraestatales, considerando que la mayor demanda se sitúa en el sector privado, caracterizándose la comercialización de productos y servicios, así como en la difusión masiva de mensajes en los campos de:

LOS MEDIOS IMPRESOS:

🍏 Periódicos, revistas, imprentas, empresas editoriales.

LOS MEDIOS ELECTRÓNICOS DE COMUNICACIONES:

🍏 La televisión, el cine, los medios y multimedia audiovisuales.

LOS SECTORES PRODUCTIVOS DE SERVICIOS Y GUBERNAMENTALES:

🍏 Departamento propio de comunicación y/o difusión y/o promoción.

LOS SECTORES ESPECIALIZADOS:

🍏 Despachos de diseño y/o publicidad, proveedores de servicios de Internet.
🍏 Desarrollo independiente de la profesión. Cuando un particular solicita los servicios del diseñador para la elaboración de diversos productos gráficos, diseños de stands y exposiciones entre otros.

LOS SECTORES CIENTÍFICO, CULTURAL Y EDUCATIVO:

🍏 Institución de investigación, escuelas, foros de espectáculos, casas de la cultura y galerías.

DENTRO DEL SECTOR PRIVADO:

🍏 Despachos de diseño, agencias de publicidad, industrias, empresas editoriales en las principales zonas comerciales de la ciudad.

DENTRO DEL SECTOR PÚBLICO:

🍏 Instituciones gubernamentales ocupando cargos desde diseñador gráfico, fotógrafo, laboratorista de fotografía en B/N y color en ilustración, hasta jefe de oficina jefe de departamento, subdirector o director de diseño o comunicación social.

DENTRO DE LAS ORGANIZACIONES CULTURALES, MUSEOS Y CASAS DE LA CULTURA:

🍏 Diseño de ambientación museográfica, lo cual requiere una especialización en el área.

1.5.- Areas del Diseño

El Diseño es una carrera que cuenta con muchas ramas de las cuales nos podemos ocupar o especializar, tenemos una amplia variedad de categorías, como:

ILUSTRACIÓN.- Que es representada por las imágenes que se asocian con ideas; esta área desarrolla un doble papel, el estético y el documental; las buenas ilustraciones siempre han encarnado tanto una visión personal como una técnica perfecta. La peculiaridad de un ilustrador profesional reside en la combinación de estas dos aptitudes para la elaboración de imágenes. El ilustrador es un profundo conocedor de los procedimientos, herramientas y habilidades inherentes a la adecuada aplicación de imágenes, y así mismo y de manera complementaria, el ilustrador es también un artista profesional de la imagen.

Dentro de las actividades en donde se puede laborar en esta área están: la producción de ilustraciones profesionales, entre otros; producción de guiones e imágenes para historietas y género de ilustración descriptiva; área de producción en canal de televisión; producción de ilustración tradicional; asesoría, talleres, museos, docencia, investigación en aplicación de técnicas y tecnología, etc. (Fig.2).

AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.- Estas dos áreas constituyen un medio de comunicación que cuenta con tres elementos básicos: La emisión y la recepción controlada y sincronizada de mensajes visuales acompañados de sonido. La 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 formando un sistema integral empleando nuevas tecnologías de cómputo enlazando así diferentes medios de comunicación.

Las actividades que se pueden desarrollar son: Dirección artística; supervisión de producción en TV; cine y video; asesoría; docencia; investigación (avance tecnológico, técnicas, equipo y materiales)(Fig.3).

DISEÑO EDITORIAL.- Esta área es en donde más comunmente se puede uno desarrollar en el medio, y para el Diseño editorial se emplean tres áreas especializadas: edición, producción y principalmente diseño gráfico. Es un medio de comunicación masiva en el cual intervienen desde hojas sueltas, folletos desplegables, carteles hasta boletines, periódicos, revistas y libros en general, en su mayoría son utilizados como medios propagandísticos y publicitarios.

Las actividades principales 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 y aplicación de técnica y tecnología.(Fig.4)

SIMBOLOGÍA Y DISEÑO.- Es un medio visual capaz de resolver problemas de necesidades de comunicación, difusión, promoción y comercialización de productos, dirigiendo su estudio a la elaboración de símbolos relacionados con la identificación de identidades gráficas, tales como empresas, corporaciones instituciones profesionales e inclusive a personas. Designando así logotipos, imagotipos, logosímbolo y logograma. Estas aplicaciones se integran en un principio basado en el concepto de diseño.

Las actividades propias de esta área son: la preparación, transmisión y difusión de actividades de carácter cultural, educativo, científico, económico, político y social; se proyectan marcas para productos diversos que se aplican a envases que a su vez se promocionarán con soportes gráficos; dirección de mercadotecnia; diseño en soportes gráficos; bi-tridimensionales; despacho de diseño; galerías y museos; áreas de difusión cultural de las entidades federativas; asesoría y por supuesto docencia (Fig.5).



Fig. 2.- StarWars Galaxy
Michael Wm. Kaluta, 1993

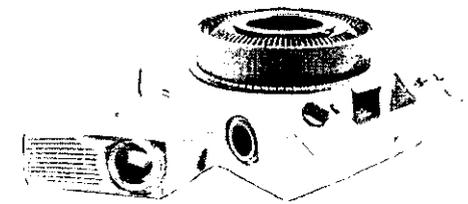


Fig. 3.- Projectores de imágenes

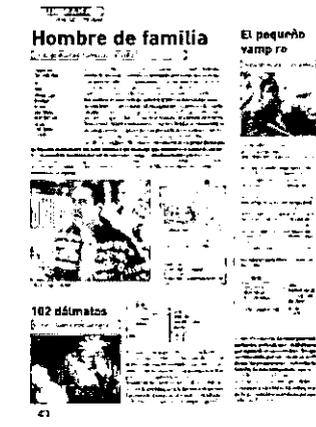


Fig. 4.- Página de la revista Cinepremiere

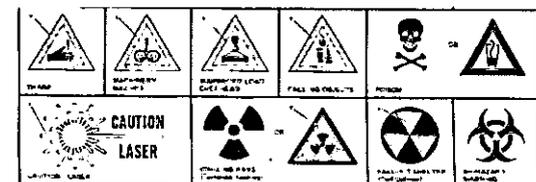


Fig. 5.- Simbología y señalética

FOTOGRAFÍA. - Esta es una de las áreas más importantes relacionadas en la producción de imágenes. La importancia cultural de la fotografía es enorme. La memoria visual de una sociedad se expresa en gran medida en las imágenes fotográficas que es capaz de generar. La fotografía constituye además una actividad profesional imprescindible en el ámbito de la comunicación. El fotógrafo en el campo del diseño y la comunicación visual participa de manera trascendente en la creación de fotografía de productos, en la producción de originales mecánicos, en el fotoreportaje, la fotografía de moda, la ilustración científica, didáctica, educativa y el diseño editorial.

Las actividades que corresponden a esta área son quizá donde más trabajo hay y para muestra... En los géneros comercial, cultural, artístico, electrónico, digital, reportajes y sociales, científico y didáctico, entre otros; supervisión de control y calidad en: iluminación, locaciones y producción; supervisión de efectos especiales, digitales y tradicionales; supervisión y producción de fotografía experimental y científica; así como en televisión cine y vídeo; asesoría, docencia e investigación (Fig. 6).

1.6.- ELEMENTOS DEL DISEÑO

Los elementos que citaré son básicos en el diseño ya que sin una base sólida, con ayuda de estos elementos no podríamos tener la completa seguridad de que nuestros proyectos resulten exitosos al 100%, siempre que comenzamos a diseñar algo, o hacemos, bocetamos y pintamos, dibujamos, garabateamos, construimos, o gesticulamos, la sustancia visual de la obra se extrae de una lista básica de elementos. Y no hay que confundir los elementos visuales con los materiales de un medio, como la madera, el yeso, la pintura o la película plástica. Los elementos gráficos constituyen la sustancia básica de lo que vemos y su número es reducido: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento. Estos elementos se encuentran agrupados en cuatro diferentes apartados, los cuales están muy relacionados entre sí y es muy difícil tratar de separarlos, pues sería como tratar de separar los ojos del cuerpo, no nos funcionarían de la misma forma. Si los tuviéramos que analizar por separado tal vez los veríamos o nos parecerían algo abstractos, pero viéndolos en conjunto nos dan la pauta para encontrar la apariencia definitiva y el contenido de algún diseño a realizar o ya realizado. Tal vez parezcan pocos elementos, pero si pensamos y analizamos que son la materia prima de nuestros proyectos y que en combinaciones selectivas podremos saber cuánta ayuda nos pueden dar, la misma estructura de nuestros trabajos nos dirá qué elementos están presentes y con qué énfasis. Y cada artista, artesano o diseñador tiene en sus propias manos la elección de dichos elementos, para decidir lo que hace con ellos, resulta entonces la esencia de su arte u oficio, y lo mejor es que las opciones son infinitas. Comenzaré por explicar cada una de estas divisiones:

Los grupos en los cuales se encuentran los elementos agrupados son:

ELEMENTOS CONCEPTUALES. - Estos son los elementos "virtuales", pues a pesar de que no existen "físicamente" parecen estar presentes; un ejemplo de estos elementos que podría citar está el que al observar una obra, o diseño determinado creemos ver puntos, líneas, volumen, etc. y no están ahí, ese es el efecto de lo conceptual, porque si estuvieran realmente en esta obra o diseño, entonces estos elementos NO SERIAN CONCEPTUALES, y estos son: PUNTO, LÍNEA, PLANO y VOLUMEN.

ELEMENTOS VISUALES. - Al momento de que dibujamos algo sobre cualquier soporte, utilizamos una línea visible para representar una línea conceptual, pasando de esta manera a convertirse en algo "verdadero", pues ya cuenta con otras características que antes no poseía, tales como largo, ancho, color, textura, los cuales se determinan por los materiales que utilizemos y la forma en que lo hacemos. Nos damos cuenta entonces que cuando los elementos conceptuales se hacen visibles cuentan ya con una FORMA, MEDIDA, COLOR y TEXTURA, pues son los elementos que realmente vemos.

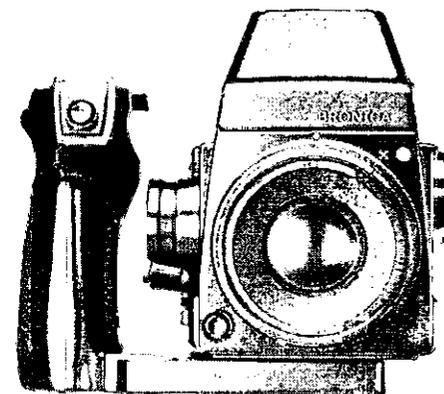


Fig. 6.- Cámara Zenza Brónica

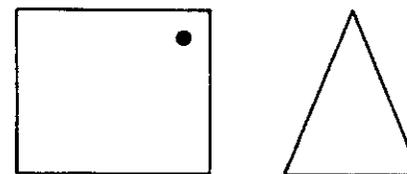


Fig. 7.- El punto



Fig. 8.- Trama de puntos

ELEMENTOS DE RELACIÓN.- Dentro de estos elementos que nos sirven para darnos cuenta de cómo están ubicadas e interrelacionadas las formas dentro de un espacio determinado, algunas las podemos percibir, tal es el caso de la DIRECCIÓN y la POSICIÓN, pero otras podemos sentirlas, como el ESPACIO y la GRAVEDAD.

ELEMENTOS PRÁCTICOS.- Estos elementos incluyen ya a la comunicación profundizando el alcance y el contenido de cualquier diseño; dentro de esta división, tenemos a la REPRESENTACIÓN, el SIGNIFICADO y la FUNCIÓN.

A continuación se da una explicación de cada uno de los conceptos antes citados.

PUNTO.- Teniendo el conocimiento de que el punto es la unidad, simple e irreductible mínima en la comunicación visual, y sabiendo que dentro de la naturaleza es lo más común, ya que es complicado encontrar a la línea o al cuadrado en la naturaleza como tales, siendo, en cambio, la redondez más común. Un ejemplo simple de esto es el resultado de cuando derramamos algún líquido, este toma una forma redondeada, sin llegar a adoptar la forma de un punto perfecto. Además de que por naturaleza el punto es una "llamada de atención visual", como un imán, porque se sitúe donde se sitúe llamará la atención del observador, tanto si su existencia es natural o haya sido colocado por el hombre con algún propósito.

Una ayuda bastante grande resultan 2 puntos, pues nos permiten, con ayuda de algunos aditamentos de medición como la regla o el compás, poder tomar medidas del espacio en el entorno o en el desarrollo de cualquier clase de plan visual, pero mientras más complicadas sean las mediciones en un plan visual, más puntos tendremos que utilizar. Los puntos también sirven como conectores, pues al verlos inconcientemente los conectamos y por ende son capaces de dirigir la mirada. También si los hay en gran cantidad y juxtapuestos, estos crean la ilusión de tono o color que, como ya hemos observado es el principio de los medios mecánicos de impresión. Cuando los puntos están más cerca entre ellos se intensifica más la capacidad única que se tiene para guiar el ojo (Fig. 7 y 8).

LÍNEA.- Es una sucesión de puntos que no pueden distinguirse individualmente y que aumenta la sensación de direccionalidad, esta sucesión, esta cadena de puntos se transforma en el siguiente elemento del diseño: la LÍNEA. Y ésta se puede también definir como un punto en movimiento o como la historia del movimiento de un punto. En las artes gráficas y visuales la línea es un elemento infatigable, nunca es estática y es el elemento visual por excelencia del boceto. Siempre se utiliza como medio para representar de manera palpable aquello que aún existe en la imaginación. Por su fluida cualidad lineal contribuye a la libertad de la experimentación. Pero contrario a pensar que la línea es vaga, no, es precisa, consta de dirección y propósito, va a algún sitio, cumple algo definido. Pero no solamente se puede hablar de la línea en las artes y la gráfica, sino también en la escritura, el dibujo de mapas, en los símbolos eléctricos y en la música, son sólo algunos ejemplos. "...la línea expresa la intensidad del diseñador o el artista y además sus sentimientos y emociones más personales y, lo que es más importante, su visión." (6)

La línea como tal raramente existe en la naturaleza, sin embargo la podemos encontrar en una grieta, en los cables de luz y teléfono recortándose contra el cielo, las ramas desnudas de los árboles en invierno, etc.(Fig. 9 y 10).

CONTORNO.- Siendo que la línea describe un entorno, entonces podemos decir que la línea articula la complejidad del contorno. Existen tres contornos básicos: el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero, y como en todo, cada uno de ellos posee un carácter específico y rasgos únicos. "Al cuadrado se asocian significados de torpeza, honestidad, rectitud y esmero; al triángulo, la acción, el conflicto y la tensión; al círculo la intimidad, la calidez y la protección." (7).

Se destaca que a partir de estos tres contornos y sus combinaciones resultan todas aquellas figuras físicas de la naturaleza y las existentes en la imaginación humana (Fig. 11 y 12).

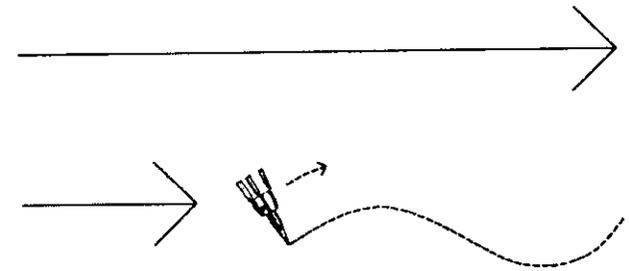


Fig 9.- Línea Natural

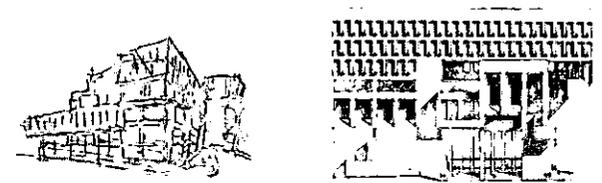


Fig. 10.- Línea en concepto

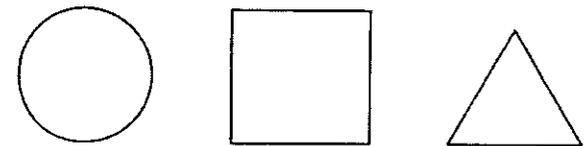


Fig. 11.- Contorno básico

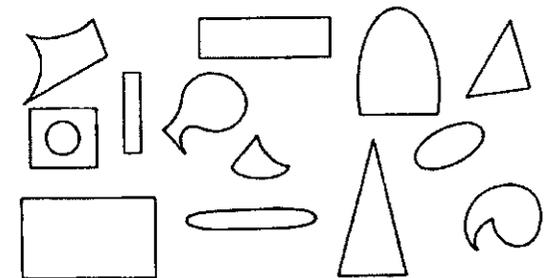


Fig. 12.- Contorno Compuesto

DIRECCIÓN.- Estos contornos básicos y los que creemos manifiestan tres direcciones visuales básicas y significativas; el cuadrado: la horizontal y la vertical (rigidez); el triángulo: la diagonal (tensión); el círculo: la curva (calidez). Cada una de estas direcciones contienen un fuerte significado asociativo y nos sirve como herramienta, muy valiosa, para poder articular nuestros mensajes visuales. La referencia horizontal-vertical constituye la referencia primaria del hombre respecto a su bienestar y maniobrabilidad, también significa la estabilidad en todas las cuestiones visuales, pues no sólo representa el equilibrio del hombre, sino de todo aquello que se contruye y diseña. La dirección diagonal cuenta con gran importancia como referencia directa a la idea de estabilidad. Es la fuerza direccional más inestable, y por consecuencia, la formulación visual más provocadora, pues su significado es de amenaza y casi de subversión, literalmente hablando. Sin en cambio las direcciones curvas se asocian al encuadramiento. la repetición y el calor. Y todas estas cuestiones habrán que tomarlas muy en cuenta para poder, a la hora de diseñar, tener la intensión compositiva dirigida a un efecto y significado finales idóneos (Fig. 13).

TONO.- Este elemento es de gran utilidad al trabajar con imágenes bidimensionales ya que gracias a la gama tonal podemos representar de manera tridimensional; con ayuda de la línea y yuxtaponiéndola podemos conseguir varios tonos que nos pueden ayudar a representar las dimensiones sobre el plano, pues "vemos gracias a la presencia o ausencia relativa de luz, pero la luz no es uniforme en el entorno ya sea su base el sol, la luna o los aparatos artificiales." (8). La luz cae sobre objetos brillantes, sobre objetos que poseen una claridad o una obscuridad relativas, la luz rodea todo (Fig. 14).

COLOR.- Mientras el tono se relaciona con aspectos de nuestra supervivencia y, por consecuencia, esencial para el organismo humano, el color tiene una fuerte afinidad con las emociones. El color está cargado de tanta información y es una de las experiencias visuales más penetrantes y de mayor impacto que todos tenemos en común. Constituye por tanto una muy valiosa fuente de comunicación visual. Y al vivir en este planeta, convivimos también con nuestro entorno, el cual está lleno de color, así disfrutamos del cielo, el mar, la hierba, los árboles, las flores, etc. Cabe mencionar que con este elemento pasa lo mismo que con los anteriores, los colores tienen un significado específico.

De esta manera tenemos al rojo y algunos de sus significados son amor, pasión, peligro, calidez, vida, entre otras; con este ejemplo podemos darnos cuenta de que el color nos proporciona un gran vocabulario que para el diseñador es de una gran utilidad en la alfabetidad visual, pues cada color tiene numerosos significados asociativos y simbólicos.

El color posee tres dimensiones que se pueden medir y definir. Una de ellas es el **MATIZ** (*hue*) que es el color mismo o croma, existen más de 100. Y cada matiz tiene sus propias características. Hay tres matices primarios o elementales, y son: amarillo, rojo y azul. Y cada uno posee cualidades únicas, por ejemplo el amarillo es el color más cercano a la luz; el rojo es el más emocional y activo; el azul por el contrario es pasivo y suave. El amarillo y el rojo se expanden y el azul se contrae. Pero al hacer combinaciones entre ellos, adquieren nuevos significados, así el rojo, como matiz provocador, se atenúa con el azul y se activa al mezclarse con el amarillo. Lo mismo ocurre con el amarillo que se suaviza al mezclarse con el azul. Para la clara explicación y estudio de los matices se utiliza el círculo cromático con 6 y hasta 12 matices diferentes.

La segunda dimensión del color es la **SATURACIÓN**, y esta se refiere a la pureza del color con respecto al gris. Siendo el color saturado el favorito de artistas y niños, pues es la forma más simple y primitiva del color. Es explícito y carece de complicaciones. Los colores con menos saturación apuntan hacia una cromática neutral e incluso a un acromatismo y son sutiles y tranquilizadores. Cuanto más intensa o saturada es la coloración de un objeto visual o un hecho, más cargado está de expresión y emoción.

La tercera y última dimensión es la **ACROMÁTICA**, y se refiere al brillo, que va de la luz a la oscuridad, es decir, al valor de las gradaciones tonales. Habrá que agregar que algo que no afecta el tono es la presencia o ausencia de color, pues es constante.

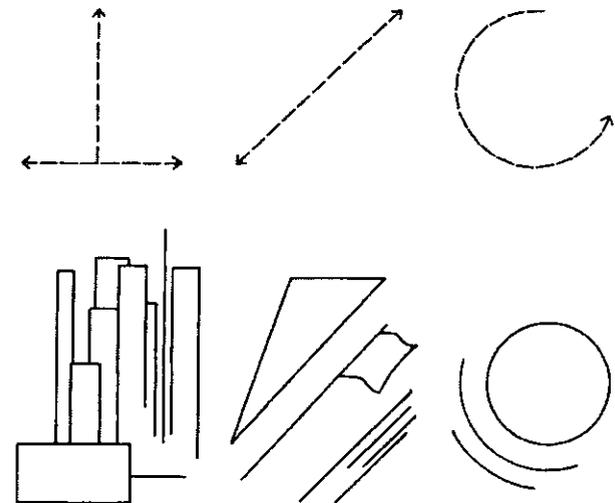


Fig. 13.- Direcciones básicas



Fig. 14.- Tono



TEXTURA.- Es el elemento visual que sirve frecuentemente de <doblar> de las cualidades de otro sentido, el tacto, importante también. "Pero en realidad la textura podemos apreciarla y reconocerla ya sea mediante el tacto ya mediante la vista, o mediante ambos sentidos. Es posible que una textura no tenga ninguna calidad táctil, y solo la tenga óptica, como las líneas de una página impresa, el dibujo de un tejido de punto o las tramas de un croquis." (9)

A diferencia del tono y el color que se unifican en un valor comparable y uniforme, cuando existe una textura real coexisten las cualidades táctiles y ópticas, específicas y por separado, permitiendo sensaciones individuales al ojo y a la mano. Por ello existen tantos letreros de NO TOCAR, pues una es la reacción y decodificación visual y otra la táctil.

ESCALA.- Así como la materia, los elementos del diseño tienen la capacidad para modificarse y definirse unos a otros, y a este proceso se le llama ESCALA. De la misma manera en que existe lo grande, existe lo pequeño, y si a esto se le agrega una modificación más se puede cambiar por completo. "Es posible establecer una escala no sólo mediante el tamaño relativo de las claves visuales, sino también mediante relaciones con el campo visual o el entorno. En lo relativo a la escala, los resultados visuales son fluidos y nunca absolutos, pues están sometidos a muchas variables modificadoras." (10)

Este elemento se utiliza en planos y mapas para representar una medición en proporción real. Pero aún más importante que la escala es la yuxtaposición de los objetos que se coloquen junto al marco en que está colocado.

Hay un factor decisivo en el establecimiento de la escala y es la medida del hombre mismo, esta medida se utiliza en aquellos diseños relacionados con la comodidad, y la medida estándar es hombre medio, pero existen, como en todas las variantes de esta medida.

