



280467

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

TESIS

Ilustración y Diseño para el Cartel de la Obra de Teatro
"Raptola, Violola y Matola"



**DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION**

**ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICAS
XOCHIMILCO D.F.**

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

Mónica García Nava

Director de Tesis: Mtro. Francisco Plancarte Morales

Asesor de Tesis: Mtra. Ariadne García Morales

México, D.F. 2001



Universidad Nacional
Autónoma de México



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

Mamá: Gracias por darme la vida, por todo tu amor, por tu confianza y sobre todo por estar siempre en los momentos más difíciles de mi vida, el tenerte a mi lado me da la fuerza para seguir andando. Esta tesis es tuya.

Papá: Gracias por enseñarme a ser fuerte y nunca bajar la mirada, por tus bendiciones día con día, por mantener tu confianza en mí y sobre todo por tu amor.

Tato: Gracias por tu apoyo en los momentos difíciles, por escucharme, por todas tus palabras y consejos, por provocar tantas y tantas sonrisas y por tu entusiasmo ante todo. Manten esa gran nobleza dentro de ti. Estoy orgullosa de ser tu hermana.

Paty: Gracias por enseñarme la virtud de saber perdonar y por mostrarme las ganas de seguir adelante aún en contra de las barreras que te pone la vida, aunque estas lejos, te siento cerca.

Abuelitos: Gracias por todos sus cuidados, por soportar tantas travesuras, por todo el apoyo hacia mis padres y sobre todo por enseñarme a valorar cada momento de la vida con sus virtudes y defectos, que Dios los bendiga.

A mis tíos **Gabriel y Juan** por su interés y apoyo en toda mi carrera.

Alejandro (bebé): Gracias por todo tu cariño, por dedicarme 4 años de tu vida, por tu paciencia y por tantos y tantos momentos de felicidad a tu lado. Siempre estarás en mi corazón, te amo.

Mis amigos: **Yola**, gracias por estar a mi lado 13 años, por todo tu apoyo y amistad incondicional. **Mevis**, gracias por mostrarme la ternura inmensa que hay en tí y por acompañarme en tantas y tantas depres, te considero como a una hermana. **Félix**, flaquito, gracias por enseñarme a ser yo misma y poder desmostrar mis sentimientos en cualquier momento. **Edgar**, gracias por todos tus consejos y palabras de aliento. **Gris**, gracias por tu compañía y tu amistad.

Liz, gracias por todo tu apoyo, tiempo y dedicación incondicional para la realización de esta tesis.

A Claudia y Alfonso (