Existen fórmulas proporcionales sobre las que basar una escala, y una de ellas, la más conocida es la sección áurea, creada por los griegos y es una fórmula matemática de una gran elegancia visual, y su fórmula es la siguiente: $a:b = c:a$, y las figuras siguientes demuestran dicha ecuación, además de que los griegos utilizaron esta fórmula en la realización de la gran mayoría de sus ánforas, plantas y alzados de sus templos. "Aprender a relacionar el tamaño con el propósito y el significado es esencial para la estructuración de los mensajes visuales." (11) (Fig. 15)

DIMENSIÓN.- Este elemento se basa sobre todo en la ilusión. Esta existe en el mundo real, la podemos sentir y verla con nuestra visión estereoscópica biocular, sin embargo no existe volumen en ninguna de las representaciones bidimensionales de la realidad, sean dibujos, pinturas, fotografías, películas o emisiones de televisión. Y la ilusión se refuerza de muchas maneras, pero el artificio fundamental es la perspectiva, y esta puede intensificar sus efectos utilizando la técnica del claroscuro, basada en luces y sombras.

La perspectiva también utiliza, al igual que la escala, fórmulas matemáticas exactas con numerosas y complicadas reglas. Siendo la línea su base principal para crear los efectos, su real intención es producir una sensación de realidad, a continuación se muestran 2 ejemplos de perspectiva, el primero con un punto de fuga y el segundo con dos (Fig. 16).

MOVIMIENTO.- Este elemento, al igual que los anteriores está presente en el modo visual que en ocasiones ni se toma en cuenta o se percibe, y es el movimiento una de las fuerzas de mayor presencia en el mundo del hombre. A nivel fáctico este elemento sólo existe en el film, la televisión y todo aquello que se visualiza con algún componente de movimiento, pero a pesar de ello hay técnicas capaces que pueden engañar al ojo.

"Una pintura, una fotografía o el diseño de un tejido pueden ser estáticos, pero la magnitud de reposo que proyecta compositivamente puede implicar un movimiento como respuesta al énfasis y a la intención del diseño del artista. En el proceso de la visión no abunda precisamente el descanso." (12) un ejemplo de este movimiento es la lectura, pues con ella se lleva una secuencia organizada, además el movimiento es un milagro lleno de dinamismo, y da vida a nuestros trabajos visuales (Fig. 17).

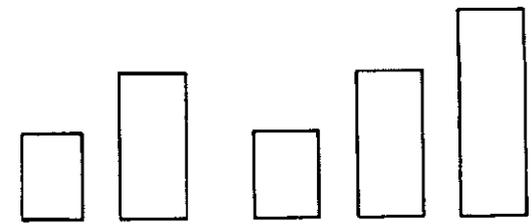


Fig. 15.- Escala

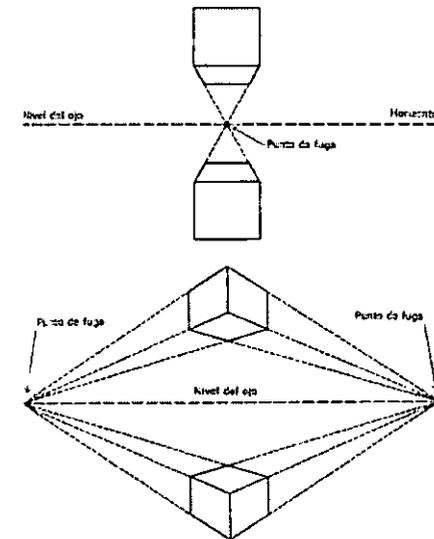


Fig. 16.- Dimensión con perspectiva

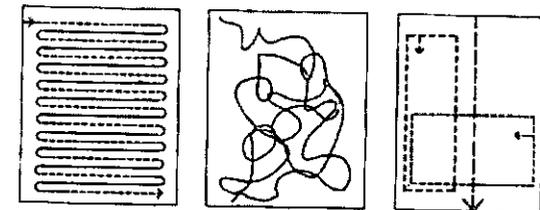
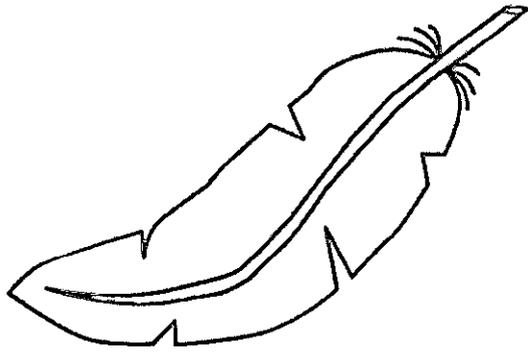


Fig. 17.- Movimiento



2

**MEDIOS DE
COMUNICACIÓN**



entro de los medios de comunicación, el hombre siempre se ha preocupado por alcanzar la mayor atención de sus congéneres más cercanos, ya sea para dar a conocer un evento o simplemente para ofrecer sus productos o servicios. Gracias a todas las herramientas que ha creado para tales fines al correr del tiempo, surgen al darse cuenta del enorme poder de convocatoria que se tiene con la comunicación (sea esta de la manera que sea), y que sabiendo manejarla, ya sea por medio de la palabra, escritura, color, sonido, etc. puede llegar a obtener muchos beneficios, tanto propios como grupales para el bienestar de la sociedad.

2.1.- Difusión y Publicidad

El diseño gráfico, al ser un medio por el cual nos podemos comunicar de una manera interactiva con la gente, desde la Bauhaus los empresarios, se dieron a la tarea de recurrir a los servicios de los mejores ilustradores y artistas gráficos para que, con sus técnicas y conocimientos pudieran dar a conocer, por medio de carteles, anuncios, marquesinas, etc, ya fuera sus productos, servicios o su establecimiento dando paso a una disciplina tan compleja como fascinante, la Publicidad.

Pero la Publicidad tiene una definición, la cual dista demasiado de otra palabra con la cual, por lo general se confunde, esta es la Difusión, pues a pesar de que ambas se encargan de dar a conocer algún evento o producto, como mencioné anteriormente, tienen marcadas diferencias, así:

PUBLICIDAD es el conjunto de técnicas que se manejan para que un producto o servicio se conozca y así se consuma o se emplee.

DIFUSIÓN es simplemente dar a conocer un mensaje. Puede o no ser publicitario, político, etc ...

O sea que la publicidad usa la difusión pero la difusión no necesariamente usa a la publicidad.

Mientras que la Publicidad busca o lleva implícito un fin comercial, (aunque se utilice la difusión), la Difusión por lo general no busca lucrar, sino informar, no tiene fines comerciales.

2.2.- Los Medios de Difusión

Para poder llegar a toda la gente, y después de todos los inventos que ha hecho el hombre, de los más reconocidos, para bien o para mal han sido **LOS MEDIOS MASIVOS DE COMUNICACIÓN** (los medios de comunicación social son fundamentalmente 4: Prensa, Radio, Cine y Televisión, pero de estos se derivan otros más), los cuales comenzaron con los medios escritos, seguidos por los medios auditivos, visuales, audiovisuales y ultimamente los medios electrónicos, que ya son interactivos.

Dentro de los medios Impresos tenemos: Periódicos, revistas, folletos, pasquines, gacetas, bolantes, espectaculares, trípticos, artículos de lectura especializados, dípticos, boletines, posters y carteles.

Los medios Auditivos o Sonoros: Radio, Televisión, Altavoces y cualquier medio por el cual se escuchen sonidos o la misma voz.

En los Audiovisuales: Televisión, Diaporamas, Multimedia en general.

Y en los Electrónicos, como avance tecnológico tenemos: Páginas de Internet, CD's Interactivos multimedia, Realidad Virtual, etc.

Al conocer entonces el poder de los medios de comunicación, o al menos tener una idea de estos, podemos decir que esta influencia puede extenderse al medio de vida, sin limitarlo a la estricta comunicación, pues ésta, sabemos genera una extraordinaria movilidad en la vida del ser humano. Existen tres características en el conocimiento moderno de los sucesos: instantáneo, continuo y directo.

En la actualidad el hombre puede, si quiere, evadirse del sistema mecanizado en el que vive

cotidianamente, aunque ya engrandecido por la sociedad moderna, en la cual ama, sufre y trabaja. Y así presencia o participa en los acontecimientos más importantes del mundo, en espectáculos, actividades culturales y deportivas, avances científicos, tecnológicos y las maravillas que le proporcionan tanto la prensa, cine, radio como televisión.

Un elemento que es importante reconocer es la pasividad en la que cae tan fácilmente el ser humano, pues esta entorpece el avance y la evolución tanto personal como profesional que se asemeja a la esclavitud. Por ello, gracias a esta inquietud el hombre de esencia activa y dinámica crea las nuevas técnicas de difusión que responden a las necesidades de una nueva civilización; más extendida territorialmente, más activa, más colectiva, más fraternal y más unitaria que la antigua. En este diálogo histórico entre el espíritu y la materia, es el espíritu quien conserva la primacía y quien deja al hombre el uso de su libertad y responsabilidad.

Todo esto resulta interesante, pero si llegáramos a pensar que toda la comunicación social es viciosa y enajenante no es así, ya que el hombre ve y es visto, habla y escucha, recibe y da, contempla y crea. La aplicación del aprendizaje retroalimenta al ser humano y se puede ver en la preferencia que hay hacia los impresos que contienen fotos y dibujos a diferencia de los que abundan en texto, teniendo así que las vistas de cine desplazan a su vez al libro y al apunte.

Como podemos ver la imagen triunfa sobre la escritura, pero tiene toda la lógica del mundo, ya que fue el pictograma quien hizo su aparición antes que la escritura. La imagen fue el punto de partida, y estamos ahora regresando a nuestros inicios, sin olvidar claro, que la imagen proviene de la realidad y ésta se anima, queremos o no, con la voz humana; así la palabra toma su lugar insustituible y la imagen vive con la palabra.

Los medios de comunicación masiva tienen, sin lugar a dudas una gran influencia para el desarrollo histórico, en algunas ocasiones alcanzando una penetración hipnótica, en ocasiones convencen, pero en otras enervan. Estos medios profundizan y extienden los conocimientos humanos, de tal manera:

La **PRENSA** (relacionada en sus inicios con la civilización del libro y del impreso).- Este medio llega con el invento de la imprenta en el año 1439, cuando Gutenberg industrializa el arte de escribir y revoluciona el sistema cultural. Pero antes de esta tremenda revolución hubo otras manifestaciones tanto por medio de la escritura manuscrita como por la voz o diferentes señales.

Actualmente para el hombre el término "periódico" significa diario; el primer diario capaz de vivir comenzó en 1702 en Inglaterra; no lo hay en París antes de 1777, en los Estados Unidos antes de 1784. Periódicos que aparecían cada semana le bastaban a los contemporáneos de Luis XIV y de Guillermo Orange para mantenerse informados de los sucesos de la época. Después de 1789, el periódico se convierte en todos lados en el diario, se separa de la revista que aparece ya raramente y trata los mismos temas de un modo más profundo.

El desarrollo de este medio se puede medir por las tiradas diarias que en su momento se imprimieron de los diarios *Pravda (Ruso)*, *Daily Mirror (Inglés)* y *Asahi Shimbun (Chino)* con alrededor de 5 millones de ejemplares; o la influencia casi total del *New York Times (E.U.A.)*, *Le Monde (Francia)* y *Die Welt (Alemania)*. El periódico (diario) continúa siendo —así lo indica su nombre— el medio periodístico por definición.

La prensa tiene varias formas —diario, revista, mural, boletín. Sus denominaciones provienen de factores culturales distintos, ya sea por el continente, ritmo, presentación, áreas, estilos de circulación, etc; pero todos concurren a la información y opinión generales.

Intervienen en la empresa periodística, junto al periodista, especialistas en derecho y mercados, psicólogos especialistas en lo social y político; dibujantes, diseñadores, fotógrafos, etc. Y como rama vital del periodismo figuran las agencias de noticias y servicios laterales, combinando así varios medios.



Fig. 18.- Prensa (Anuario 2000 del Universal)



La presencia de la prensa como medio de comunicación social ha logrado, como el cine, adelantos técnicos y velocidad, pero desafortunadamente no puede competir con la prontitud de la radio y televisión. Sin embargo tiene su propio campo (Fig. 18).

La **RADIO** (radiofonía, o sea la telefonía electrónica sin hilos que hace posible la transmisión de la palabra de un extremo al otro). - La definición de este medio es más técnica que histórica o práctica, pero creo que de todos modos en algo ayuda, para conocer un poco más de la manera en que las palabras y sonidos pueden llegar a ser recibidos a lo largo de distancias insospechadas.

"Cuando arrojamamos una piedra al centro de un lago, se producen unos círculos concéntricos que se propagan sobre la superficie del mismo. Se trata de una vibración que se ha irradiado a partir de un foco emisor, el lugar en que cayó la piedra. Pues bien, las ondas pueden definirse como un movimiento vibratorio. Las ondas empleadas en las radiocomunicaciones, u ondas hertzianas, se propagan de un modo semejante, pero con la notable diferencia de que su naturaleza es electromagnética y su velocidad de propagación es fabulosamente alta: 300,000 kilómetros por segundo." (1)

Una antena emisora se encarga de transmitir o irradiar las ondas de radio y se propagan desde este punto (antena) en todas direcciones, y a estas ondas que viajan por el espacio y que transportan voces y música, se denominan portadoras. Cuando una de estas ondas portadoras encuentra una antena receptora, alimenta al aparato receptor, el cual a su vez amplifica las ondas transformándolas en sonidos.

La interferencia aparece cuando un receptor sintoniza a la vez dos estaciones, porque estas trabajan con ondas de frecuencia muy cercanas, entonces ocurre que el radioescucha oye sonidos ajenos al programa que sintoniza (Fig. 19).

El **CINE** (Consecuencia de la fotografía, es una creación artística y recreación colectiva). - La definición comienza en 1895, cuando los hermanos Lumière efectúan la primera proyección cinematográfica pública en los sótanos del Grand Café de Paris. Y de ahí a la fecha toda esta industria ha crecido, experimentando y sofisticándose para poder impresionar y dar al público seguidor los más relevantes avances tecnológicos en este ramo.

"En la creación del cinematógrafo coincidieron con los hermanos Lumière, William Frise-Greene y Thomas Alva Edison. Pero hay antecedentes en la linterna mágica de Athanasius Kircher y en las pinturas rupestres de la prehistoria...

La película tiene tres características: obra de arte, técnica y producto industrial.

¿Qué es una película?

La mejor definición se encuentra en sus elementos fundamentales:

A) GUIÓN CINEMATográfico.- Tema y argumento (adaptaciones y trasposiciones); desarrollo técnico (secuencia, escena, plano y toma); transiciones (fundido y encadenado); desarrollo dramático (planteo, nudo y desenlace); procedimientos narrativos; banda sonora.

B) DIRECCIÓN.- Coordinación, conducción, montaje.

C) INTERPRETACIÓN.- Actores, extras, maquillaje, vestuario...

D) FOTOGRAFÍA.- Cámara, cinta, laboratorio, luz, trucos...

Las técnicas modernas señalan innovaciones importantes en el color, el relieve, los formatos (cinerama, cinemascope, vistavisión, circarama).

El mundo está viviendo un momento crucial en su evolución y desarrollo. Creer que el cine ya no puede evolucionar es un gran error, pues su existencia histórica es de un siglo (contra más de 60 para las obras de arte), lapso brevísimo en la historia humana." (2)

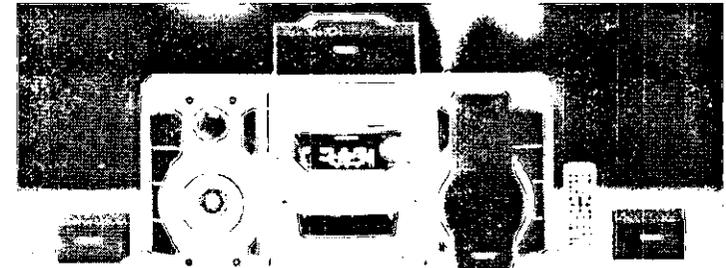


Fig. 19.- Radio

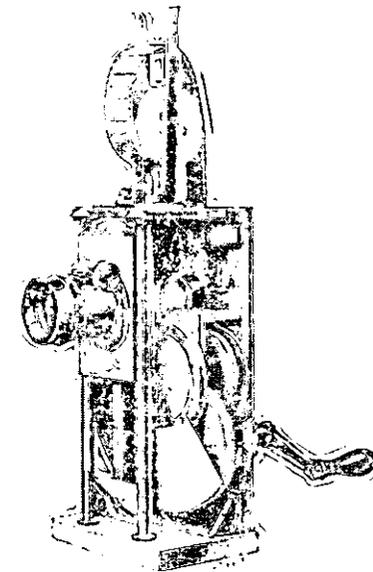


Fig. 20.- Cinematógrafo

Pero mientras unos ven al cine más como un muy buen negocio, otros dan su vida por realizar obras de arte con este medio, hay también quien opina en términos matemáticos, hablando de distancias focales, de la sensibilidad de las emulsiones y otros tecnicismos. Y no se podría negar ninguno de los tres puntos de vista, ya que el cine ha demostrado que es todo esto y tal vez más; es arte, es una industria muy compleja, la cual requiere de grandes capitales; es técnica que a su vez participa de la óptica, la electrónica y la química, es sistema de educación, pero actúa como propaganda política... y es más aún, pues es en resumidas cuentas un maravilloso medio de difusión de imágenes he ideas que jamás haya conocido el hombre, y lo ha sabido encaminar según sus intereses (Fig. 20).

La **TELEVISIÓN** (es la síntesis de los cuatro medios y cuyo desarrollo influye en condiciones de vida y actitudes sociales).- Este medio de comunicación tiene su etimología, y literalmente significa visión a distancia, y fue en 1609 cuando Galileo Galilei contruye el primer artefacto televisor, que ahora se le conoce como anteojo, pero por efectos atmosféricos su eficacia no es plenamente satisfactoria.

"la televisión... nació del progreso de la electricidad aplicada y su primera piedra fue puesta por pura casualidad, y en 1873, por un oscuro telegrafista de Valencia, apellidado May. Nipkow descomponía —en 1884— la imagen en 60 líneas horizontales a una velocidad de 20 imágenes por segundo. Actualmente la imagen tiene 200 mil puntos de luz. La primera transmisión de TV fue en agosto de 1928: un discurso del gobernador electo en Nueva York, Alfred Smith." (3)

Y desde entonces a la fecha este medio ha unido, enseñado y hasta atrofiado a las masas, con su gran variedad de programas y retransmisiones de los primeros. Así como documentales y programas de variedades.

Si nos ponemos a analizar un poco el proceso cultural de las técnicas modernas de difusión, como Henry Thery, podríamos distinguir tres elementos:

A) El objeto con el cual somos puestos en contacto: lo que se podría llamar la materia prima utilizada.

B) La ejecución periodística, cinematográfica o radiofónica es decir, el conjunto de operaciones a que el periódico, la radio, el cine o la televisión someten aquella materia prima.

C) El público, que elige el objeto y la ejecución.

"La observación más profunda en esta materia radica en los efectos de la comunicación social moderna que por su volumen abruman a la gente. El televisor, el diario, la revista, el aparato de radio y la pantalla de cine entregan sus mensajes prácticamente sin ningún derecho a réplica.

El diario o la revista se leen. El cine se ve y excepcionalmente se lee. La radio se escucha. La televisión se ve y se oye. ¿Cómo participar en este proceso? La entrevista y la encuesta representan dos formas periodísticas de actividad popular en los medios de comunicación. Pues tras el diálogo viene el razonamiento, el voto y la decisión (Fig. 21)."(4)

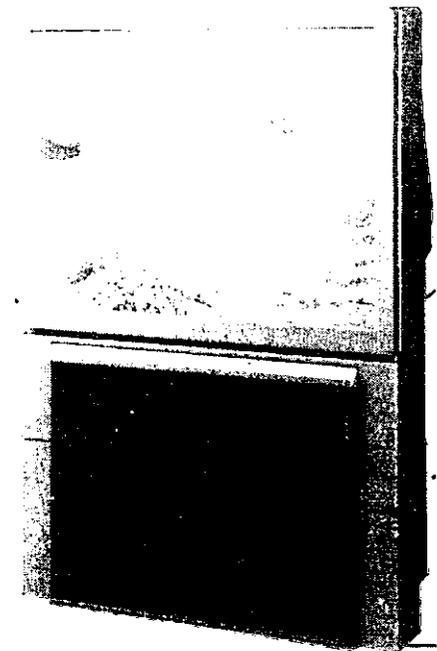


Fig. 21.- Televisión

2.3.- El Cartel

Este medio de comunicación tiene como característica el que por medio de un mensaje escrito sobre un soporte o dibujado sobre él pueda dar a conocer algún tipo de evento o protesta, así tenemos que...

La pauta para lo que hoy conocemos como cartel, la dieron los griegos cuando en aquella época colocaban tablones en las plazas públicas para informar acerca de la situación del imperio.

Gracias a la invención de la imprenta (Edad Media), la manera de comunicar e informar cambia drásticamente, es decir, el diseño del cartel evolucionó. Gracias a la litografía estos se convirtieron en un elemento básico de comunicación.

En un principio solo contenían textos que casi siempre eran extensos y que no podían ser leídos a grandes distancias, poco a poco se les fueron agregando imágenes por medio de las ilustraciones que realizaban los artistas, al aparecer la litografía (siglo XVIII-XIX) y después la cromolitografía (litografía a color), el cartel toma mayor importancia.

Los primeros en dedicarse al trabajo de cartel fueron Jules Cheret, el cual diseñó más de 1000 carteles de diferentes temas y fue el primero en utilizar un gran formato, y Toulouse Lautrec que logró unificar al texto con la imagen como nadie lo había hecho hasta entonces.

En Inglaterra el cartel se estilizó y se utilizaron grandes áreas de color que marcaron un nuevo cambio. De aquí en adelante muchos cartelistas desarrollaron otras modificaciones pero siempre basaron su estilo al de estos dos.

Gracias al descubrimiento de la fotografía el cartel se ha enriquecido en la actualidad y ha sido el medio base para la realización de estos, pero no debemos olvidar que desde el inicio del cartel este era ilustrado, como medio de comunicación, y al adquirir tanta importancia muchos carteles eran considerados como obras de arte por la gran dedicación que los artistas plasmaban en estos.

El cartel es el medio gráfico de difusión que transmite mensajes en pocos segundos y puede ser muy atractivo dependiendo del diseño que este maneje.

Los formatos más comunes para el cartel son de 90 X 60, tabloides y espectaculares.

Todo cartel debe ser legible, dependiendo de su tamaño y de sus elementos de construcción, dependerá su legibilidad. Debe tener una jerarquización en sus elementos por color, tamaño, posición y en tipografía, por su puntaje (Fig. 22).



Fig. 22.- Cartel de la película Eduardo II

2.4.- Breve Historia del Cartel en México

En el tiempo de la Colonia, con la llegada de los españoles a México, el arte sirvió para fines religiosos durante casi 300 años. Con las influencias de las corrientes artísticas europeas que llegaban a México se crea la Gran Academia de San Carlos que era destinada para las bellas artes.

Al darse el mestizaje y con el paso del tiempo, el pueblo indígena rompe con la opresión española y con el movimiento de Independencia aparecen volantes de protesta, o carteles, en contra del gobierno dando pauta para la realización de carteles como respuesta a las agresiones.

El cartel en México prácticamente se empezó a desarrollar en la época de la Colonia dentro del teatro, más adelante, al terminar el movimiento de Independencia, el cartel se estancó a las artes gráficas, estas arrancan nuevamente gracias a la llegada de la litografía, la gran cantidad de impresiones se incrementa notablemente y la calidad que se logra en los trabajos es mucho mejor.

Poco a poco, los carteles van incluyendo a la ilustración ayudando al acomodo tanto de la tipografía como de esta.

Más adelante surge José Guadalupe Posada, quien le da un sentido diferente a la comunicación gráfica popular, ya que al realizar sus impresos no sólo anunciaba un acontecimiento como lo hacían los demás, él se enfocaba en lo esencial y lograba, con el manejo de la imagen que las personas pusieran mucha más atención en esa información, logrando una conexión mucho más estrecha con la gente. Incluso varias veces fue reprimido por el gobierno y encarcelado por la manera de representar sus impresos. Posada, por sus trabajos de ilustración, de gabados y de trabajos en cartel, sirvió de ejemplo para otros cartelistas.

Después de que la Academia de San Carlos fue abierta, estalló en problemáticas por sus directivos ya que decidieron importar obras de arte de otros países y no permitían el impulso de los artistas mexicanos, ante esta situación se forma la escuela llamada EPAL (Escuela de Pintura al Aire Libre) en donde se imparten clases a los huelguistas entre los que destacan José Clemente Orozco, David Alfaro Siqueiros, Gabriel Labrador y Francisco Romano entre otros.

Gracias a estas reacciones las artes plásticas vuelven a tener auge bajo la dirección de José Vasconcelos. En la educación pública se logra el manejo de murales que impulsan al cartel en gran formato, dando impulso a varios artistas como Diego Rivera, José Clemente Orozco, David Alfaro Siqueiros (considerados actualmente como los tres grandes del muralismo), Roberto Montenegro, Fermín Revueltas, Gerardo Murillo Dr-Atl y Jean Charlott.

Bajo la organización de Siqueiros surge entre 1923 y 1924 el Sindicato de Pintores, Escultores y Grabadores Revolucionarios de México. Como reacción surge la publicación "El Machete" donde se mostraba la inquietud del cambio y el rechazo a la postura nacional.

Cuando Vasconcelos dirige la SEP, toma el cartel como recurso gráfico de difusión en campañas, para la realización de estos participa con Fernández Ledezma, el cual conocía bastante de la realización del cartel.

El cartel poco a poco va tomando fuerza y por la necesidad de comunicar mensajes y lograr que el arte tomara una mayor importancia, se abren muchas otras instituciones como el Taller de la Gráfica Popular.

Ya que la gráfica en México era poco reconocida por las autoridades que solo admiraban a los muralistas, los artistas que apenas despuntaban en otras áreas, formaron el grupo ¡30-30!. En donde se encontraba Fernández Ledezma, Rafael Vera de Córdoba, Leopoldo Méndez, Díaz de León y Rosario Cabrera, entre otros.

El Taller de Gráfica Popular se dedica básicamente a la realización de impresos con temas para el pueblo y también tocaba puntos políticos.

Para 1921 Joseph Renau, quien se encontraba o vivía en México, se incorpora a las artes gráficas como diseñador, fotomontador y cartelista, en lo que se refiere al fotomontaje aplica la ilustración en carteles utilizando el aerógrafo. La policromía y la tipografía que estaba de moda. Se dedicó a la realización de carteles para cine, en donde manejaba a los actores como imagen, aplicación de contrastes, títulos grandes y tintas planas.

Renau trabaja con Siqueiros en murales y aporta a la gráfica mexicana una importante producción de trabajo en terrenos de publicidad comercial, diseño de promocionales y empaques. Renau se convirtió en uno de los principales exponentes de la cartelería cinematográfica en México y uno de los precursores del cartel más importantes.

Más adelante surge Miguel Prieto, un excelente diseñador que logra el equilibrio entre todos los elementos del cartel.

Fue nombrado como encargado de las ediciones del INBA en donde desarrolló toda la imagen de la institución de una manera excelsa, muere repentinamente y todo su trabajo queda en manos de su alumno Vicente Rojo quien destaca de manera sorprendente gracias a la composición de elementos, el geometrismo del formato, su gran variedad de tipos, dando así siempre un estatus cultural a cada trabajo que era superior a cualquier otro conocido.

Su trabajo se extiende hacia cualquier rama que requiera el apoyo cartelista. Ninguno de sus trabajos carece de armonía, belleza y diseño.

Como olvidar el importante papel que desempeñó el cartel en el movimiento del 68, era el medio de difusión base que planteó de manera clara el reclamo, coraje y desacuerdo contra el gobierno.

Después de los 70s el cartel toma un ámbito mucho más publicitario, con el fin de dar a conocer de manera creativa un producto y lograr así una mayor venta. Al mismo tiempo que el cartel toma este camino, es también utilizado para promover los medios culturales y fomentar la asistencia y participación ciudadana.

Hasta el momento, gracias al avance tecnológico el cartel es hoy por hoy, uno de los medios de difusión más utilizados y cada vez con mejores conceptos y calidad en su impresión.

2.5.- Categorías del Cartel

Existen dos tipos de carteles, el informativo y el decorativo, dentro de estos dos se encuentran el cultural, el político, el social y el artístico. El cartel es un soporte generalmente bidimensional, que tiene como fin transmitir un mensaje de manera sintética y donde el impacto visual será el mayor de sus atributos. El formato más utilizado es el de 60 X 90 cms, para exteriores el formato mínimo debe ser de 60 X 40 cms y el formato máximo lo tienen los carteles monumentales (20 X 50 mts, aunque hay medidas mayores). Para carteles de interior el formato máximo debe ser de 60 X 40 cms y la medida mínima no debe llegar al tamaño carta (27.8 X 21.5 cms).

Los elementos básicos de un cartel son, la imagen, la tipografía, el color y el formato.

CATEGORÍAS

CARTEL INFORMATIVO.- Es aquel que transmite un mensaje y puede llegar a cumplir necesidades estéticas y a la larga convertirse en decorativo.

CARTEL DECORATIVO.- Como su nombre lo indica tiene la función de decorar un espacio determinado.

CARTEL CULTURAL.- Este apoya básicamente a eventos culturales ya sean exposiciones, museos, teatro, cine, mostrando siempre, o la gran mayoría de estas, un diseño y una producción bastante cuidadas.

CARTEL POLÍTICO.- Este trata básicamente asuntos políticos y apoya campañas electorales que pueden ser agresivas y benéficas para ciertos partidos.

CARTEL PUBLICITARIO (ARTÍSTICO).- Es aquel que está expuesto a la sociedad vendiendo u ofreciendo productos para satisfacer necesidades abarcando principalmente a todo el medio publicitario, representado de manera creativa logrando atraer así la mayor atención del espectador.

CARTEL SOCIAL.- Este tipo de cartel es utilizado basicamente en instituciones públicas y privadas informando al público en general aquellos datos que se desea comunicar.

Las funciones primordiales del cartel son: ser formativos e informativos. Los formativos son los que de alguna manera tratan de formar una conciencia hacia algún tema específico, carteles tales como Sida, ecología, campañas de vacunación, etc.

Y los informativos dan a conocer un servicio, un espectáculo o evento, sugieren la asistencia a estos, o también nos dan conocimiento sobre algún producto invitándonos a consumirlo.

2.6.- Antecedentes de la Ilustración en Cartel

Antes de que el cartel apareciera de manera formal dentro de los medios gráficos, la ilustración ya jugaba un papel esencial dentro de estos. Esta fue utilizada como un medio de comunicación que era usado por pintores y artistas, los cuales plasmaban básicamente temas relacionados con la naturaleza, como paisajes, animales y vivencias en general de las personas que se encontraban cerca de ellos.

Más adelante la ilustración fue tomando mucha más importancia después de los surgimientos de grandes pintores y escultores que marcaron un status dentro de la sociedad y cada obra que estos realizaban se cotizaba muy alto y obviamente sólo la clase privilegiada era la que podía tener acceso a estas. Gracias a esto el retrato tomó una gran importancia y la ilustración un gran auge dentro de la sociedad.

Inicialmente se tomó a la ilustración como apoyo para la realización de libros ilustrados que marcaron la pauta para la relación imagen-texto, y demostrando que tienen influencia entre ambos formulaban un mensaje mucho más completo.

Gracias al avance tecnológico surge la imprenta y con esto la manera más práctica para la realización de los medios impresos, más adelante con el invento de la fotografía las artes gráficas nuevamente tomaron impulso y la comunicación se genera de manera más clara y atractiva.

De esta manera nace el cartel como medio de comunicación para satisfacer las necesidades que la sociedad requiere.

La ilustración juega el papel más importante dentro del cartel por ser el complemento esencial para su desarrollo.

Ante la gran aceptación del cartel y su gran funcionalidad, hasta la fecha se sigue puliendo y conserva su lugar como uno de los medios y soportes gráficos más importantes.

2.7.- Relación entre Ilustración y Cartel

La ilustración y el cartel prácticamente han estado relacionados desde sus inicios, cuando se nace el cartel para satisfacer una necesidad de comunicación, se toma a la ilustración para poder comunicar alguna idea de manera visual y al integrarle la tipografía se obtiene un apoyo entre ambos elementos y generar de manera rápida y concisa un mensaje.

Conforme ha pasado el tiempo y el avance tecnológico a invadido a las artes gráficas, la ilustración ha sido hasta cierto punto desplazada por otros procesos que generan un concepto diferente y satisface necesidades igualmente diferentes. Pero no olvidemos que la ilustración fue la precursora de las imágenes utilizadas para transmitir mensajes y sobre todo que hasta la fecha siguen haciéndolo.

La ilustración hoy por hoy es utilizada en las animaciones dentro de la industria del cine y la televisión, generando remuneraciones altísimas en lo que a dinero se refiere; también es utilizada en caricaturas, las cuales podemos encontrar en revistas, periódicos y algunas veces en volantes.

También encontramos a la ilustración en libros infantiles, de medicina, de cocina, en el diseño de discos compactos y por supuesto en carteles.

Dentro de todas estas ramas los temas varían y por ende el resultado es distinto. Una ilustración que es utilizada como medio de apoyo para cualquier diseño, transmite un alto grado de trabajo y dedicación por la utilización de las diferentes técnicas que se apliquen, dando resultados muy diversos que llegan a ser muy atractivos.

Esto no quiere decir que los demás procesos no respondan a la necesidad de transmitir un mensaje por medio de una imagen lo suficientemente atractiva, al contrario, cada proceso es único y por lo tanto el resultado es distinto.

En los inicios, la ilustración era una manera muy clara de transmitir temas sin el apoyo de ningún texto, como ejemplo podemos tomar toda la época del renacimiento en donde las ilustraciones que se realizaron siguen siendo hasta hoy grandes obras de arte, las cuales sirvieron de inspiración para muchos cartelistas que lograron plasmar con ayuda de ésta, la comunicación visual.

Poco a poco los artistas y diseñadores fueron percibiendo la manera más factible para obtener alguna respuesta de los espectadores, la mercadotecnia y la publicidad fueron entrando al campo y en la actualidad es uno de los motores más importantes para la comunicación en todo el mundo.

Muchos diseñadores actualmente piensan que la fotografía como medio de apoyo para el cartel u otros formatos, es la más adecuada ya que representa de manera fiel lo que observamos en la realidad, esto es cierto, pero la fotografía no siempre logra transmitir el concepto que el diseñador se ha propuesto pues carece de las características que otras técnicas pueden ofrecer como la ilustración.

En lo que a cartel se refiere, la ilustración a diferencia de la fotografía puede ser utilizada para representar a personas y objetos de manera muy fantasiosa, que salen totalmente de la realidad, y que dan esa característica única que maneja la ilustración, es rica en texturas, acabados y atractivo visual.

Hasta la fecha es indiscutible la importancia que tiene la imagen en el cartel, un cartel sin imagen llega a caer en la simpleza en algunas ocasiones y deja de tener el atractivo que la imagen le proporciona.

Una de las ilustraciones más utilizadas dentro del cartel es la tradicional, la cual enfatiza a las técnicas básicas y genera visualmente el reconocimiento del gran trabajo realizado en esta, actualmente con la computadora y la facilidad que nos ofrece para mejorar las imágenes, la técnica que se utilizó pierde hasta cierto punto sus características principales como la textura y acabado.

Aunque para la mayoría de los diseñadores gráficos que realizan carteles en la actualidad la ilustración este colocada en segundos y terceros planos, no podemos dejar de reconocer la gran importancia que tiene el rescatarla y utilizarla mucho más seguido pues la tecnología al paso que va es probable que quede como un recuerdo en nuestra historia.

2.8.-Técnicas de Ilustración en Carteles

Al inicio de la historia del cartel existían muy pocas técnicas y procesos en lo que a ilustración se refiere, básicamente eran utilizadas la pintura y el grabado en soportes como madera y papel; el material más antiguo para pintar es el carbón obtenido de la madera quemada.

Con el paso del tiempo las ilustraciones se realizaban en grabados por medio de bloques de madera, técnica conocida ahora como xilografía (grabado en madera).

Las técnicas en cartel han sido muchas y muy variables, las cuales han pertenecido a diferentes épocas, al principio se utilizaban carboncillos que mostraban imágenes y textos realizados de manera poco detallada, poco a poco estas imágenes fueron desarrollándose y la búsqueda de estilos comenzó y con el carbón se marcaban sombras y lograban dar volumen a los cuerpos.

En la época del renacimiento las técnicas más utilizadas eran el óleo y el fresco en lo referente a la ilustración de las construcciones arquitectónicas en las cuales se llevaba a cada técnica a su máxima expresión; el óleo también era y es ocupado para la realización de paisajes y retratos, los cuales en la actualidad gracias a los procesos de impresión que tenemos pueden ser llevados al cartel.

Otra técnica que también es utilizada en cartel es la acuarela, a pesar de que sus características son poco texturizadas a comparación de otras, también se aplica para realizar imágenes muy atractivas.

El pastel es otra técnica muy usada en carteles, sirve mucho para marcar sombras de una manera muy suave, pues puede difuminarse con facilidad, lo malo de esta técnica es que tiene que ser fijada con aerosol especial para que no se corra y pueda manchar el cartel. Fue utilizada poco después de la época del renacimiento.

La técnica del wash es mucho más aplicada que la acuarela en cartel ya que es un poco más sólida y marca más las texturas cuando estas se requieren y tienen la característica de secar rápidamente, aparte de que el colorido que manejan también es muy rico. Como ya lo hemos visto, cuando entra la imprenta en las artes gráficas, el cartel toma un giro radical en su realización, la manera de imprimir se vuelve mucho más rápida y con una calidad muy buena, al entrar la fotografía, esta sirve de gran apoyo para llevar a las técnicas del óleo y del fresco al cartel y a su vez se convierte en una de las principales competidoras de la ilustración.

Ya con estas dos grandes herramientas en los años 40's entra el gran auge del lápiz de color que hasta cierto punto perfeccionó el colorido y una más fácil aplicación de esta técnica.

Luego, con la llegada del aerógrafo, el cartel nuevamente logra una revolución y hasta la fecha se ha convertido en una técnica esencial para los ilustradores modernos.

Ante estas técnicas y su gran desarrollo dentro del cartel, sumando también el apoyo de los procesos para su impresión y la entrada drástica de la computación, el cartel es hoy por hoy uno de los soportes gráficos más importantes para la comunicación gráfica y los comunicadores.



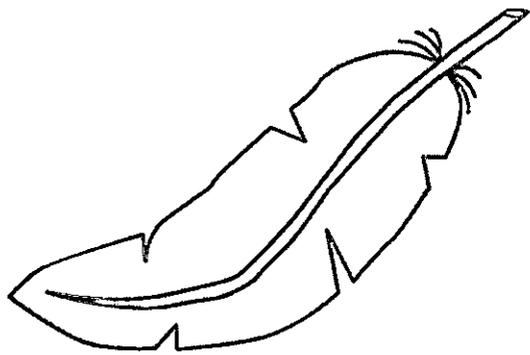
CITAS

(1) Guajardo, Horacio, TEORIA DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL,p.42

(2) Op Cit. p. 45

(3) Op Cit. p. 47

(4) Op Cit. p. 50



3

ILUSTRACION

Tomando en cuenta a la ilustración como uno de los primeros medios de expresión humano por excelencia, siempre se ha utilizado para decorar, mostrar y expresar el sentir de cada individuo encargado de realizarlas en cualquier material y soporte. Con el tiempo, la ilustración se va vinculando más y más con las disciplinas artísticas más importantes, hasta llegar a ser una parte, muy para el Diseño Gráfico, pues con su ayuda puede dar a conocer, "ilustrar", motivar, ornamentar desde lo más simple hasta lo realmente complejo...La ilustración da vida, permite un respiro, todo aquello en donde se utilice habrá vida y expresión.

"La Ilustración y el Diseño son dos materias que en la actualidad tienen lazos muy estrechos y tradicionales que se remontan a siglos en el pasado. La Ilustración ha servido como complemento narrativo en manuscritos y libros desde los documentos ilustrados antiguos que se conocen: EL LIBRO EGIPCIO DE LOS MUERTOS y el POPYRUS RAMESSUM (1900 a. de C.); el Diseño es tan antiguo como el arte mismo. El término <<comunicación>> aplicado a la pintura y el dibujo, significa en realidad el <<diseño>> de la obra.

Ilustradores y diseñadores han trabajado siempre en estrecha relación. Según dice Jeanette Collins: <<La Ilustración, a diferencia de la pintura, siempre debe realizar una función concreta; siempre debe tener una razón para existir>>. Según Milton Glaser, la definición de la función del diseño debería servir como advertencia para todos los diseñadores: <<El diseño comunica información basada en los conocimientos previos del público>>. Así pues, el trabajo de ambos está íntimamente ligado, especialmente en los tiempos actuales, en que la mayor parte de las ilustraciones y diseños, tienen un contexto comercial. Se trata de un factor dominante, por mucho que las consideraciones estéticas parezcan separar ambas disciplinas" (1)

"El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes, cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse Ilustración. Sin embargo, arte e ilustración nunca pueden separarse por completo; la Ilustración se basa en las técnicas artísticas tradicionales. Generalmente, se considera que la Ilustración es arte en un contexto comercial y por lo tanto, las demandas sociales y económicas determinan la forma y el contenido de la ilustración" (2)

Pero contrario a lo que se piense, la tecnología no ha impedido el desarrollo y la evolución de esta disciplina. pues los artistas se han ayudado y crecido técnicamente con respecto a la Ilustración, ya que hacen uso de los medios mecánicos y tecnológicos para incrementar y mejorar sus habilidades y ampliar el alcance de su obra. Y todo esto se da porque la base de la Ilustración es el dibujo analítico, y esta es la parte primordial de cualquier Ilustración.

3.1.- Definición de Ilustración

La Ilustración es toda aquella imagen que representa una situación real por medio de la visión de un artista, y dentro de esta definición encontramos que "La Ilustración no necesariamente debe ir acompañada de un texto. Precisamente el propósito de una Ilustración es llamar la atención del observador, para que por medio de recursos gráficos comprenda rápidamente la idea que se desea expresar. También gracias a la atracción que causa en el observador, la Ilustración puede guiar al mismo a un texto determinado.

Para que la Ilustración funcione, deben utilizarse para su elaboración únicamente los elementos necesarios. Mientras más sencilla sea la imagen, mejores resultados tendrá para la comprensión de la idea, ya que el observador no se distraerá en detalles innecesarios que saturan el dibujo." (3)

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

A través del tiempo los artistas han presentado muchos trabajos, 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.

Se puede decir en un lenguaje más 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 con la intención de explicar o de dar a entender más fácilmente un texto, de manera que sea interpretado lo más concretamente posible por quienes la contemplan.

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 figuras, por medio de las cuales se podrán provocar diferentes sensaciones al observador.

3.2.- Antecedentes Históricos

"La iluminación se utilizaba en monasterios para ilustrar libros religiosos como evangelios y salterios. Claros ejemplos de la iluminación son: Los Libros de la escuela irlandesa (s. VI y VII), como el libro de Kells, el cual tenía diseños muy geométricos con humanos y animales interactuando, iluminaciones romanescas del s. XII. Miniatura procede del latín *minium*, color negro cinabrio. Las miniaturas son pinturas pequeñas hechas con acuarela, polvo de oro, plata y goma arábica sobre pergamino. Se usaban para decorar las iniciales de los manuscritos, las primeras miniaturas que existen se encuentran en escenas de El Libro de los Muertos de Egipto. La iluminación continuó con fuerza hasta fines del s. XV, cuando fue reemplazada por impresiones en bloques de madera." (4)

A parte de los Egipcios también otras culturas desarrollaron el uso de la ilustración los griegos y los romanos eran muy hábiles en cuanto al dibujo técnico y la perspectiva, sin embargo esta se representó de una manera más experta hasta el Renacimiento. Leonardo Da Vinci es uno de los pintores más representativos por la habilidad que tenía como ilustrador técnico y arquitectónico con sus detalles meticulosos, los cuales les permitían representar adecuadamente en dos dimensiones un objeto de tres dimensiones.

La Ilustración moderna tiene sus inicios en el s. XV después del declive de la Iluminación. En esta época las imágenes (ilustraciones) y texto se graban a mano en bloques de madera. Posteriormente es a finales del s. XV cuando se inventa la imprenta con tipos móviles, eventos que hizo que la ilustración evolucionara (Fig. 23).

El grabado en placas de cobre así como el aguafuerte fueron reemplazados poco a poco por los bloques grabados en madera en los siglos XVI y XVII, es entonces cuando la ilustración se propaga por Europa.

Mientras tanto en Japón la escuela Uki-e que significa *dibujos para hacerlos uno mismo*, desarrolla la técnica de la xilografía a color.

Durante esta época era muy común el recargar de adornos las ilustraciones, sin embargo mientras transcurría el s. XVIII esta tendencia fue decayendo para dar lugar a un toque más sencillo.

A finales del s. XVIII la ilustración fue revolucionada por la invención de la litografía y por los grabados de Thomas Bewick, cuya técnica consistía en grabar los extremos del bloque de madera en lugar de los lados, dando como resultado tallados duraderos y bien definidos dignos de competir contra los grabados delicados que predominaban entonces.

La litografía (*litos*-piedra, *gráphein*-grabar) fue inventada por Alois Senefelder en 1796 bajo el principio de que el agua y el aceite no se mezclan. Es un proceso de impresión por medio de planchas de piedra caliza sobre las que se dibuja con un lápiz graso (impresión planográfica). Después, las piedras son lavadas con una mezcla de ácido nítrico y goma arábica; esto impide la adherencia de más grasas. El ácido ataca el carbonato de cal de la piedra más no el dibujo de lápiz graso, así pues la tinta se adhiere a este y no a la piedra. Actualmente las piedras han sido sustituidas por placas de metal, lo que se conoce ahora como offset.

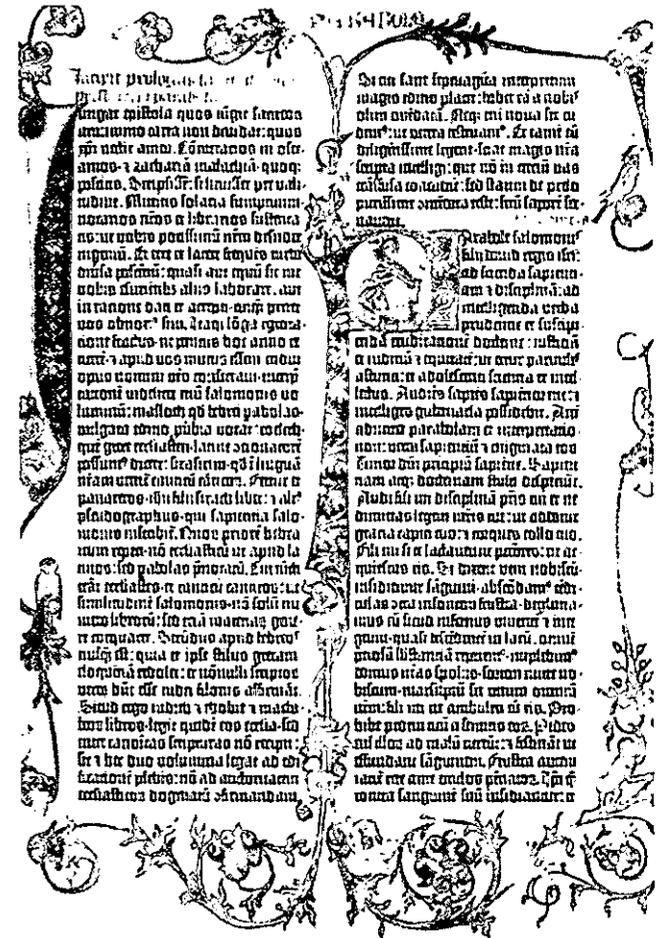


Fig. 23.- Página de la biblia impresa por Gutenberg.

Aún con todos los avances en los métodos de impresión de la época, el grabado en madera seguía utilizándose, sobre todo para la nueva tendencia de revistas ilustradas que fueron alcanzando popularidad por los años de 1830 y 1840. Mediante estas revistas autores como Charles Dickens (Inglaterra) y Emile Zola (Francia) publican sus novelas ilustradas por entregas.

Con la aparición de la cromolitografía (*cromo*, *croma*-color) en 1851 se introduce el color en las impresiones de ilustraciones que hasta entonces habían sido solamente en blanco y negro, pero con la llegada de la fotografía estas ilustraciones sufren una decadencia, ya que con las fotografías se logra un realismo total que rebasa a las ilustraciones.

La fotografía crea dos tendencias en los ilustradores. Una donde los artistas buscan imitar a la fotografía para lograr el mayor realismo posible, y otra en la que ilustran imágenes fantásticas dejando volar la imaginación sin apegarse a la realidad. Esto muestra la gran influencia que tiene la fotografía en la ilustración, sobre todo durante el s. XX.

En el s. XIX, hubieron muchos adelantos en los procesos de impresión y gamas de color, sobre todo con la llegada de la Revolución Industrial. La creación de semitonos permitió que se optimizara la impresión a color, ya que esta técnica sobrepone diferentes tintas logrando otros tonos. Posteriormente se introduce el delineado de las ilustraciones en color negro como una cuarta tinta.

Durante la segunda mitad del s. XIX, la ilustración se expande hasta la publicidad gracias a la creación de carteles con fines comerciales publicados en revistas y periódicos, también con la aparición del cine y la televisión los horizontes del artista se amplían. Los carteles se convirtieron en el medio de ilustración más satisfactorio para los anunciantes por su gran impacto visual y de comunicación, logrando con esto la adecuada combinación de tipografía e imagen.

El cartel poco a poco iba ganando más popularidad al mismo tiempo que iba evolucionando reduciendo los textos al mínimo. Esta evolución se nota aún más con las obras de Andy Warhol, las cuales tienen gran impacto visual. Este medio de ilustración más bien comercial, se ha convertido también en obra de arte al alcance de todo público y del ilustrador que cumple su cometido: comunicar a través de la imagen.

3.3.- Materiales

Dentro del área del Diseño que se refiere a la Ilustración nos encontramos con una infinidad de productos que nos ayudan o facilitan la elaboración de nuestros trabajos, y como en todo se recomienda adquirir y utilizar materiales de la mejor calidad y no escatimar en gastos, pues en ello va la buena presentación de nuestras ilustraciones, pues resultaría absurdo, concebir una muy buena idea e ilustración y que se malograra sólo por utilizar materiales de dudosa calidad.

En esta área se debe decir que los materiales pueden ser muchos, pero sucede que, hay materiales exclusivos para cada una de las técnicas a las cuales se puede recurrir para resolver el problema que tengamos de la mejor manera posible, escogiendo la mejor.

Y dentro de estos materiales hay diferentes clasificaciones para poder identificarlos rápidamente, así tenemos

3.3.1.- Materiales de Dibujo

A) **LÁPICES.**- Existen de distintas graduaciones, y van desde los más duros H (que contienen más arcilla), y los blandos B (que contienen más grafito), los cuales se utilizan de la siguiente manera: los muy blandos como el 6 y el 5B son para bocetado y sombreado intenso; los blandos 4 y 3B son para bocetado; los semiblandos como el 2B, el B, HB y el F también sirven para el bocetado al igual que para dibujar; los lápices muy duros y duros se utilizan para el marcado, el dibujado y el calco.

B) **LÁPICES MARCADORES DE MINA FINA, LAPICEROS.**- Los hay de distintos grosores 0.3, 0.5, 0.7 y 0.9 mm, sirven para trazar líneas finas constantes, también hay minas en distintas graduaciones van desde la 2B hasta la 5H; minas en color únicamente hay en 0.5 y 0.7 mm (Fig. 24).

C) **LÁPICES PORTAMINAS.**- Estos lápices, nos brindan una gran ventaja, pues tienen la mina del mismo grosor que cualquier lápiz normal, los grados en que se encuentran van del 6B al 7H, y la ventaja es que se puede mantener una buena punta afilada con ayuda del afilaminas (Fig. 25).

D) **AFILALÁPICES PARA LÁPICES DE MADERA (SACAPUNTAS).**- Los hay de muchos tipos, desde los manuales, con depósito para la viruta de los lápices, hasta las máquinas afiladoras manuales y eléctricas.

E) **AFILAMINAS.**- Sirve para afilar las minas de los portaminas, hay afilaminas manuales y se pueden utilizar lijas en sustitución para afilar.

F) **GOMAS DE BORRAR.**- Las hay de muchas marcas y calidades, pero las más reconocidas y utilizadas son la Staedtler Mars y la goma Rotring para láminas y papel.

G) **PORTAPLUMAS PARA PLUMILLAS DE DIBUJO O MANGUILLOS.**- Los hay de madera y de plástico, y sirven para sujetar las plumillas de dibujo y poder utilizarlas adecuadamente.

H) **PLUMAS DE DIBUJO O PLUMILLAS.**- Existe una gran variedad de marcas y de grosores, desde semiblandas hasta duras, desde finas hasta extrafinas, se utilizan para hacer dibujos de tinta china y de color, entre las mejores marcas se cuentan Somerville, Gillot y Brausse.

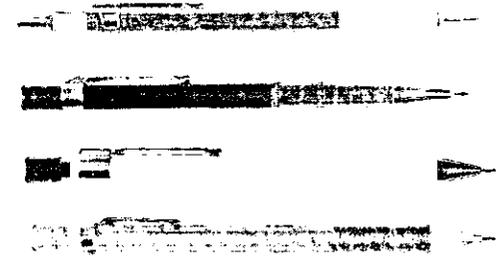


Fig. 24.-Lapiceros



Fig. 26.- Gomas de borrar



Fig. 25.- Portaminas



Fig. 27.- Tintas Chinas

I) **TINTA NEGRA.**- La encontramos en distintas presentaciones, en tintero, tinta china negra para pluma y pincel, también las hay de diferentes marcas, entre ellas Rotring, Staedtler, Winsor & Newton, entre otras (Fig. 27).

J) **TINTA CHINA DE DIBUJO NEGRA EN CARTUCHO.**- De la misma manera de que la anterior, esta sirve para realizar dibujos con las plumillas y se pueden diluir con agua destilada para dar diferentes tonos.

K) **CARGADOR DE TINTA CHINA ISOGRAPH (ESTILÓGRAFOS).**- Cargadores con distintos grosores de línea, 0.13, 0.18, 0.25, 0.35, 0.5, 0.7, 1.0, 1.4 y 2.0 mm, y aunque estos son más recomendables para el dibujo técnico, se llegan a utilizar para trabajos de dibujo los espesores 0.18, 0.25, 0.35, 0.5 y 0.7 mm. Existen varias marcas que dan muy buenos resultados (Fig. 28).

L) **FW-PEN-OPAQUE (TINTA CHINA).**- Se le encuentra en tintero, es de color blanca, cubriente, en frasco con gotero, para las plumas Isograph (K) a partir de 0.5 mm y pincel, se recomienda para trabajos de cubrimiento.

M) **BLANCO CUBRIENTE.**- En tubo o en frasco, se mezcla con agua y sirve para cubrir la tinta china, es color al temple y gouache. Las hay de diferentes tipos dependiendo el uso que se le quiera dar (Fig. 29).

N) **COMPASES.**- Instrumentos que nos permiten trazar círculos perfectos, vienen en estuches de distintos tipos, desde los más sencillos que únicamente traen el compás, hasta los grandes estuches que incluyen tiralíneas, y diversos adaptadores para diversas aplicaciones, los hay de varios tipos, como el compás para recortar, y como no se pueden trazar círculos directamente en tinta, para ello se utiliza el tiralíneas (Fig. 30).

O) **TABLERO DE DIBUJO.**- Los hay de varios tamaños, precios y marcas, los hay portátiles hasta los fijos, sirven para realizar dibujos técnicos, pues por lo general viene incluida una regla T, deslizable sobre el tablero o independiente, también sirve para montaje de letras, y originales mecánicos (ya casi obsoletos) (Fig. 31).

P) **TABLERO CON BASTIDOR DE INCLINACIÓN.**- Este es un mini restirador que es muy conveniente para realizar trabajos en color, ya que su posición oblicua, actúa como un caballete y resulta más fácil hacerse con una visión de conjunto del trabajo que si se realizara en una mesa totalmente horizontal.

Q) **REGLA T.**- Las hay en diferentes materiales, de plástico, de metal, plexiglas, madera, con o sin división milimétrica, y se recomienda que sea un poco más larga que el tablero.

R) **ESCUADRAS Y TRANSPORTADORES.**- Nos puede ayudar bastante que se utilicen de varios tamaños, sobre todo para el uso de la regla T, y de preferencia que estén biseladas, se les puede encontrar con graduación o sin ella (Fig. 32).

S) **REGLAS.**- Se deben utilizar de un material apropiado para no dañar los trabajos a realizar, y para poder medir los planos necesita estar graduada, y si se puede tener un bisel, mejor, la medida que se recomienda es la de 30 o 50 cms.

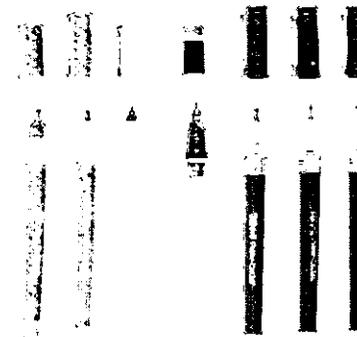


Fig. 28. - Estilógrafos

Fig. 29. - Blanco Cubriente

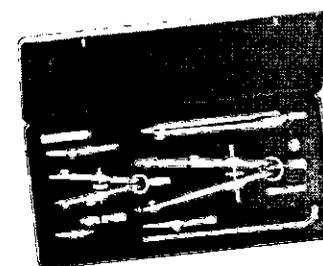


Fig. 30. - Compases

Fig. 31. - Tablero de dibujo (restirador)

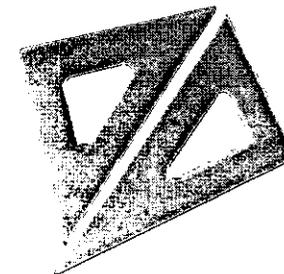


Fig. 32. - Escuadras

T) **REGLA DE CORTE.**- Tener una regla que nos sirva para realizar cortes sin dañar nuestro material es muy conveniente, nos servirá para cortar máscaras, papeles y cartones, por lo general estas reglas son de metal y conviene que tenga una goma en la parte inferior de esta para que al momento de cortar no se resbale (Fig. 33).

U) **TIPÓMETRO.**- De gran ayuda al momento de elegir el tamaño idóneo de la tipografía para nuestros proyectos, generalmente contienen escala tipográfica con unidades de 6 a 14 puntos y algunos tienen una escala para renglones de máquina de escribir.

V) **PLANTILLAS DE CURVAS (PISTOLAS DE CURVAS).**- De gran utilidad al momento de trazar o diseñar proyectos que contengan curvas, las hay con las más diversas, hipérbolas, parábolas, elipses, etc. y nos sirven como auxiliares al momento de dibujar (Fig. 34).

W) **PLANTILLAS DE CÍRCULOS, TRIÁNGULOS, CUADRADOS Y ELIPSES.**- Al igual que las plantillas de curvas (pistolas de curvas) estas son una gran ayuda para nuestro trabajo, pero estas nos brindan otra ventaja, poder utilizarlas para hacer pulverizados, siempre y cuando podamos cubrir las bien (Fig. 35).

X) **ESCOBILLA DE DIBUJO.**- Auxiliar para sacudir y retirar los residuos de goma sobre nuestro plano de trabajo (Fig. 36).

Y) **DIFUMINO.**- Este es un pequeño rollito de papel con punta en ambos extremos, y sirve para esfumar los trabajos que realizaremos con el lapicero, con carbón y pastel.

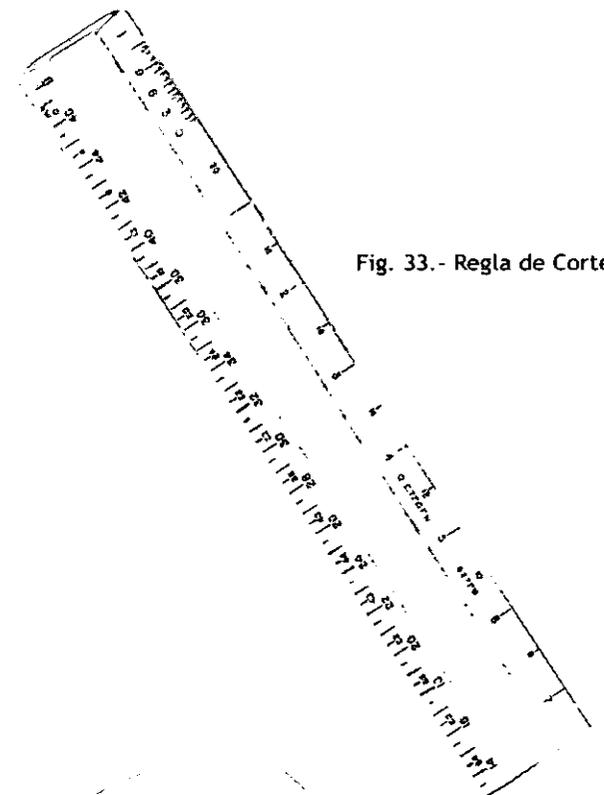


Fig. 33.- Regla de Corte

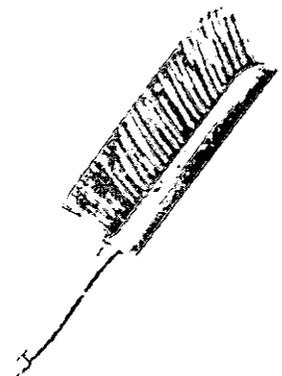


Fig. 36.- Escobilla

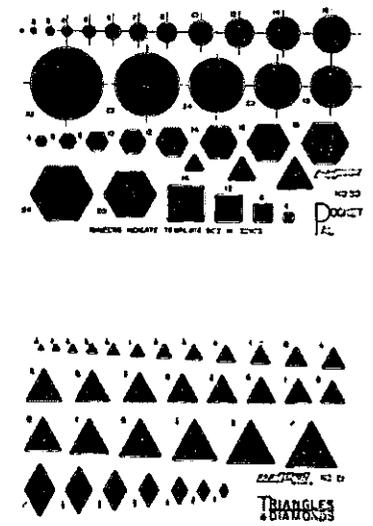


Fig. 35.- Plantillas Geométricas

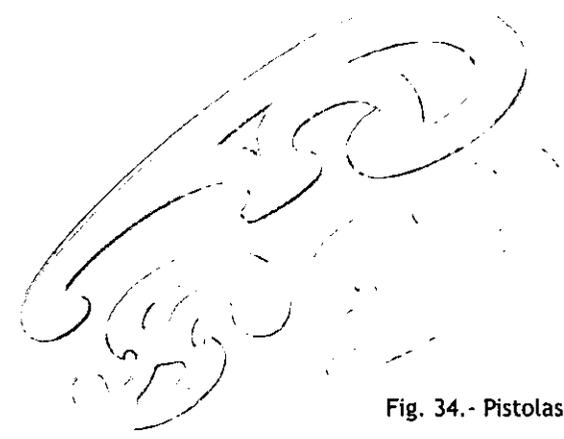


Fig. 34.- Pistolas de Curvas

3.3.2.- COLORES

A) **LÁPICES DE COLORES.**- Los hay de muchas marcas, y texturas, dentro de ellas tenemos los más duros que son los Castell-Color 9300, con estos tenemos la ventaja de poder sacarle una punta muy fina sin la preocupación de que se nos gaste rápidamente, otras marcas que son buenas son Prismacolor, Stabilo, entre otras, estas últimas son hasta cierto punto suaves. También hay colores que son acuarelables y nos sirven de las dos formas (Fig. 37).

B) **MINAS DE COLORES PARA LÁPICES PORTAMINAS.**- Con este material hay un pequeño inconveniente, si así se le quiere llamar, las puntillas de la marca Koh-i-noor-Color, se tienen que utilizar con su portaminas adecuado, pues las puntillas son un poco más gruesas, tiene una gama de 24 colores; las de la marca Castell-TK-Color tiene una gama de 17 colores, ambas marcas tienen la cualidad de ser acuarelables (Fig. 38).

C) **TIZA DE PASTEL O GIS PASTEL.**- Estos son colores intensos que casi siempre se utilizan para hacer fondos, y que por lo general deben ser fijados. También hay varias marcas (Fig. 39).

D) **TIZA GRASA O PASTEL GRASO.**- Este, al igual que los anteriores los encontramos en varias marcas, y también nos sirven para hacer fondos, o dibujos en sí, pero esta no se debe de fijar. También son colores intensos.

E) **OTRAS TIZAS.**- En varias presentaciones, algunos son los lápices Polychromos (lápices de madera y mina de tiza) en 60 colores, carbón de dibujo, lápiz de almagre, tiza negra, lápiz de sombreado, cera de color, etc.

F) **LÁPIZ DE FIELTRO.**- Como existen varias marcas y en diversos precios conviene decir únicamente que hay de dos tipos: Los que son de tinta china soluble en agua, en cierta proporción acuarelables con agua a continuación. Los que son de tinta china de alcohol, no soluble en agua, acuarelables con disolventes (rotulador de fieltro), y los de tinta china luminosa. Estos lápices son solo parcialmente resistentes a la luz (Fig. 40).

G) **COLOR DE ACUARELA SÓLIDO.**- Este material cuenta con más de 100 colores, pero la desventaja es que no es resistente al agua, se pueden encontrar en cazoletas, lápices o en tubos (Fig. 41).

H) **GOUACHE.**- Es también un material no resistente al agua, tiene una amplia gama de colores, se encuentra en tubos, de brillo cromático, cubriente, y si se utiliza como color al temple sirve también para la primer capa de aceite.

I) **PINTURA CUBRIENTE.**- Este material se utiliza para hacer los primeros bocetos, se vende en cajas, en presentación de cazoletas, es más económica que la acuarela, no tiene tantos colores como las acuarelas, y al igual que estas no es resistente al agua.

J) **COLOR AL TEMPLE.**- Cuenta con una mediana gama de colores (80 tonos), es soluble al agua, y por lo mismo no es resistente a la misma.

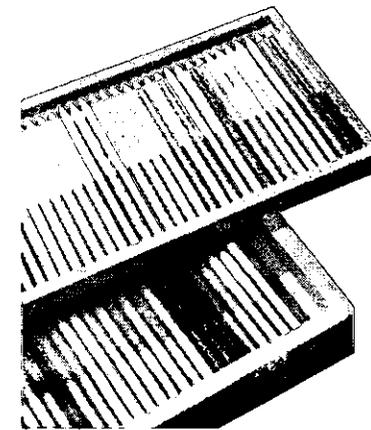


Fig. 37.- Lápices de color



Fig. 38.- Minas



Fig. 40.- Plumines de Feltro

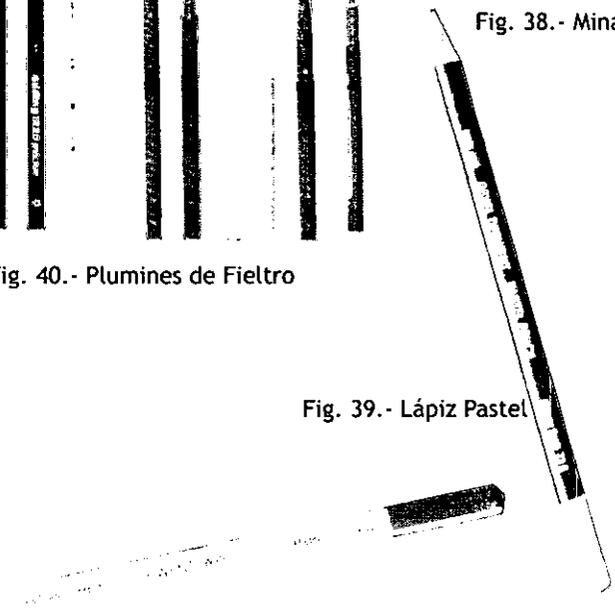


Fig. 39.- Lápiz Pastel

Fig. 41.- Lápiz de color acuarelable

K) COLORES DE RETOQUE.- En tubos por lo general, en tonos apagados y brillantes, utilizado casi siempre para el retoque del negativo de fotografías en color con la pistola aerográfica, solubles en agua. También se utilizan mucho para trabajos de pulverización sobre papel o cartón.

L) TEMPERA.- En recipientes de vidrio y cajas, en parte también en pulverizadores, se utiliza con agua, y es resistente al agua después del secado.

M) COLOR ACRÍLICO.- En tubos, frascos o botes, se trabaja con agua, y es resistente al secarse. Da un aspecto similar al de la pintura al aceite (óleo). Y su gama de colores en algunas marcas es limitada (Fig. 42).

N) PINTURA AL ACEITE (ÓLEO).- Por lo general los encontramos en tubos, estos se adelgazan con auxiliares para este tipo de materiales, los cuales no son solubles al agua, este material es resistente al agua y encontramos la mayor gama cromática pues encontramos alrededor de 100 tonos disponibles.

O) AUXILIARES PARA PINTURA DE ACEITE (ÓLEO).- También para estos materiales hay extras que nos ayudan a mejorar la presentación de nuestros proyectos, los cuales ayudan a que sequen con rapidez variable, y que producen superficies brillantes u opacas, distintos tipos de barnizado y capas de imprimación.

P) CAPA DE IMPRIMACIÓN PARA FONDOS DE PINTADO.- La conocemos con el nombre de gesso, sirve para la capa de imprimación de fondos de pintado como tela, madera, etc.

Q) COLOR A LA ACUARELA LÍQUIDO (ACUARELA LÍQUIDA).- Estas a comparación de las que vienen en tubos o cazoletas son resistentes al agua después de secarse. Hay varias marcas también, las cuales vienen con o sin gotero, en frasco de vidrio o plástico, etc. (Fig. 43).

R) FIJADOR.- Los encontramos en botellas o pulverizadores (spray) y nos sirve para proteger los trabajos realizados en lápiz, lápiz de color, carbón o pastel, principalmente, también podemos utilizar spray para el cabello para tal fin.

S) ROJO DE CUBRIMIENTO.- Este color se utiliza para el retoque de láminas y películas, es de color castaño y se reconoce por el tono pardo que toma, se utiliza mucho en la rama editorial y en el fotolito.



Fig. 42.- Pintura Acrílica

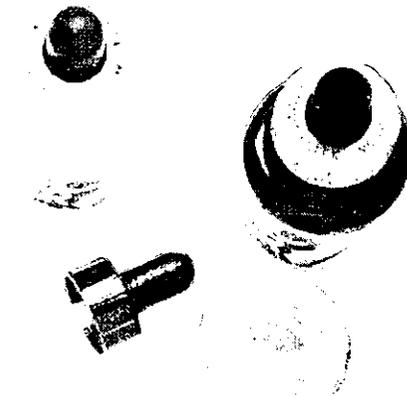


Fig. 43.- Acuarela Líquida

3.3.3.- Papeles y Cartones

A) PAPEL DE MÁQUINA DE ESCRIBIR (BOND).- En tamaño carta, para bocetos, dentro de los papeles es de los más económicos, hay de diferentes calidades, por lo cual cuando vayamos a hacer bocetos con pluma o con lápiz de fieltro deberemos de escoger uno con buena calidad para que no se corran las líneas.

B) PAPELES DE TRAZADO Y DE ROTULACIÓN (ALBANENE).- Los encontramos en paquetes de diferentes medidas, es papel semitransparente para trabajos de boceto y de lápiz de fieltro, que no absorbe la tinta (Fig. 44).

C) PAPEL TRANSPARENTE (HERCULENE).- En hojas, papeles y rollos, para el bocetado hay papeles muy transparentes; un papel transparente especial con añadido de poliéster tiene las medidas adecuadas.

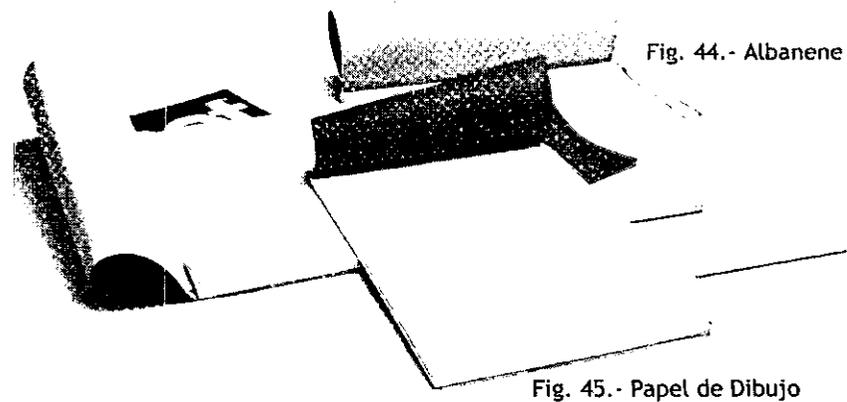
D) PAPELES DE DIBUJO.- En hojas y en rollos, en diversos gramajes con superficies ásperas y suaves (Fig. 45).

E) CARTONES DE DIBUJO.- En planchas con distintos grosores, de textura áspera y suave, los ásperos sirven muy bien para el uso de acuarela.

F) CARTONES DE MONTAJE.- Para pautas (layouts) y montajes de letras, su espesor es de 0.5 mm.

G) CARTULINA BRISTOL.- Para todo uso, excepto para bocetar en color, ya que se desgarrá muy fácilmente con cintas adhesivas, es porosa, pero ideal para hacer máscaras, trabajos de montaje y construcción de modelos.

H) PAPELES Y CARTONES PARA ACUARELA EN HOJAS, PLACAS Y CUADERNOS, BLANCOS CON LA SUPERFICIE.- A=de grano fino; C=de grano medio; T=de grano grueso; G=suave; R=áspero; BW=de tinta blanca, entre otras más específicas.



3.3.4.- Papeles de Color

A) PAPEL DE ACUARELA DE TINTA.- En hojas y parte en cuadernos, papel blanco y de color, es caro, para trabajos de acuarela, pastel, lápiz de color, gouache, etc. los más utilizados son: Ingres Büttten, Fabriano, Arches, Canson, Guarro, entre otros.

B) CARTÓN DE FOTOGRAFÍA.- En hojas, es apropiado para máscaras, collages y bajos ciertas condiciones también para trabajos con lápices de color o al pastel.

C) FONDOS DE COLOR.- También en hojas, utilizable como el cartón de fotografía, pero más delgado.

3.3.5.- Láminas

A) LÁMINA DE DIBUJO TRANSPARENTE Y MATEADA (ACETATO).- En dos presentaciones, hojas o rollos, material con superficie brillante o mate, parcialmente con medidas justas. Para dibujos, dibujos en original, viñetas de dibujos animados, hojas de protección y montajes. En las láminas se puede trabajar, tras previa prueba, con tinta china, color al temple, tempera y colores acrílicos, y en las láminas mate se puede trabajar con lápiz grafito, de color y materiales artificiales.

B) LÁMINA DE COLOR (PANTALLA).- Su presentación es por hojas, es autoadhesiva, en varios colores que según la marca es la gama de colores existente (Fig. 46).

C) LÁMINA RETICULAR (TRAMAS).- Autoadhesiva, en parte tranferible, en diversos diseños de trama, como lineales, de puntos, degradados, etc., dependiendo de la marca.

D) LÁMINA TRANSFERIBLE (LETRASET, MECANORMA).- Cuentan con varios estilos de tipografía, signos y símbolos (Fig. 47).

E) LÁMINA DE PLANTILLA (FRISKET).- En presentación de rollo, gracias a su poca fuerza adhesiva, sirve como mascarilla para trabajos de pintura como aerógrafo, estarcido, rociado, pochoir, etc.

Fig. 46.- Pantalla de color

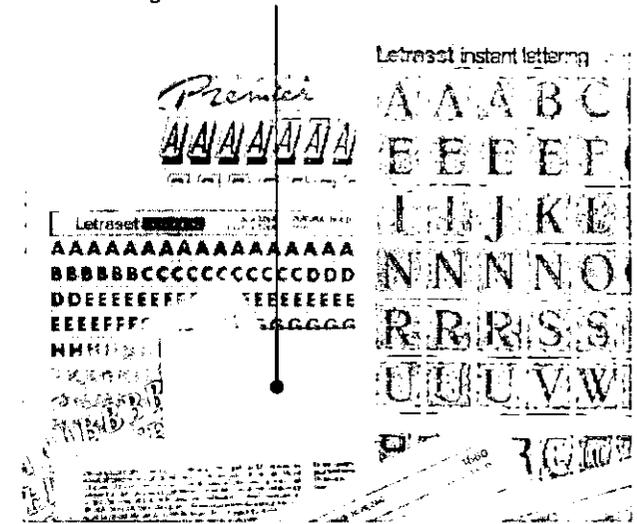


Fig. 47.- Láminas Letraset

3.3.6.- Utensilios de Pintura y de Trabajo

A) PINCEL DE ACUARELA (Redondo de punta fina).- De la marca "Da Vinci" Maestro Serie 10 tamaños de 00 a 14; de la misma marca pero de la Serie 1510 tamaños de 00 a 10 (Fig. 48).

B) PINCEL DE ACUARELA (Plano).- "Da Vinci" Serie 1350K tamaños de 1/16 a 1.

C) PINCEL DE RETOQUE.- "Da Vinci" Serie 1505 tamaños de 00 a 8, recomendado para trabajos de acrílicos que requieran mucha precisión.

D) PINCEL DE CERDA NATURAL (plano y redondo).- Tamaños de 2 a 20, para trabajos con tempera y color acrílico.

E) PINCEL DE BARNIZADO.- Tamaños de 1 a 4, para el barnizado de trabajos al aceite o con acrílico, también para trabajos de superficie con tempera y acrílico.

F) POCHOIR O PINCEL DE EMLANTILLADO.- Buenos resultados con los números 20 a 24, sirve para el emplantillado de color al temple, tempera, acrílico y aceite.

G) PALETAS Y GODETES.- Los hay de distintos tipos y materiales, los godetes rectangulares con cazoletas redondas y cuadradas son ideales para la acuarela, el gouache, color al temple, y acrílico; para los colores al óleo además de las paletas de madera, acrílico y metal, existen también las desechables de papel especial.

H) CUCHILLA.- Las hay de dos tipos, las de hojas intercambiables, que pueden afilarse de nuevo, para cortar material duro; y las de hojas intercambiables que se van mediando conforme al corte, pues están previamente seccionadas (Fig. 49).

I) CUCHILLA DE RETOQUE CON PUNTA DE MEDIA LUNA.- Nos sirve para el raspado de líneas o superficies sobre cartón o películas.

J) CUCHILLA DE LÁMINAS.- A la venta con hoja giratoria y rodamiento a bolas, para el corte de superficies curvas.

K) TIJERAS- Un instrumento que no debe faltar, para cualquier tipo de corte de papeles (Fig. 50).

L) LUPA FIJA.- Es una lupa de aumento para trabajos de detalle muy pequeños, que ya no pueden o resulta difícil hacerlos a simple vista.

M) AERÓGRAFO (Pistola Aerográfica).- Para realizar trabajos de pulverización muy finos y medios, dependiendo la marca es el número de accesorios que se pueden utilizar, para distintas funciones, se requiere tener cierto cuidado con el mantenimiento y la limpieza (Fig. 51).

N) COMPRESORA PARA EL AERÓGRAFO.- Para la producción de aire comprimido, transportable, se conecta a la red de corriente eléctrica. Como una buena alternativa existen también las botellas de aire comprimido o de ácido carbónico, para cuyo empleo, sin embargo y en ocasiones, se requiere de un reductor de presión (Fig. 52).

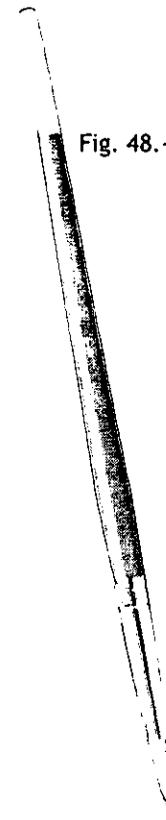


Fig. 48.- Pincel de acuarela



Fig. 49.- Cuchillas o Cutters

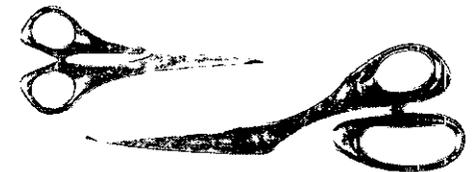


Fig. 50.- Tijeras

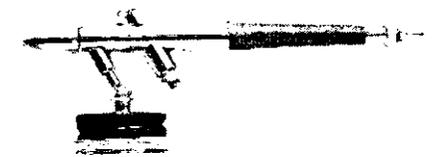


Fig. 51.- Aerógrafo



Fig. 52.- Compresora para aerógrafo

3.3.7.- Materiales Adhesivos

A) **ADHESIVOS**.- Aquellos pegamentos permanentes que lo pegan todo, desde papel hasta materiales difíciles, algunos de ellos, si no es que el más conocido es el pegamento UHU, entre otros más.

B) **FIXOGUM (IRIS)**.- Pegamento a base de goma, sirve para montar fotografías, papeles, líneas de texto; los montajes (según la calidad del papel) pueden separarse más tarde, este pegamento se puede conseguir en lata o spray (Fig. 53).

C) **GOMA RIZADA**.- Trozo de caucho virgen para eliminar los residuos de IRIS (Fixogum) y las letras transferibles (Fig. 54).

D) **ADHESIVO EN AEROSOL**.- Los hay de varias marcas, para aplicar a fotos, papeles y elementos que vayan pegados al soporte, los hay de diversos grados de fijación.

E) **CINTAS ADHESIVAS**.- Las hay transparentes, opacas, crepé, de color, etc.. Las más reconocidas son las cintas Tesa y 3M (Fig. 55).

F) **LÁMINAS ADHESIVAS POR AMBAS CARAS**.- En rollos, también como cintas y se utilizan para el montaje de fotos, papeles, clichés, etc

3.3.8.- Papeles Especiales

En este apartado sólo se mencionarán los tipos de papeles, pero no tendrán definición, pues algunos ya no se utilizan.

Así existen los papeles: De grafito; De Greda; Material Copyrapid para la máquina de copias húmedas; Material Copyproof para la máquina de reproducción; Material Ozalid para máquinas fotocopiadoras; Papeles de fotocopiadoras; Papeles de fotocopia TSK; Contraste Ozalid; Papeles VST; Ozalid BGT; Láminas de fotocopia Ozaphan; Láminas en color Ozalid; Lámina autoadhesiva Ozalid; Lámina ColorKey; Lámina Reguprint; Lámina transferible Artype.

La gran mayoría de estos materiales se pueden encontrar y adquirir fácilmente en almacenes y papelerías especializadas en Diseño y Artes Gráficas, como LUMEN, ARTE Y MATERIAL, CASA BERISTAIN, entre otras.



Fig. 53.- Pegamento Iris

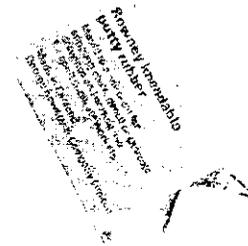


Fig. 54.- Goma Rizada



Fig. 55.- Cintas Adhesivos

3.4.- Técnicas

Las técnicas son muchas y muy variadas, y las siguientes son técnicas que se seleccionaron de acuerdo a los materiales que se utilizan, así como también por los soportes y las necesidades del ilustrador, pues según el terminado que se elija, se puede prever la respuesta del observador. Se presentan a continuación las siguientes que son las más utilizadas.

GRABADO.- Es un método por medio del cual se graba sobre una superficie plana el motivo que se desea imprimir, una de estas superficies es de linóleo, que es más sencillo de manejar, pues se puede realizar el relieve en cualquier dirección, los errores en este material son más fáciles de borrar porque simplemente hay que raspar la superficie una cuchilla (gurbia o gubia). Lo recomendable en esta técnica es usar un linóleo de grosor mínimo de 6.5 mm, lo cual permite que no se doble. Una vez obtenida la placa de linóleo se entinta con otras técnicas y se coloca sobre el papel obteniendo la impresión por presión.

La única diferencia es que la superficie que sirve para imprimir es de madera, y se trabaja tallando la madera con gubias, buriles y cuchillas, dejando en alto relieve las áreas que se imprimirán. De igual forma que en el GRABADO, la placa es entintada y el papel colocado sobre esta, así es como se logra la impresión (Fig. 56).

HUECO GRABADO.- Esta es una técnica un poco más sofisticada, pues en esta se trabaja sobre láminas o placas de metal sobre las cuales se dibuja con una punta de metal y gracias por la acción de algunos ácidos se puede crear la impresión (Fig 57).

EI GRABADO EN LÍNEA.- Es el que se realiza por medio de un buril o punta metálica, la cual es entintada posteriormente y reproducida sobre el papel (Fig. 58).

EI AGUAFUERTE.- A comparación del anterior, esta técnica consiste en grabar la superficie usando ácidos. La plancha es desengrasada con alguna sustancia como el Blanco de España y posteriormente se barniza con un barniz que sea resistente al ácido. Después la plancha es cubierta con una pasta hecha a base de alquitrán, resina y cera de abeja. Se graban las líneas con algún instrumento de punta metálica fina haciendo huecos sobre el metal, el cual finalmente se coloca en un contenedor con ácido, quien se encarga de corroer el metal y grabar la imagen (Fig. 59).



Fig. 56.- Grabado de José Guadalupe Posada



Fig. 57.- Hueco grabado de Jorge Agustín Periam, 1856.



Fig. 58.- Grabado en madera



Fig. 59.- Paisaje marino, Aguafuerte

☛ **EL GRABADO EN PUNTA SECA.**- Es por medio de la presión de un instrumento de punta ya sea de metal o diamante, se hacen surcos sobre la placa, los cuales no son extraídos, dejando así canales que forman las líneas que serán impresas. Las placas que se utilizan en este proceso son de zinc, aluminio o cobre, esta última es la más recomendada (Fig. 60).



Fig. 60.- *El Diluvio*, Grabado en metal de Jorge Agustín Periam, 1957

☛ **LITOGRAFÍA.**- En esta, que es muy parecida a las anteriores, no se utiliza una placa, sino una piedra preparada para imprimir. Es necesario limar perfectamente la piedra, dibujando después con algún lápiz graso con el fin de absorber la tinta, es recomendable que los trazos guía se hagan con barras 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 otro tipo de ácido, como el ácido nítrico, el que corroe la superficie sin alterar las líneas trazadas. Se lava la piedra y aún húmeda se entinta y con ayuda de una prensa se imprime la imagen sobre el papel al hacer presión sobre la piedra (Fig. 61).



Fig. 61.- *Tortilleras*, Litografía de Claudio Linati, 1828

☛ **SERIGRAFIA.**- Es un método que consiste en imprimir sobre una superficie plana o cilíndrica, y se realiza por medio de una malla de tela, nylon o poliéster, montada sobre un marco de madera o aluminio (bastidor). Este método lo inventaron los chinos hace mucho tiempo, pero las primeras formas de serigrafía tal y como las conocemos hoy aparecieron en 1907.

La placa de serigrafía se hace sobre una malla con una emulsión que puede ser bloqueador de agua o con sustancias resistentes a ésta, como proceso de foto emulsión o las películas de thinner o cromaline. Y en la mayoría de los casos la placa es realizada por foto emulsión, consiste en fijar encima el dibujo original pero en forma de positivo colocándolo de manera invertida en el sentido de como leemos sobre la malla previamente emulsionada, se expone a una luz intensa durante algunos minutos, lo cual hace que las áreas afectadas se endurezcan y las protegidas por el positivo permanezcan blandas. Se enjuaga la malla bajo la presión del agua, eliminando las partes blandas, formando los huecos o canales con la imagen que se desea imprimir, una vez montada la malla sobre una base firme se registra, se pone tinta en la malla y con la ayuda de un rasero jalamos la tinta obteniendo nuestra impresión. Los soportes más recomendables van desde papel, cartón, hasta vidrio, madera, plástico, mezclilla, algodón metal y acrílico, entre muchos otros (Fig. 62).



Fig. 62.- *Marilyn Monroe*, Serigrafía de Andy Warhol

☛ **TEMPLE.**- Esta es una técnica de ilustración usada más comúnmente por artistas plásticos. Es una técnica utilizada desde la Edad Media por pintores quienes preparaban los tintes usando yema de huevo como aglutinante para el pigmento.

Fue utilizada para ilustrar los llamados "Libros de Horas", los cuales fueron ilustrados por los monjes, con temas religiosos, y las superficies más usadas fueron la madera (masonita, aglomerado o cualquiera de tipo laminado) también se pueden aplicar en lienzos. En estos casos es recomendable preparar el soporte, con esto se tiene una ventaja, pues al secarse la pintura ya no se puede quitar, pero una desventaja es que no se pueden corregir errores (Fig. 63).



Fig. 63.- *La Anunciación*, Temple de Fra Evangelico (1400-1455)

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

La pintura al óleo se hace mezclando un pigmento con aceites y otros componentes como el óxido de zinc y el carbonato de calcio y es aplicado sobre un lienzo o muro previamente preparado (Fig. 64).

Los pinceles son importantes en esta técnica, algunos son de pelo de marta, camello, cerda o turón. Los cinco tipos principales de pinceles son: cuadrados, redondos, Filbert (cónicos), planos y biselados.

CUADRADOS.- Se usan para aplicar grandes cantidades de pintura.

REDONDOS.- Para detalles.

FILBERT o CÓNICOS.- Para dibujar trazos o líneas.

PLANOS.- Semejantes a los cuadrados pero más largos.

BISELADOS.- Usados para líneas y bordes rectos.

CARBONCILLO.- Una técnica donde se utiliza el carbón vegetal. Los primeros ejemplos de esta técnica los encontramos en las cuevas del periodo paleolítico, que se dió en Francia y España, por medio del arte rupestre en la cual se usaba para delinear las formas representadas.

Esta técnica es posiblemente el antecedente de otras que utilizan pigmentos secos y comprimidos, mezclados con algún componente graso o semigraso, como los lápices de grafito, tizas, crayones, pasteles y las sanguinas entre otras (Fig. 65).

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

Los lápices de carboncillo se pueden clasificar según su dureza:

6B o No. 3.- Extra blando.

4B o No. 2.- Blando.

2B o No. 1.- Medio.

HB o No. 0.- Duro.

TIZAS (BARRA CONTÉ).- Las tizas son barras de color comprimido en colores rojos, blancos o negros, a diferencia de los carboncillos su composición principal son las arcillas. Las arcillas son utilizadas desde el periodo paleolítico y su origen fueron los yacimientos de arcilla. Actualmente las conocemos como sanguinas de color rojizo y las barras de sepia (de color café). Los soportes para esta técnica suelen ser los papeles de grano medio o grueso (Fig. 66).

PASTELES.- El uso del pastel comienza en el siglo XVIII, ofrecen una gama muy diversa de colores y se pueden encontrar como secos y grasos, de acuerdo a su composición. El pastel es apropiado para las superficies rugosas o papeles con cierta textura, permitiendo que el pigmento se adhiera con cierta facilidad. En algunos casos funciona sobre lienzos y maderas.

Los pasteles utilizan soportes como papeles y cartoncillos de grano grueso. Algunos de los accesorios en los que se apoya esta técnica son: gomas o fijador en spray que puede ser de cabello y sirve unicamente para fijar el pigmento evitando que manche (Fig. 67).

Fig. 64.- *El matrimonio Arnolfi*, Óleo de Van Eyck

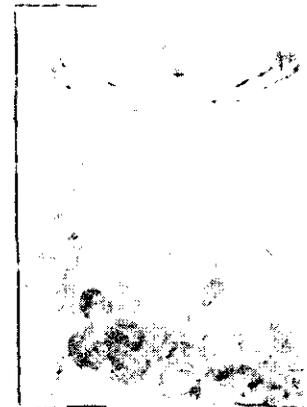


Fig. 65.- Dibujo al Carboncillo de Alfons Mucha

Fig. 66.- Estudio de cabeza femenina, Alfons Mucha



Fig. 67.- *Bailarina de Ballet*, Gis Pastel

TINTA.- La tinta es uno de los medios más viejos para ilustrar, entre las más conocidas encontramos la tinta china y la tinta India. La primera tiene ese nombre porque en el año 400 a.de C. en China se creó una similar a la actual. Su composición es, generalmente de carbono mezclado con otros componentes, los cuales son muy nocivos. Se utiliza normalmente para hacer trabajos en líneas ya sea usando tramados, puntos, delineados o directa sobre el soporte. Es óptima para detalles, además de que se puede utilizar como acuarela logrando una gran variedad tonal. Sus soportes van desde los papeles, cartones y cartulinas de diferentes tipos, hasta madera, tela entre otros(Fig. 68).

LÁPIZ GRAFITO.- El lápiz grafito nace en 1564, en Inglaterra del error de haber creído que habían encontrado un yacimiento de plomo, cuando era grafito. Pero no es sino hasta 1662 cuando en Alemania se fabrica el primer lápiz como lo conocemos actualmente.

Es un material muy adecuado para realizar trabajos con acabado realista y en medios tonos, por su versatilidad se puede utilizar prácticamente sobre todo tipo de cartulinas y papeles, se clasifica en diversos grados dependiendo su dureza y también bajo los dos sistemas de clasificación que se conocen: el Conté basado en números y el Brookman basado en letras (Fig. 69).

LÁPICES DE COLORES.- Es la técnica más utilizada por los ilustradores por las ventajas que nos presenta al proveernos de una muy amplia gama de colores y tonos diferentes, además de su versatilidad para trabajarse en distintos soportes y la fácil combinación con otro tipo de técnica.

Estos lápices están compuestos por minas de pigmentos comprimidos, son cremosos y suaves, brillantes y tienen resistencia a la humedad, y también podemos encontrarlos como lápices acuarelables.

Teniendo en cuenta la gran versatilidad de esta técnica combinada con los diferentes soportes, y la textura de los últimos nos permite dar diferentes acabados a los trabajos. Es importante tomar en cuenta que este tipo de pigmento se debe aplicar poco a poco para evitar cualquier tipo de saturación.

En esta técnica podemos hacer uso de algunos tipos de solventes como el Ronson, que nos permite crear efectos de tramado en el papel, o bien esfumar la pintura sobre la superficie con ayuda de un pincel o algodón. Otra característica a tomar en cuenta es que no todos los lápices son suaves.

Los lápices de colores se utilizan para detalles finos y para dar acabados realistas y no son muy recomendables para zonas muy amplias de color (Fig. 70).

ACRÍLICOS.- Estos colores tienen una base hecha principalmente de resina similar a la utilizada en los vidrios acrílicos, del cual toman su nombre. Son pinturas líquidas que emplean en su composición elementos como el Naftol, la Dioxiona y la Ftalocianina, los cuales son de origen plástico. Los soportes donde se utilizan pueden ser lienzos o cartulinas, su solvente es el agua que sirve para dar soltura a la pincelada y, al igual que los lápices de colores, esta también nos ofrece una gran gama de colores.

Son utilizados para acabados detallados y se puede aplicar con pincel y aerógrafo. También se puede trabajar con agua para dar un acabado de transparencia, además de que se puede mezclar con otros materiales, conocidos como impastos los que ofrecen textura al trabajo. El acabado de estos es brillante por lo general y su presentación es en tubos o en frascos (Fig. 71).



Fig. 68.- *El Grito*, Tinta

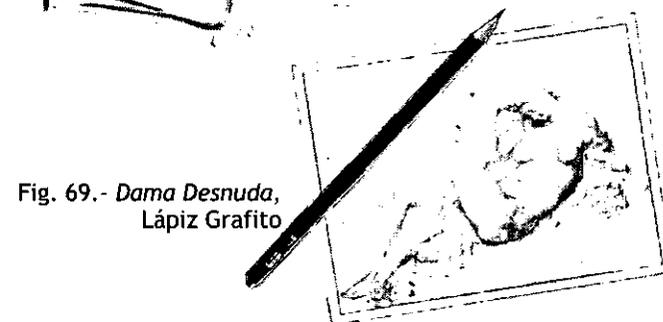


Fig. 69.- *Dama Desnuda*, Lápiz Grafito

Fig. 70.- *Payaso*, lápiz de Color



Fig. 71.- *Espectáculo*, Acrílicos

🐸 **GOUACHE.**- Esta técnica es similar al acrílico en donde su composición esta basada principalmente en la goma arábiga. A diferencia de la acuarela su acabado es opaco, contiene adhesivos y pigmentos blancos, al secar pierde el valor tonal que tenía al estar húmedo. Su aplicación en el soporte es húmeda y con pinceles de cerda y no sintéticos, con el fin de no dejar marca de la aplicación, si son áreas de gran tamaño se puede aplicar con un pincel plano y en otros casos con aerógrafo, tomando en cuenta la consistencia de la pintura. También se puede combinar con otras técnicas para detallar o como base (Fig. 72).

🎨 **ACUARELA.**- Siendo una de las técnicas más antiguas la característica principal es la transparencia en los colores, flexible a la aplicación, consiste en un pigmento diluido en agua. Las técnicas con las que se aplica son variadas, lo cual le permite al ilustrador tener un estilo propio. Los soportes sobre los cuales se recomienda trabajar esta técnica son en papeles o cartulinas gruesas, con ciertas texturas y papeles de grano con base de algodón. Gracias a su transparencia, nos da la oportunidad de modificar el color sobre el cual se aplica, sin perder la presencia del primero, este proceso se conoce como lavado en la acuarela. Su fluidez permite extenderla sobre el soporte con gran facilidad, es fácil de aplicarse tanto con pinceles como en aerógrafo, además de tener la capacidad de poder mezclarse con otras tintas (Fig. 73).

👉 **PLUMONES.**- Estos son hechos con una punta de fieltro o fibra, y las tintas usan alcohol o agua en su composición, y se utilizan principalmente para dar acabados metálicos o lustrosos. La desventaja de estos es que una vez aplicado el color ya no se puede corregir o borrar, y si se sobreponen ciertas capas estas se oscurecen gradualmente. Al igual que los lápices de colores también ofrecen una gran variedad de colores. Los soportes pueden ser desde papeles o cartulinas de diversos tipos, de preferencia lisos y que no desprendan mucha fibra al humedecerlos, hasta acetatos y algunos soportes rígidos (Fig. 74).



Fig. 73.- Jarrón de flores rodeado de insectos, Acuarela de Georg Hoefnagel (1542-1600)

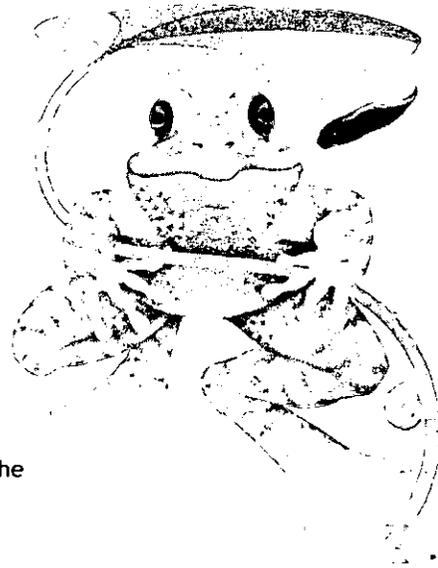


Fig. 72.- Rana, Gouache

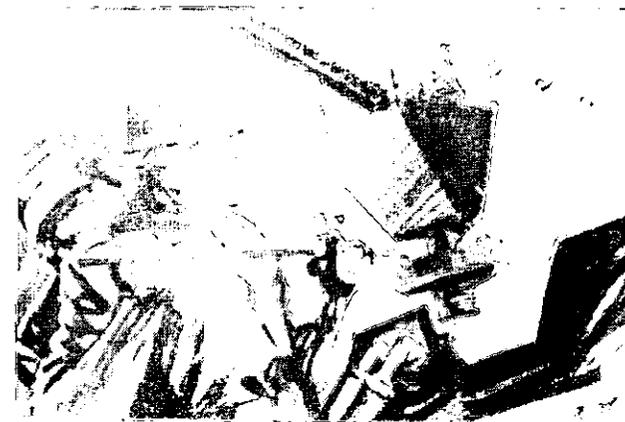


Fig. 74.- Obrero, Plumones

● **AERÓGRAFO.**- Este instrumento es muy utilizado en la técnica de representación, cuyo principio es mezclar pigmentos líquidos con aire, saliendo del aerógrafo con una presión de 2.10 Kgs. por Cm², haciendo esto mediante un compartimento similar al de un bolígrafo metálico.

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

Posiblemente los antecedentes de este pincel de aire están en el periodo Paleolítico, al trabajarse las pinturas rupestres con un tipo de atomizador hecho con huesos largos y ahuecados por donde se soplabla la pintura. El primer aerógrafo que aparece como tal fue inventado por Charles Burdik en 1893.

Esta técnica nos permite emplear diferentes tipos de pinturas como las acuarelas o los acrílicos. La manera de aplicar es a base de bloquear por zonas de acuerdo al color que se desee aplicar, estas zonas se bloquean mediante papeles adhesivos o líquidos especiales que son fáciles de quitar mediante solventes como Frizquet o Latex (Fig. 75).

Existen dos tipos de aerógrafos:

1.- **DE ACCIÓN SIMPLE:** En este, el chorro de tinta no puede controlarse más que acercando o alejando el aerógrafo a la superficie para dar líneas gruesas o finas.

2.- **DE DOBLE ACCIÓN:** Este es más completo desde el punto de vista que se puede controlar al mismo tiempo la proporción de salida de pintura y de aire simplemente presionando el botón que los controla.

La superficie en la que se trabajará esta técnica es comunmente plana y con cierta resistencia a la absorción, por ser 100% pintura líquida. Esta técnica también es usada para el retoque de piezas escultóricas, escenográficas, retocar juguetes, etc, en pocas palabras para trabajos donde se requiera una precisión extrema y un acabado espléndido.

● **COMPUTACIÓN O ILUSTRACION DIGITAL.**- En los últimos años los proveedores de software se han dedicado a crear y a actualizar sofisticados programas tanto de diseño como de ilustración con los cuales, actualmente un buen ilustrador puede hacer desde los dibujos y detalles más sencillos hasta complejas y bien realizadas ilustraciones en todos los campos, incluso pueden ser imágenes3D(Fig. 76).

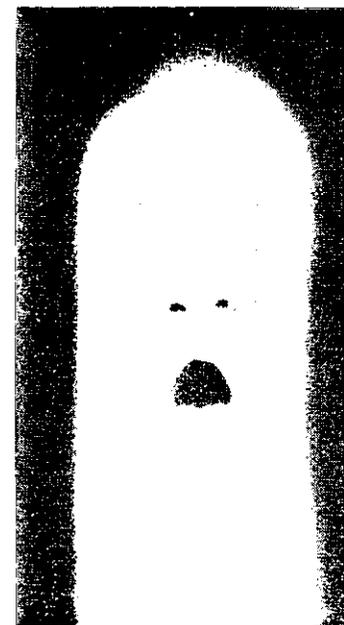


Fig. 75.- Alarido, Aerógrafo

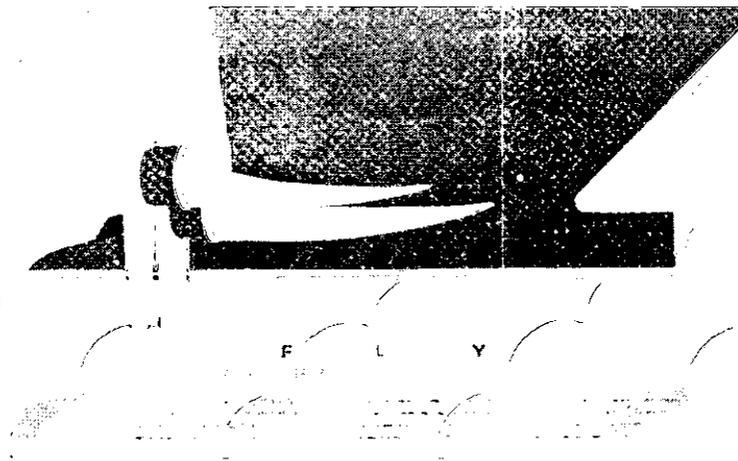


Fig. 76.- Cartel para un concurso del College of Desing, Iowa University, Ilustración Digital de Alan Mickelson

3.5.- Géneros de la Ilustración

La ilustración es tan amplia que los géneros que la conforman, tienen subgéneros, así que se hace un poco complicado el tratar de dar una clasificación definitiva. Contamos así con la:

🍏 **ILUSTRACIÓN INFANTIL.**- Esta es utilizada en la ornamentación en cuentos, ya sea de texto o de literatura infantil (Fig. 77).

🍏 **ILUSTRACIÓN CLASICA.**- Es un tipo de ilustración que representa cierta época temporal, con ilustraciones bien proporcionadas y hasta cierto grado realista (Fig. 78).

🍏 **ILUSTRACIÓN FANTASTICA.**- Es característica principal el que en este género existen personajes increíbles que solo existen en la imaginación de los artistas por lo general (Fig. 79).

🍏 **ILUSTRACIÓN REALISTA.**- Haciendo uso de las reglas más estrictas del dibujo, tales como: sección áurea, proporciones, técnicas, etc. llegando en ocasiones al hiperrealismo o a la ilustración fotográfica (Fig. 80).

🍏 **ILUSTRACIÓN COMERCIAL.**- Donde el elemento principal es algún producto específico usando técnicas y efectos hasta cierto punto impresionantes y muy llamativos (Fig. 81).

🍏 **ILUSTRACIÓN ESCOLAR (HISTORICA, GEOGRAFICA, ETC.).**- Es la que nos muestra a personajes o situaciones que han tenido factores de cambio en nuestra sociedad, tanto en nuestro país, cultura y formación educacional, así como los límites territoriales mundiales, entre otros temas (Fig. 82).

🍏 **ILUSTRACIÓN 3D.**- Realizada en computadora, por medio de paquetes especializados, con los cuales se pueden lograr muchos efectos, y texturas, logrando obtener resultados verdaderamente atractivos (Fig. 83).

🍏 **ILUSTRACIÓN TECNICA.**- Realizada primordialmente para ilustrar partes mecánicas, o procesos de realización de ciertos métodos o aparatos, como por ejemplo, las partes de una cámara fotográfica, una televisión, etc. (Fig. 84).

🍏 **ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA.**- Utilizada en la producción de material, por lo general médico, se realiza para laboratorios o empresas dedicadas a este tipo de trabajos (Fig. 85).

🍏 **ILUSTRACIÓN LITERARIA.**- Está muy ligada con la ilustración infantil, la clásica, la realista y la histórica, pues a la par de estas sirve para dar a conocer de alguna forma las versiones de algún texto, ya sea histórico o novelístico (Fig. 86).

🍏 **ILUSTRACIÓN DE MODAS.**- Este es un género que es muy atractivo y elaborado, pues como su nombre lo indica es aquella ilustración en donde el Diseñador de modas puede dar a conocer los diseños de las prendas, y estas ilustraciones a pesar de que se vean sencillas, requieren de un cierto estudio previo para poder conservar las proporciones correctas del cuerpo humano dentro de su "sencilla" y estilizada figura (Fig. 87).



Fig. 77.- Pepina, Ilust. Infantil



Fig. 78.- Washington, Ilust. Clásica



Fig. 79.- Vampiro, Ilust. Fantástica



Fig. 80.- Zanahoria, Ilust. Realista

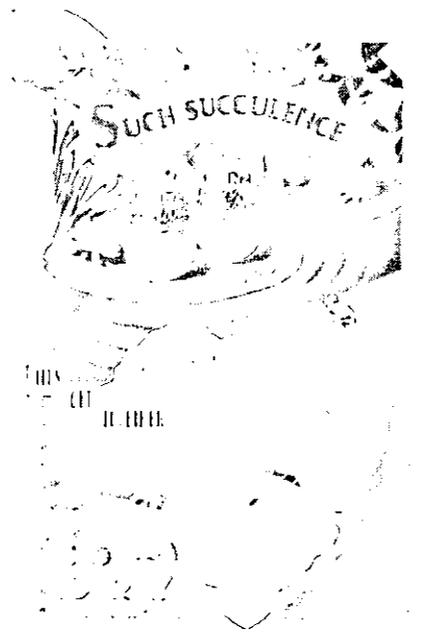


Fig. 81.- Publicidad, Ilust. Comercial

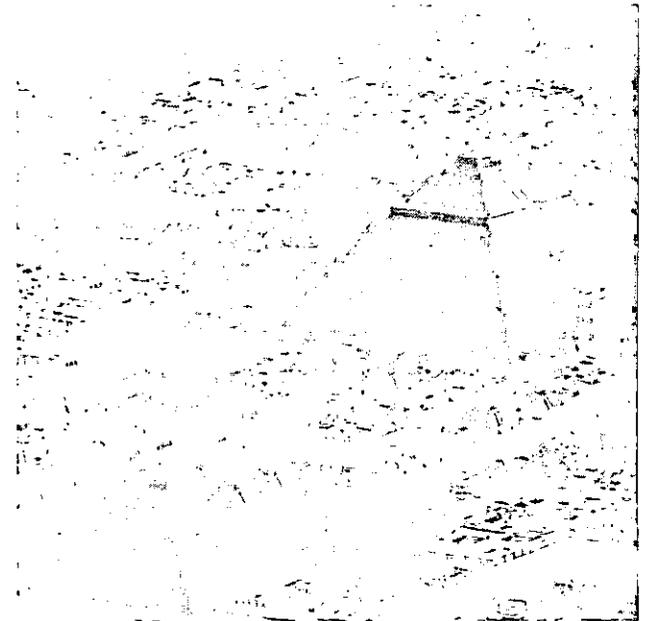


Fig. 82.- Tenochtitlan, Ilust. Escolar



Fig. 83.- Toy Story, Ilust. 3D

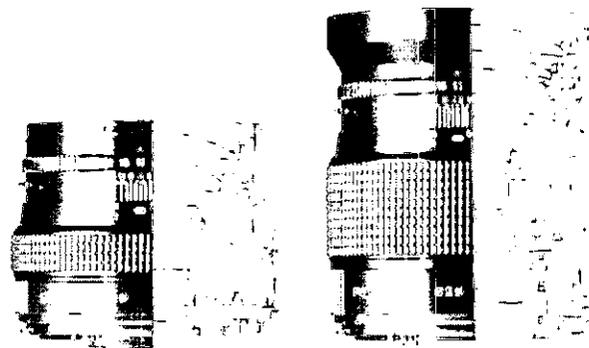


Fig. 84.- Gran Angular, Ilust. Técnica

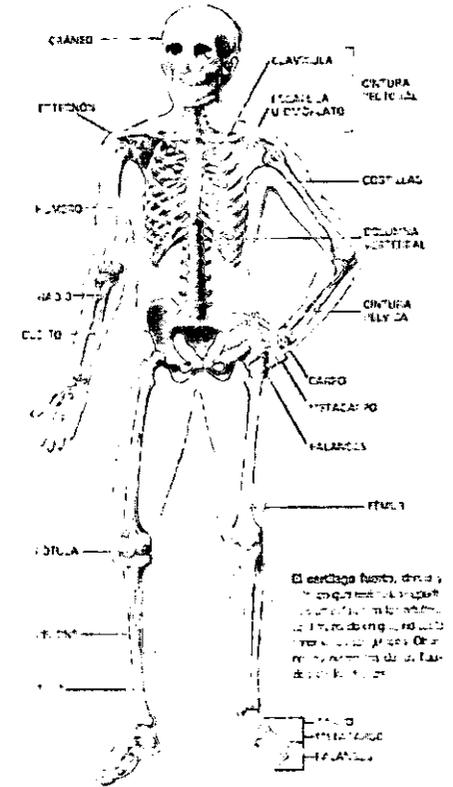


Fig. 85.- Esqueleto, Ilust. Científica

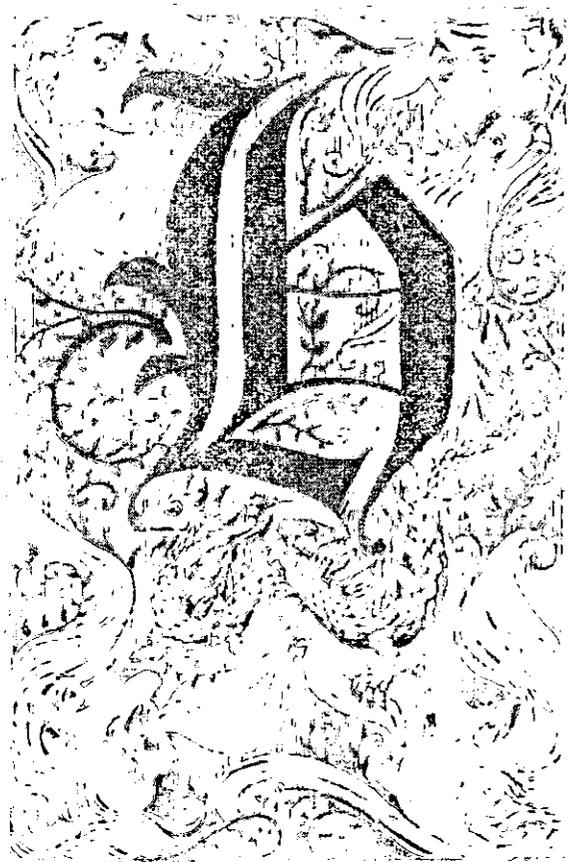


Fig. 86.- Letra H, Ilust. Literaria



Fig. 87.- Maniqués, Ilust. de Modas

CITAS

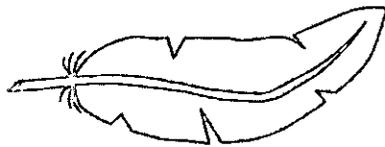
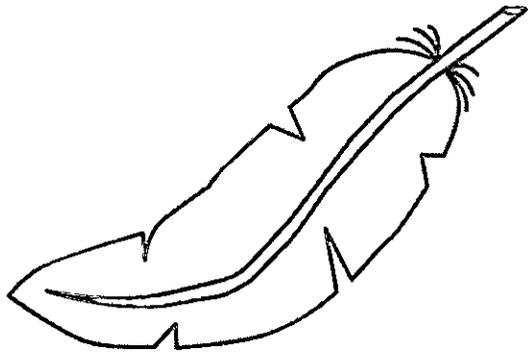
(1) Dalley Terence. GUIA COMPLETA DE ILUSTRACION Y DISEÑO, Edit. Blume, p. 8

(2) Op Cit. p. 10

(3) Loomis, Edward, ILUSTRACION CREADORA, Edit. Hachette, p. 178

(4) Enciclopedia Salvat, tomo VIII p. 2240 y 2241

NOTA: Para la elaboración de la lista de los materiales, algunos fueron extraídos del libro Günter Hugo, Magnus, MANUAL PARA DIBUJANTES E ILUSTRADORES, Edit. GG Diseño



4

**EL COLEGIO DE
BACHILLERES**



En septiembre de 1973 y por decreto presidencial es creado El Colegio de Bachilleres, con la función de impulsar e impartir educación correspondiente al nivel medio superior.

De acuerdo con el Estatuto General del Colegio en su Artículo 2, sus objetivos principales son:

- Desarrollar la capacidad intelectual del alumno mediante la obtención y aplicación de conocimientos.

- Conceder la misma importancia a la enseñanza que al aprendizaje.

- Crear en el alumno una conciencia crítica que le permita adoptar una cultura responsable ante la sociedad.

- Proporcionar al alumno capacitación o adiestramiento en una técnica o especialidad determinada.

En sus inicios, El Colegio de Bachilleres fue concebido como un organismo del Gobierno Federal con posibilidad de establecer planteles en cualquier entidad del país, por lo que en 1973 se crearon los primeros tres en Chihuahua y, en 1974, cinco más en el Distrito Federal.

Posteriormente, se desarrollaron las bases jurídicas que determinaron la creación de Colegios estatales como organismos descentralizados de su respectiva entidad federativa, de manera que actualmente esta opción educativa opera en la Zona Metropolitana de la Ciudad de México y en sus 25 estados de la República.

En particular, el Colegio de Bachilleres de la Ciudad de México tuvo un crecimiento acelerado durante sus primeros nueve años; de 1974 a 1982 el número de planteles aumentó de 5 a 20, mismos que actualmente atienden a una población de aproximadamente 80,000 estudiantes en el sistema escolarizado y para el sistema de Enseñanza Abierta —en el periodo comprendido de enero a mayo de 1999— a 4,134 estudiantes.

4.1.- Difusión Cultural.

La realización del hombre, entendida ésta como el desarrollo de sus potencialidades, la definición de su personalidad y la participación activa en su adaptación o en la modificación a su contexto, es un proceso que se cumple a lo largo de toda su existencia. Por ende, la educación acompaña al hombre en todas las etapas de la vida.

Generalmente se identifica a la cultura con sus manifestaciones, conductas, conocimientos, producciones científicas, artísticas, materiales, procesos sociales, mitos e ideologías; sin embargo, si se concibe a la cultura más allá de estas manifestaciones "concretas" y de lo que permite identificarlas y encontrar un sentido a cada una de ellas, entonces se le puede definir como el universo de estructuras de significaciones socialmente establecidas, que son interpretables y que en gran medida condicionan nuestras formas de razonamiento, de afectividad y de conducta. Así, la cultura es más que un cuerpo de conocimientos a transmitir, es también el conjunto de significaciones que se les atribuye, el producto de las interacciones del hombre con los objetos o de los sujetos entre sí y el producto de los significados lingüísticos y metalingüísticos que esta interacción produce, en la modificación de estructuras individuales y sociales.



CAMPAÑA CONTRA LA HEPATITIS: UN SÍ POR LA SALUD DE LOS BACHILLERES

El Colegio de Bachilleres de la Ciudad de México, en colaboración con el Comité de Higiene y Salud de la Secretaría de Salud del Estado de México, organiza una campaña de difusión y prevención de la hepatitis B y C, que se llevará a cabo en los planteles de Bachilleres de la Zona Metropolitana de la Ciudad de México, durante el mes de mayo de 2000.

INTEGRANTES DE LA COMUNIDAD BACHILLER VISITAN EL CIDE

Un grupo de integrantes de la Comunidad Bachiller visitó el Centro de Investigación y Desarrollo Educativo (CIDE) de la Secretaría de Educación Pública, para conocer los trabajos que se realizan en este organismo.

COLECTA 2000 DE LA CRUZ ROJA



El Colegio de Bachilleres de la Ciudad de México participó en la colecta de la Cruz Roja Mexicana, que se llevó a cabo en los planteles de Bachilleres de la Zona Metropolitana de la Ciudad de México, durante el mes de mayo de 2000.

Fig. 88.- Gaceta Bachilleres, # 420, 2 de mayo de 2000

Desde el punto de vista de lo individual, el conocimiento se construye a través de la interacción entre el sujeto y el objeto de conocimiento, lo básico de la cultura es aquello que dota de significado a sus manifestaciones en sí. Por ello, la cultura es considerada como básica en el bachillerato, es una interpretación de la realidad, es la permanente búsqueda de una explicación de la realidad.

Con relación a lo académico, el Colegio de Bachilleres México ha definido su cambio con base en reflexiones y acciones educativas generadas en el contexto mundial, nacional y en su propia experiencia, derivando en la evolución tanto de sus estructuras académicas como de su plan de estudios y metodologías de enseñanza.

A nivel nacional son relevantes las XIII y XIV Asambleas Generales Ordinarias de la Asociación Nacional de Universidades e Institutos de Enseñanza Superior (ANUIES), realizadas en 1971 y 1972, respectivamente, el Congreso Nacional del Bachillerato desarrollado en 1982 y los lineamientos de política educativa.

En la XIII Asamblea de la ANUIES se acordó impulsar el carácter formativo del bachillerato, con la doble función de ciclo terminal y antecedente propedéutico para estudios de licenciatura, mientras que en la XIV Asamblea se presentó un modelo de estructura académica para este nivel, a partir del cual se organizó el primer plan de estudios del Colegio que incluía tres núcleos:

BASICO.- Con las asignaturas propedéuticas obligatorias.

COMPLEMENTARIO.- Con las asignaturas optativas; y,

DE CAPACITACIÓN PARA EL TRABAJO.- Con una serie de capacitaciones.

Tomando en cuenta la gran importancia del nivel medio superior que atiende básicamente a una población que, en general, se caracteriza por la búsqueda y la afirmación de su individualidad y por la construcción de juicios personales, se puede decir que en esta etapa, el joven adquiere atributos para su plena integración al papel de adulto que presupone derechos y deberes familiares, económicos, legales, políticos y sociales.

El sentido entonces de la tarea educativa en este nivel es:

- Consolidar e integrar el bagaje informativo con miras al desarrollo de la capacidad de abstracción y la actitud científica.
- Enlazar formativamente los conocimientos y aprendizajes de los niveles previos con la enseñanza técnica y superior.
- Formar en el educando las actitudes y habilidades que lo orienten, preparen y estimulen para el aprendizaje independientes.

El marco presentado anteriormente sugiere considerar el proceso educativo del nivel medio superior desde una perspectiva de construcción de escenarios que permitan comprender las necesidades y responsabilidades que los jóvenes de este nivel tienen con respecto a su papel en la sociedad, la economía del país y su realización personal.

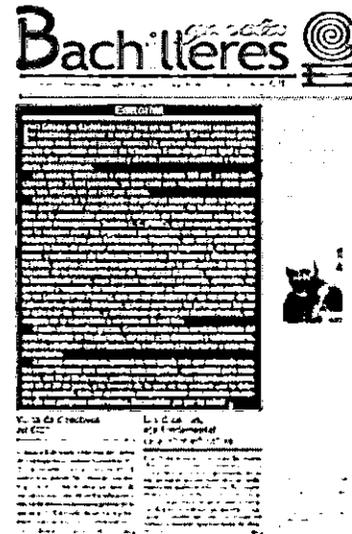


Fig. 89.- Gaceta Bachilleres, # 421, 16 de mayo de 2000



Fig. 90.- Gaceta Bachilleres, # 422, 29 de mayo de 2000

En la construcción de estos escenarios, el Colegio considera las atribuciones y obligaciones que en términos de planeación le confieren, como organismo descentralizado, la Ley de Entidades Paraestatales y la Ley de Planeación para determinar, de manera congruente con las políticas nacionales del sector educativo, estrategias y acciones que le permitan enfrentar exitosamente su tarea educativa.

En este contexto, el Colegio se identifica con los propósitos de equidad, calidad y pertinencia de la educación, planteados en el Programa de Desarrollo Educativo 1995-2000 y con los objetivos que señala para el nivel medio superior:

- Atender la creciente demanda de educación media superior, ampliando la capacidad del sistema con nuevas y mejores oportunidades formativas, acordes con las aptitudes y expectativas de quienes demandan educación y con las necesidades del país.

- Mejorar la calidad de los elementos y agentes del proceso educativo: personal académico, planes y programas de estudio, estudiantes, infraestructura y equipamiento, organización y administración.

- Mejorar la calidad de la evaluación de las instituciones que conforman el Sistema Nacional de Educación Media Superior.

- Asegurar que el sistema nacional de educación media superior cuente con el número suficiente de profesores e investigadores de alto nivel para llevar a cabo las tareas académicas y las transformaciones que requiere la expansión de los servicios y el rápido proceso de avance en el conocimiento científico y desarrollo tecnológico.

- Lograr una mayor correspondencia de los resultados del quehacer académico con las necesidades y expectativas de la sociedad.

- Fortalecer la identidad de las instituciones, mediante la especialización en programas y servicios académicos congruentes con las necesidades y demandas regionales y locales.

Pero el Departamento de Difusión Cultural además de realizar actos, eventos y otras actividades culturales, también se ha hecho cargo de hacer conciencia dentro de los planteles para que los alumnos participen en movimientos que también sirva para mejorar su vida y su salud, así tenemos que ha llevado a cabo campañas de vacunación para la prevención de las enfermedades de la hepatitis B y la del tétanos, para la cual se realiza esta propuesta gráfica.

El Colegio de Bachilleres cuenta con su propia publicación, la cual se titula "Gaceta Bachilleres" y en ella se comentan los acontecimientos de todo tipo dentro de los planteles, y en ella también hace alusión y se invita a la comunidad estudiantil a ponerse las vacunas para la prevención de las enfermedades antes citadas (Fig 88-91).

Todo esto acompañado de sus respectivos trípticos y carteles informativos. Se muestran las figuras de algunos, de los más recientes (Fig. 92. 93).



Fig. 91.- Gaceta Bachilleres, # 423, 12 de junio de 2000

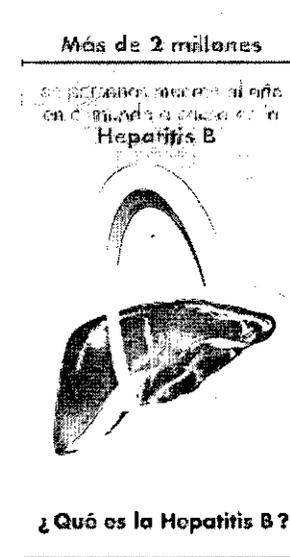


Fig. 92, 93.- Trípticos informativos para la campaña de vacunación contra la Hepatitis B

4.2.- Planteles, Alumnado, Objetivo Principal.

En el Distrito Federal y Área Metropolitana hay 20 planteles, distribuidos de la siguiente manera:

DELEGACIÓN	PLANTELES	No. DE PLANTEL
G.A. Madero	3	02, 11, 09
Azcapotzalco	2	01, 18
Miguel Hidalgo	Ninguno	0
Cuauhtémoc	Ninguno	0
V. Carranza	1	10
Cuajimalpa de Morelos	1	08
A. Obregón	Ninguno	0
Benito Juárez	1	20
Iztacalco	1	03
L.M. Contreras	1	15
Coyoacán	2	17, 04
Iztapalapa	2	07, 06
Tlalpan	Ninguno	0
Xochimilco	1	13
Tlahuac	Ninguno	0
Milpa Alta	1	14
Tlalnepantla	1	05
Ecatepec	1	19
Nezahualcoyotl	1	12

La población estudiantil en El Colegio de Bachilleres en la Zona Metropolitana de la Ciudad de México presenta las siguientes cifras, datos recabados al 29 de febrero de 2000 (Fig. 94).

SISTEMA	ALUMNOS	PLANTELES/CENTROS
Escolarizado	85, 835	20
Enseñanza Abierta	35, 397	5

El Sistema Escolarizado también nos presenta las siguientes cifras que nos muestran la cantidad de alumnos que tienen los planteles por semestre escolar (datos a partir de 1992 al primer semestre de 2000)

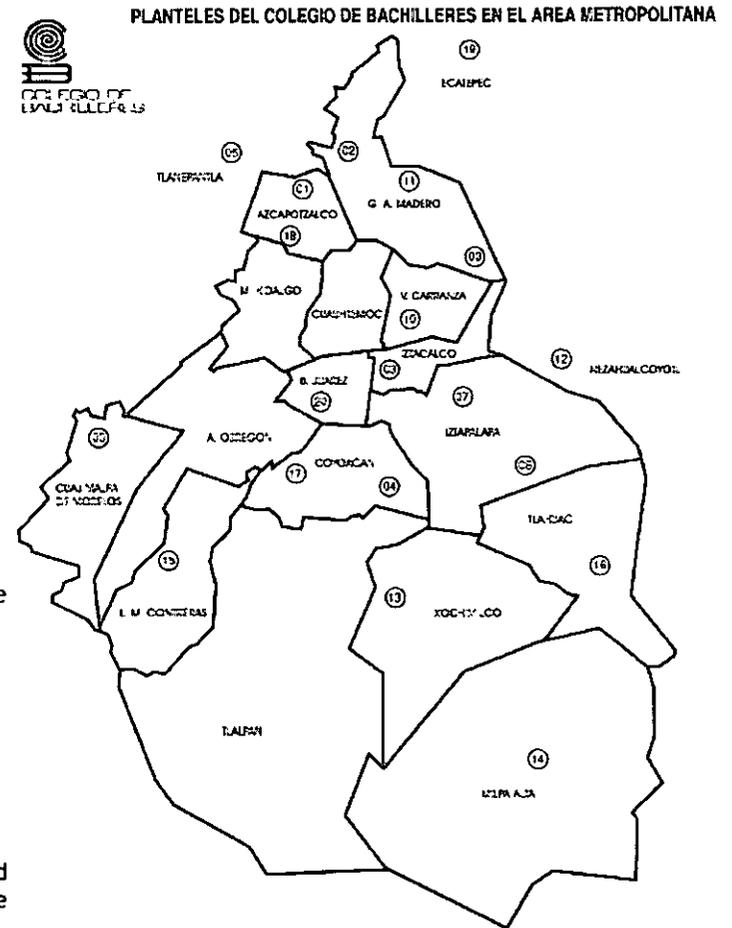


Fig. 94.- Plano de ubicación de los planteles en el D.F.

4.3.- La Campaña.

Como nos hemos referido anteriormente, esta y otras campañas de su tipo están a cargo del Dpto de Difusión Cultural, el cual en esta ocasión y en convenio con laboratorios, la Escuela Nacional de Enfermería y Obstetricia de la UNAM y conjuntamente con el Sector Salud llevan a cabo esta labor plantel por plantel y año con año para poder prevenir e irradiar estas enfermedades de nuestra juventud para que exista un gran nivel académico, cultural y sobre todo saludable.

4.4.- Sobre la Enfermedad.

El tétanos es una intoxicación aguda del sistema nervioso central producida por la fijación en el mismo de la toxina elaborada por *Clostridium Tetani*, bacilo delgado, anaerobio, grampositivo y esporulado. El microorganismo se encuentra principalmente en la tierra y en las heces de animales y humanos, y penetra al organismo a través de heridas contaminadas. Debido a que tiene distribución universal, contamina tanto las heridas producidas con instrumentos punzantes, como las lesiones necróticas-purulentas y heridas leves y relativamente limpias. En el recién nacido, la infección muchas veces entra a través del cordón umbilical.

La exotocina actúa sobre la placa neuromotora terminal y las neuronas de las astas anteriores de la médula y del tallo encefálico. Una vez que la exotocina se encuentra fijada al tejido nervioso, es dudoso que pueda ser neutralizada. El período de incubación es de 5 días a 15 semanas (promedio de 8 a 12 días)

Hoy en día y como dato curioso, las mujeres que usan heroína, en los E.U.A. están en gran peligro de adquirir esta enfermedad.

Los datos clínicos son los siguientes:

SÍNTOMAS Y SIGNOS.- En ocasiones el primer síntoma lo constituye el dolor y el hormigueo en el sitio de inoculación, seguidos de espasticidad de los grupos musculares vecinos. Esto puede formar el cuadro íntegro del padecimiento. Con mucha mayor frecuencia, sin embargo, los síntomas que se presentan son rigidez de la mandíbula, de nuca, disfagia e irritabilidad. Más tarde se desarrolla hiperreflexia con espasmo de músculos de la masticación (trismo) o de los faciales, además de rigidez y espasmo de los músculos abdominales, del cuello y de la nuca. Son comunes las convulsiones tónicas dolorosas precipitadas por estímulos mínimos. Aunque el enfermo permanece despierto y alerta durante la evolución completa de la enfermedad, durante las convulsiones, las glotis y los músculos respiratorios entran en espasmo en tal forma que el enfermo es incapaz de respirar y le sobreviene cianosis, asfixia. La temperatura se encuentra ligeramente elevada.

• **DATOS DE LABORATORIO.**- El tétanos sólo se diagnostica clínicamente. Por lo regular existe leucocitosis con neutrofilia.

El diagnóstico Diferencial nos explica que el tétanos se debe diferenciar de otros tipos de infección aguda del SNC. El trismo se debe diferenciar del que se presenta ocasionalmente con el uso de fenotiacinas. El envenenamiento por estriquina también debe ser tomado en cuenta.

Y las Complicaciones son la Obstrucción aérea y anoxia son comunes. La retención y la constipación pueden deberse a espasmo de esfínteres. Puede ocurrir paro respiratorio y cardiaco.

La Prevención es importante, y esta se lleva a cabo con la inmunización activa con toxoide tetánico, debe ser universal. Deben darse 2 inyecciones de 0.5 ml., IM, con 4-8 semanas de diferencia con una tercera dosis alrededor de 12 meses después de la segunda. Se administrará una dosis de refuerzo en el momento de la lesión, si han pasado más de 5 años desde la última dosis refuerzo. Para mantener protección eficaz contra el tétanos proveniente de heridas triviales, se dará una inyección de toxoide de refuerzo cada 7-10 años.

Se usará inmunización pasiva en individuos no inmunizados y en aquellos cuyo estado inmunitario es incierto cada vez que una herida este contaminada, sea muy grande o tenga tejido desvitalizado. La globulina inmunitaria humana contra el tétanos, 250 unidades IM, es el tratamiento preferido. Puede emplearse la antitoxina tetánica (equina o bovina) en dosis de 3,000-5,000 unidades después de probar buscando la hipersensibilidad al suero si no se dispone de globulina inmunitaria antitetánica. Se empezará la inmunización activa con toxoide tetánico al mismo tiempo. El cuadro que a continuación se muestra nos da una guía para el tratamiento normal.

La desbridación adecuada de las heridas es una de las medidas profilácticas más importantes. En casos sospechosos se puede obtener una profilaxis razonable con penicilina benzatina a dosis de 1.2 millones de unidades, por vía intramuscular.

CUADRO GUÍA DE TRATAMIENTO.

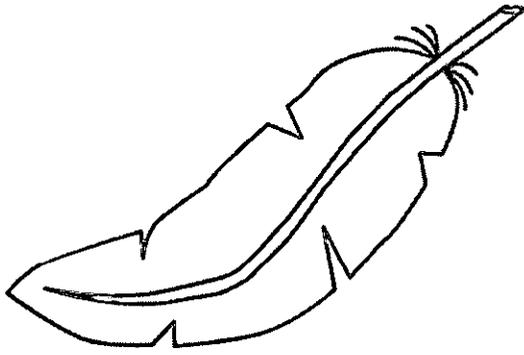
Dentro de los tratamientos más utilizados tenemos los siguientes:

A.-MEDIDAS ESPECÍFICAS.- Administrar globulina inmunitaria tetánica (humana) a dosis de 5,000 U por vía IM; esta antitoxina no provoca reacciones de sensibilidad. Si no hay disponible inmunoglobulina antitetánica, dese antitoxina tetánica, 100,000 U por IV, después de haber hecho la prueba para ver si existe sensibilidad al suero de caballo. Recientemente el valor del tratamiento con antitoxina ha sido puesto en duda.

B.- MEDIDAS GENERALES.- Reposo en cama y reducción de los estímulos al máximo. Es esencial administrar sedantes y anticonvulsionantes. La experiencia de zonas con frecuencia elevada del padecimiento, parece indicar que la mayoría de las convulsiones se pueden eliminar administrando cloropromacina (50-100 mg 4 veces al día), o diacepan combinado con un sedante (amobarbital, feno barbital o meprobamato). Los casos moderados de tétanos se controlan con sólo uno de los medicamentos citados. Muy raramente se llega a necesitar la curarización generalizada. Otros regímenes anticonvulsionantes que se recomiendan son: (1) Tribromoetanol, 15-25 mg/kg cada 1-4 horas según sea necesario por vía rectal. (2) Amobarbital sódico, 5 mg/kg de peso intramuscularmente cuantas veces se requiera. (3) Paraldehído, 4-8 ml intravenoso en solución al 2-5 % y que puede combinarse con barbitúricos. La penicilina tiene gran valor pero no sustituye en modo alguno a la antitoxina.

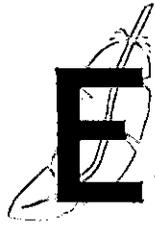
Adminístrense líquidos por vía intravenosa según sea necesario. Puede requerirse traqueostomía para el espasmo laríngeo. Se requiere dar respiración mecánica junto con la curarización. La terapéutica con oxígeno hiperbárico no tiene valor alguno.

PRONÓSTICO.- La tasa de mortalidad es más elevada en los niños muy pequeños y en los pacientes muy viejos, con periodos de incubación mucho más cortos, con intervalos más reducidos entre la aparición de los síntomas y la primera convulsión, y máximo si el tratamiento específico fue tardío. Si el trismo se desarrolla tempranamente, el pronóstico es malo. La mortalidad es de aproximadamente el 40%. Las lesiones contaminadas que se localicen cerca de la cara o de la cabeza, son más peligrosas que las que se presentan en otras partes del cuerpo. Si el enfermo sobrevive, su recuperación es total.



5

**PROPUESTA
GRÁFICA**



En este capítulo se plantea la aplicación de una ilustración para dar un mensaje de prevención en contra de una enfermedad que además de ser mortal, también cuenta con la "cualidad" de ser en ocasiones imperceptible hasta que es demasiado tarde: el TÉTANOS, que lejos de conocerla, realmente se desconocen aún muchas cosas que son importantes para su prevención. Y como diseñador pensé en una imagen que llamara la atención de manera concisa, el objetivo real es informar graficamente, para que las personas a las que va dirigida esta campaña cumplan y participen en ella, sin contar con dar a conocer la adecuada aplicación de una ilustración en dicho soporte.

5.1.- CRITERIOS PARA LA REALIZACIÓN DEL CARTEL

Practicidad.- En un principio se propuso la opción de una serie de tres carteles, los cuales saldrían uno por aplicación y uno más el día del refuerzo. Se contempla que este cartel sea impreso en un rango de medidas que van de los 60 X 40 cms. a los 50 X 70 cms., esto se tomará en cuenta dependiendo del tipo, medidas y gramaje del papel que se utilice, el cual será papel couché de entre 100 y 120 grms.

Conveniencia.- Se utilizará este material pues es el que mejor se adecua al ambiente donde se colocará.

Manipulación.- Este material (Couché) es resistente tanto al ambiente como al usuario, quien por lo general, es fácil de llamar su atención, tanto con un buen diseño como con un buen slogan.

Antropometría (Ergonomía [colores, percepción y materiales]).- Aquí se retoman las medidas que se eligieron para la realización de estos carteles. Estas se decidieron tomando en cuenta que un cartel por lo general es un medio de comunicación, el cual se aprecia de una manera breve y, para que el usuario le preste su atención total o un mínimo de ella y se informe con el mensaje, se recurrió a crear una imagen acompañada también de colores y tipografía adecuados que llame su atención, a una distancia promedio de entre 2 a 7 mts.

Percepción.- Es importante recalcar que el cartel se recomienda exponerlo en lugares donde la percepción sea fácil para el usuario (a la altura de los ojos de un individuo promedio de 1.50 a 1.70 mts.) y de esta manera poder facilitar el cometido buscado.

Transportación.- Gracias a sus dimensiones resultará de fácil manejo y transportación, tanto de los impresores como de los responsables de colocarlos y de los alumnos, esto en caso de que se les obsequie.

REQUERIMIENTOS DE FUNCIÓN

Mecánicos.- Funcionalidad; este punto nos expone que gracias a los productos con los que se realizan los carteles resultan fácilmente combustibles, por lo mismo se recomienda colocarlos lejos de fuentes que puedan resultar un peligro cuando estén estos colocados.

Confiabilidad.- El usuario puede estar convencido de que estos carteles tendrán las características necesarias para poder el mensaje que se quiere comunicar.

Versatilidad.- En este proyecto se puede utilizar la información para realizar dípticos y trípticos informativos, folletos, etc., todo esto servirá de apoyo al cartel y a la campaña en sí.

REQUERIMIENTOS ESTRUCTURALES

Número de componentes.- Tratándose de un cartel, únicamente consta de una página, en la cual desarrollará de manera breve el mensaje.

Carcasa (empaques, envase).- No necesitamos de esto para este proyecto, a menos que se tratase de una campaña lucrativa, es decir, con una campaña con más desarrollo gráfico y realizada por particulares. Teniendo en cuenta realizar souvenir, o empaques para estos, etc.

Unión.- Se tomará en cuenta las dimensiones del soporte para decidir qué imágenes, tipografía y demás elementos serían los convenientes para poder aplicarlos sobre éste para que el resultado sea el óptimo y el mensaje sea recibido de la mejor manera posible.

Centro de gravedad.- Tomaremos en cuenta de nuevo los elementos antes mencionados para que tanto en el diseño como en los lugares de afluencia donde se colocarán los carteles, estos siempre cumplan con el cometido de informar de manera correcta.

Estructurabilidad.- Esto ya dependerá de los encargados de promover la campaña dentro de los planteles.

REQUERIMIENTOS TÉCNICO-PRODUCTIVOS

Bienes de capital.- En este punto se enumeran tanto las técnicas a utilizar como los materiales y brevemente los procesos a seguir:

• **Técnica.-** Imagen Digital.

• **Materiales.-** Accesorios para almacenar los trabajos, Unidad Zip, cartuchos Zip's, computadora, scanner, impresora, entre otros.

• **Salida.-** Digital, por medio de cartuchos Zip's, las cuales van directo a impresión.

Mano de obra.- Requerirá de cierto tiempo (1 semana aproximadamente) a partir de haber sido aceptado el boceto del cartel a realizar.

Modo de producción.- Primero se tendrá que realizar la imagen, en el programa Freehand, se dibujará por medio de nodos, posteriormente se importará al programa Photoshop y en él se trabajarán los demás pasos a seguir al igual que la imagen (ilustración).

Normalización.- Dependiendo del número de carteles que se necesiten o se requiera imprimir se deberá aumentar de un 5 a un 10 % de material para pruebas al momento de la impresión.

Materias primas (costos, fabricación, colores, materiales [COSTOS DE PRODUCCIÓN]).- Tomando en cuenta el gasto de los materiales en general, se calcula el costo de entre \$5,000.00 a \$7,500.00 pesos de mano de obra, y un estimado de \$11,000.00 para la impresión de 500 carteles, teniendo un costo aproximado de entre \$22.00 y \$25.00 por cartel.

Sistema de reproducción (Proceso productivo).- En offset, por la buena calidad y definición en su proceso y la rapidez al momento de imprimir.

Estiba.- La forma de estibación de este material se hace por medio de paquetes de cierto número de carteles (100 o 150 aproximadamente) y no se recomienda estibar más de 7 paquetes.

Embalaje.- Los carteles se envuelven con papel Kraft o cualquiera que sea para embalaje, que sea resistente y propicio para dicho cometido.

REQUERIMIENTOS FORMALES

Estilo.- Se busca una imagen juvenil, fresca, pero sin llegar a la indiferencia, al contrario, que el aspecto juvenil no le reste formalidad o seriedad a este cartel que conlleva un mensaje de salud.

Unidad.- Una buena imagen, posiblemente sencilla, sin rebuscamientos, y que cada elemento esté basado en el espacio específico y pueda llamar la completa atención del receptor.

Interés.- Gracias al buen trabajo que se pretende, resulte interesante para que el receptor mantenga en su memoria el mensaje.

Equilibrio.- El diseño o propuesta gráfica para estos carteles buscará tener una buena estabilidad tanto visual como gráfica, tomando en cuenta la imagen y el texto.

Superficie.- Gracias a la superficie del material a utilizar, resultará visible en cualquier lugar, pues el papel couché a utilizar será mate, para evitar precisamente gracias a la textura del papel couché mate, resultará visible en cualquier lugar, puesto que evitará reflejos de luz que imposibiliten su buena lectura.

REQUERIMIENTOS DE IDENTIFICACIÓN

Impresión.- Como ya se ha dicho anteriormente, el método más recomendable para darle salida a este cartel será el offset, ya que, si se llegaran a utilizar efectos o texturas visuales, estas se reproducirían con la mayor fidelidad necesaria.

Ubicación.- Dentro de los planteles se pretende colocar en mamparas y ventanas al alcance de la vista del receptor.



5.2.- Búsqueda de una imagen impactante.

Como menciono anteriormente la imagen que debía escoger, tomando en cuenta también, de alguna manera, las tendencias actuales acerca del diseño de cartel, es una imagen que llamara la atención, sobre todo por el manejo que se hace de la ilustración, los colores que se utilizan en él y sobre todo la tipografía y las frases que de alguna manera harán reflexionar a los que lo vean y de esta manera se pretende lograr el objetivo que se tuvo desde un principio, al escoger el tema de esta tesis.

Había muchas imágenes que podía haber utilizado, de hecho en el punto que respecta a los bocetos se podrá tener una idea de que la imagen final, fue la más viable, desde mi punto de vista, para esta campaña, pues las otras propuestas estaban, o muy recargadas de elementos, o contenían frases que por demás correspondían a otras campañas ya realizadas, o a otras enfermedades.

La imagen final que presentó más originalidad y efecto, de manera impactante fue: Una pluma que parece estar cortando una navaja oxidada. Contienen una lógica inversa, ya que una pluma jamás podrá cortar una navaja.

5.3.- Tratamiento de la Imagen

El tratamiento que le dí a estas imágenes fue 100% digital, utilizando los programas para diseño PhotoShop, y FreeHand, con los cuales, y con la idea ya en mente, se comenzó a realizar las imágenes por medio de vectores, directamente en el programa, de ahí se importaron al programa de retoque y se armaron las propuestas que se presentan en la presente.

Los colores que se usaron fueron principalmente amarillo, rojo y azul en degradados de distintas formas, lineales que van de arriba hacia abajo, y radial que va del centro hacia los extremos. Recurrí a este efecto por motivos de atractivo visual, ya que causa una sensación de vacío y perspectiva.

¿Por qué estos colores? bien, porque según la psicología del color, estos tienen mucho que ver en lo que a prevención, peligro y salud se refiere, según varios autores, entre estos tenemos a Georgina Ortiz (El significado de los colores, Edit. Trillas).

El color amarillo, como sabemos representa desde un punto de vista simbólico, la prevención, es el color que nos avisa la presencia de un peligro, en este caso el Tétanos; de la misma manera que nos advierte un semáforo con luz en amarillo (ámbar), que pronto cambiará la luz a alto total y que, o nos apuramos a pasar o nos detenemos para evitar un accidente.

El color rojo, además de ser un color excitante por naturaleza, nos sirve para mostrar peligro, prohibición o también alerta acerca de un hecho o un percance, además de servirnos de igual manera como un foco de atención, quizá inconsciente, pues en cuanto vemos algo en rojo hacemos conciencia del mensaje enviado.

El color azul, representando desde relajación, limpieza y salud, también se incluye en estos carteles, para representar la salud que podemos tener si llegásemos a vacunarnos en contra de la enfermedad antes referida.

Escogí la tipografía Gadget porque además de ser una tipografía serif facilita la lectura en conjunto con la sencillez de las imágenes, que consiguen una armonía visual, la cual hace que el receptor ubique su atención en todos los elementos y en el mensaje, el cual por demás es breve y conciso; a la tipografía también se le dió un tratamiento con efectos que incluyen sombras y efectos de sobreposición, haciéndola de esta forma atractiva tanto para el observador como para el cartel.

5.4.- Bocetos

En este apartado se presentan algunos de los bocetos que se realizaron y que por cuestiones tanto de imagen como de texto no fueron utilizados y aquellos que fueron seleccionados.

Las primeras imágenes se veían muy cargadas y el texto decía cosas que parecían ir mejor con un cartel para una campaña preventiva para el Sida (Fig. 95-99).

La siguiente imagen presenta a un Cristo crucificado y el detalle de la mano con el clavo en la cruz, en tratamiento de vitral, pero, a la par con el texto resultaba muy agresivo, tanto visual como ideologicamente hablando, también se descartó (Fig. 100).

Los más viables y sobre los que se trabajó fueron los que contenían un texto breve y una imagen que fuera impactante, y fue entonces cuando tomé la decisión de utilizar la pluma, la navaja y, posteriormente, para un nuevo cartel, la sombra (Fig. 101-104).



Fig. 95.- Propuesta de Cartel 1

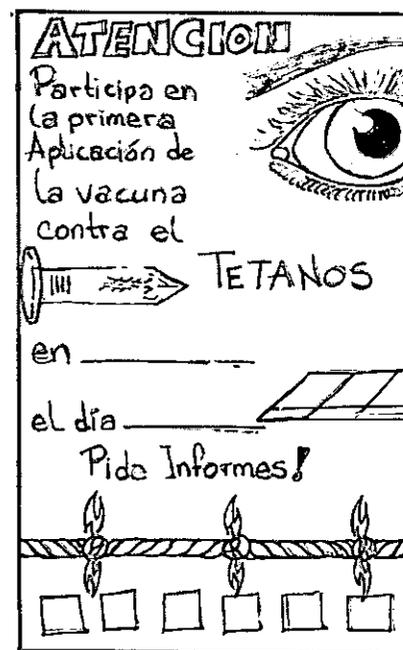


Fig. 97.- Propuesta de Cartel 3

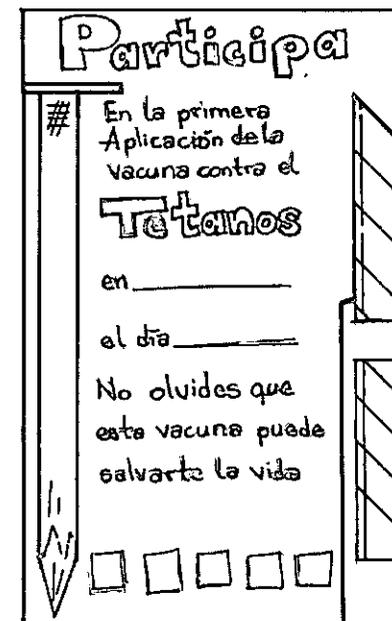


Fig. 96.- Propuesta de Cartel 2

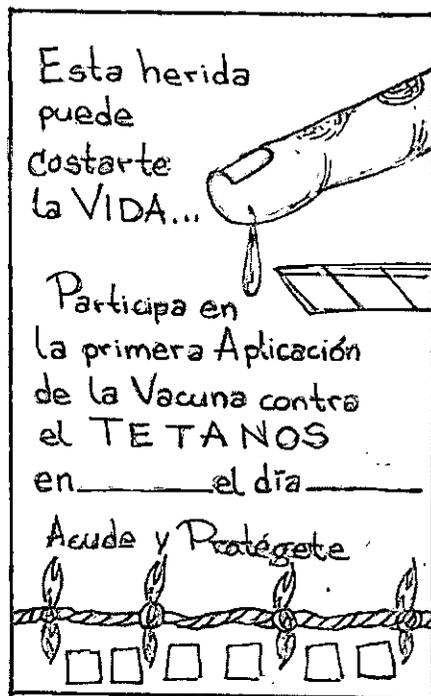


Fig. 98.- Propuesta de Cartel 4

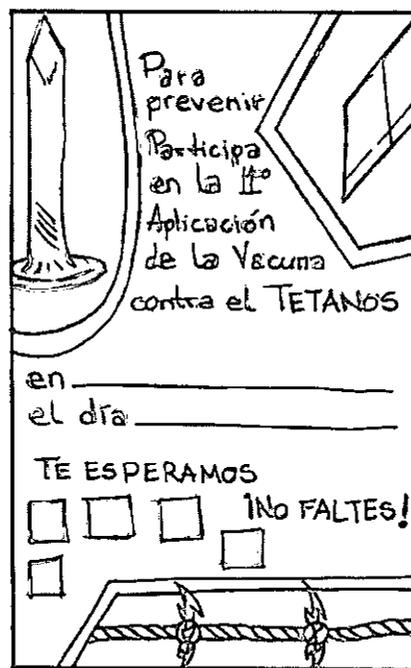
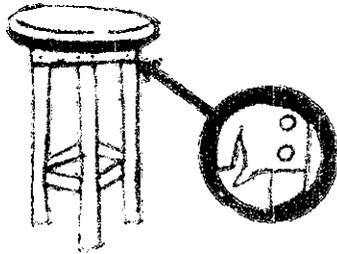


Fig. 99.- Propuesta de Cartel 5



Fig. 100.- Propuesta de Cartel 6

¿Ocuparías este
lugar...?

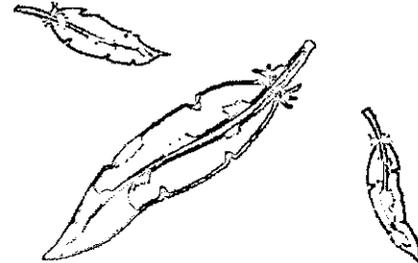


Porque el TETANOS ni se nota,
participa en la campaña de
vacunación en: _____
el día: _____ no faltés

Fig. 101.- Propuesta de Cartel 7

Fig. 102.- Propuesta de Cartel 8

Así de sutil...
y sin darte cuenta



Porque el TETANOS ni se nota
participa en la campaña de
vacunación en: _____
el día: _____ no faltés



Fig. 103.- Propuesta de Cartel 9



Fig. 104.- Variante de Color

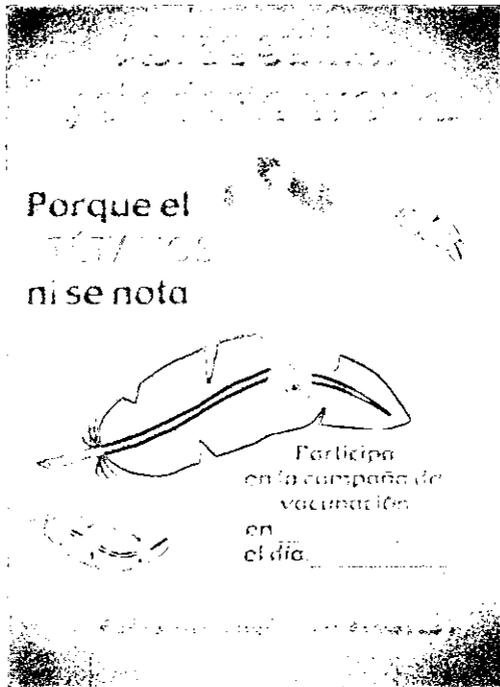


Fig. 105.- Propuesta de Cartel 10

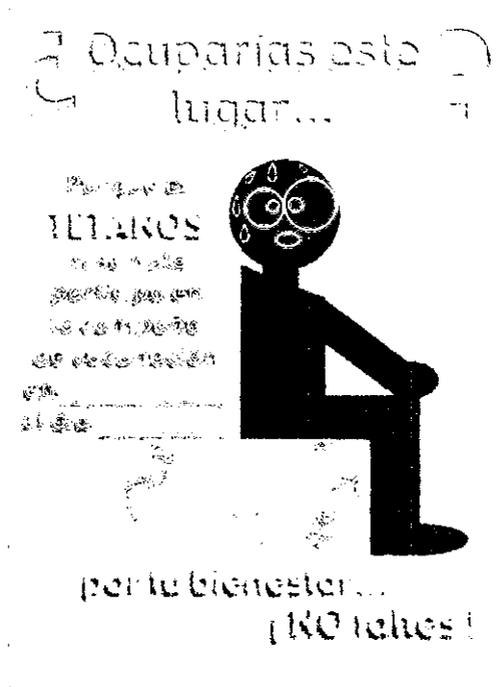


Fig. 106.- Propuesta de Cartel 11

5.5.- Propuesta Gráfica

Tomando en cuenta las propuestas gráficas de las anteriores campañas de prevención, como Diseñar mi propuesta es utilizar un cartel, el cual, se diseñó con un toque juvenil siguiendo las más recientes tendencias en lo que a diseño se refiere, las cuales consisten en diseños llenos de color, sencillos pero concisos, trazados con líneas firmes, y bien definidas.

Así, se recurrió a trazar imágenes concisas y llenas de color, pero utilizando también algunos elementos gráficos como el equilibrio, la retención, el acento, etc, todos ellos para tener un muy buen resultado que permita que el mensaje que se propone dirigir a los alumnos sea el correcto y llegue a ellos de la manera más conveniente.

Los colores cuentan mucho en estos carteles, pues con estos también se pretende llamar la atención, además de que psicológicamente tienen un por qué, ya que en uno de los carteles además de utilizar los tres colores primarios, como anteriormente mencioné, se maneja un degradado radial con el color amarillo a negro, con un blur al fondo para que no compitiera con la imagen principal, dando como resultado una llamada de atención, una alarma visual, situando en el centro las imágenes importantes.

El otro de los carteles cuenta con un fondo también degradado pero esta vez va del negro al blanco, dándole importancia a la imagen principal, la cual cuenta con algunos acentos, tales como el color rojo, el de la pluma, que están más nítidas que el resto del fondo y el de las palabras Tétanos y ¡No faltes!, al igual que el anterior las palabras en rojo con las que se hace énfasis en el tema son la frase "Así de sutil...y sin darte cuenta" y las palabras ya mencionadas (Tétanos y ¡No faltes!).

Pero también me gustaría incluir el tercer cartel, el cual cuenta con un degradado lineal que va de la parte superior con un color rojo a la parte inferior con un color azul. Fondo que se equilibra con la tipografía y el color de ésta, pues se invierten los colores y en la parte roja la tipografía es azul, y en la azul es roja. cabe mencionar que el tipo también es Gadget, pues ya cité el porque de esta tipografía para los carteles.

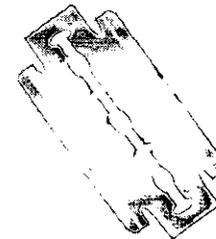
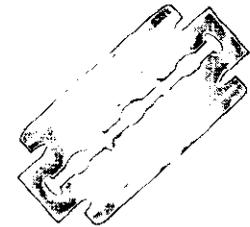
La intención que se tiene es hacer del conocimiento para los futuros diseñadores, que la ilustración, sea esta cual sea y del tipo que se necesite, puede hacerse uso de ella para dar a conocer un mensaje y resolver, como bien sabemos cualquier tipo de problemas de carácter visual.

¿ Por qué utilizar un cartel y no otro medio impreso?

Por principio de cuentas, decidí manejar el mensaje de esta campaña de vacunación en un soporte como el cartel, por dos razones en específico, que para mi, resultan muy importantes.

La primera es que este es uno de los medios de más fácil penetración entre los jóvenes de los planteles a donde fue designado dicho proyecto.

La segunda fue que el cliente, en este caso El Colegio de Bachilleres, se inclinó por el uso de este medio para informar a su comunidad estudiantil el mensaje para que acudieran a aplicarse la vacuna; se pretendió hacer trípticos o dípticos, pero al hacer un censo se descubrió que este tipo de medios los alumnos no leían la información que se les entregaba, al contrario, la guardaban y pasaba desapercibido el evento (en general, cualquier evento que se presentaba.) en este caso la campaña preventiva para el Tétanos.



Así fue como se comenzaron a realizar los bocetos y el desarrollo que se presenta en este capítulo, se utilizaron, como ya se ha mencionado elementos que dentro de la lógica normal no tienen vínculo alguno, haciendo de toda la propuesta un proyecto por demás original y poco común (Fig. 105).

3.6.-La reacción del alumnado

En vistas a las anteriores campañas de vacunación (hepatitis B) y de algunos otros eventos tanto culturales como de este tipo, se han dado cuenta de que la reacción de la comunidad estudiantil de sus planteles reaccionan a un tipo definido de diseño en carteles, así como los que han utilizado con anterioridad, los cuales llevan un diseño muy sencillo y sin grandes detalles, hechos 100% por computadora y con una tipografía que no cuenta con el peso visual conveniente ni necesario como para que se pueda dar una reacción favorable por parte del alumnado (Fig. 106, 107). En cambio la propuesta que se presenta en esta tesis tuvo una buena respuesta, sobre todo el cartel que se escogió para tal motivo.

El Mensaje fue claro y los alumnos refirieron que una pluma no puede tener un filo tal como para poder cortar una navaja; fue entonces cuando preguntaron en el lugar en donde se colocaría la vacuna en qué consistía el tratamiento y los días y el horario en que irían las personas para tomar las aplicaciones.

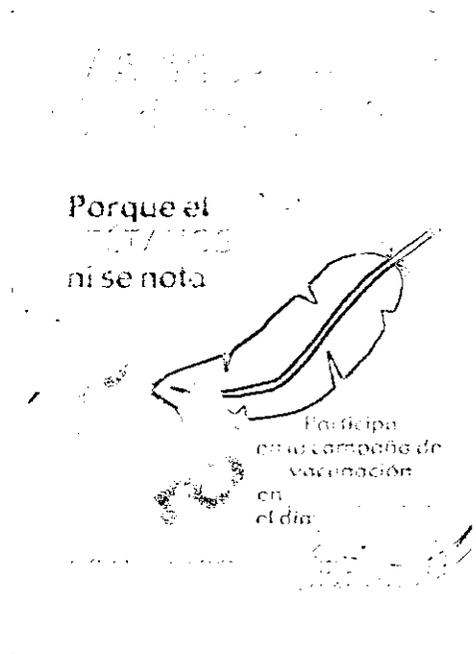
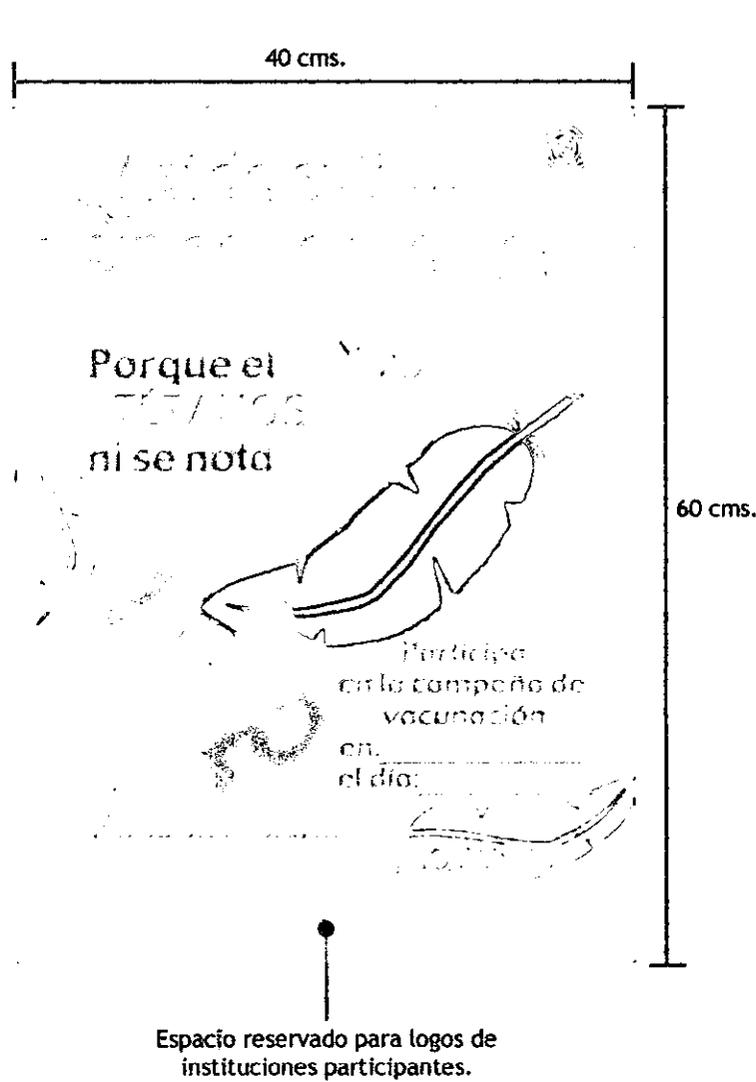


Fig. 107.- Cartel Definitivo



Figs. 108-109.- Carteles preventivos para la campaña de vacunación contra la Hepatitis B



ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

Fig. 110.- Medidas y especificaciones del Cartel

Conclusión

En la presente tesis queda demostrado que la ilustración, es una parte importante en el desarrollo del diseñador, y lejos de pensar que con los avances tecnológicos esta y otras técnicas manuales pudieran desaparecer, tendríamos, sino por el contrario, que analizar cuales son los beneficios que esta nueva ola de conocimientos nos dan para poder realizar tanto ilustraciones como diseños y trabajos en general de una manera versátil, rápida y novedosa.

Con la realización de este proyecto, se pretendió informar a la población estudiantil y trabajadores del Colegio de Bachilleres que, al momento de crear una imagen no del todo lógica se pudo comunicar un mensaje concreto e impactante; demostrando así que el diseñador puede valerse de un sin fin de medios, manuales o electrónicos (tomándolos sólo como una herramienta) y salir avante de cualquier problema visual de que podamos ser presa.

En este proyecto y utilizando los conocimientos aprendidos a lo largo de la carrera y aplicándolos de manera adecuada, se logró el resultado esperado, comunicar a la comunidad estudiantil la importancia de prevenirse contra el tétanos.

La imagen con la que se trabajó fue impactante por los elementos que se utilizaron y sobre todo el trabajo que se les dió, los efectos y los colores que se agregaron fueron desde mi punto de vista, como diseñador, los adecuados para lograr el fin que se buscó, pues basándome en la psicología del color y haciendo un correcto uso de este, el impacto visual en este cartel fue el esperado.

En este mundo que va desarrollándose rápidamente y que nos proporciona día a día nuevas opciones de trabajo, la computadora como herramienta del diseñador es cada vez más necesaria en nuestra labor diaria, gracias a que nos facilita y nos acorta los tiempos tanto de trabajo como de entrega, sin olvidar también la gran versatilidad en cuanto a programas y aplicaciones.

Bibliografía

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BI Y TRI DIMENSIONAL

Wong, Wucius
Edit. G.Gilli
Barcelona 1979.

MANUAL PARA DIBUJANTES E ILUSTRADORES

Günter Hugo Magnus
Edit. G Gilli
Barcelona 1982.

SECRETOS DE ESTUDIO PARA EL DISEÑADOR GRAFICO

Buchan, Jack
Edit. Hermann Blume
Madrid 1988.

INTRODUCCIÓN A LA TEORIA DE LOS DISEÑOS

Acha, Juan
Edit. Trillas
México.

GUIA COMPLETA DE ILUSTRACION Y DISEÑO

Terence Dalley
Edit. Hermann Blume
Madrid 1980.

ILUSTRACION CREATIVA

Loomis, Andrew
Edit. Hachette
Argentina 1980.

EL DISEÑO GRAFICO

Enric Satue
Edit. Alianza
Madrid 1988.

HISTORIA DE LA COMUNICACIÓN VISUAL

Muller Brockmann Josef
Edit. G.Gilli
México 1998.

HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO

Meggs Philip
Edit. Trillas
México 1991.

TECNICAS DE LA ILUSTRACIÓN

Arnold, Eugene
Edit. Leda
1982.

MANUAL DEL ARTISTA

Smith, Stand
Edit. Hermann Blume
España 1982.

HISTORIA GENERAL DEL ARTE MEXICANO

Flores Guerrero Raul
Edit. Hermes
México.

DIBUJANDO CARTELES

Tabau Iván
Edit. CEAC

LOS CARTELES SU HISTORIA Y LENGUAJE

Banicoat Jean
Edit. G.Gilli
Barcelona, España 1972

LA SINTAXIS DE LA IMAGEN

Andrea Dondis
Edit. G.G.
Barcelona España, 1976

DISEÑO Y COMUNICACION VISUAL

Munari Bruno
Edit. G.G.
Barcelona España, 1980

CULTURA Y COMUNICACIÓN

Ronald Edmund Leach
Edit. Siglo XIX
México.

EL PROCESO DE LA COMUNICACIÓN

David K. Berlo
Edit. El Ateneo

PRINCIPIOS DEL DISEÑO A COLOR

Wong, Wucius
Edit. G Gilli
Barcelona, 1988

EL SIGNIFICADO DE LOS COLORES

Ortiz, Georgina
Edit. Trillas
México 1992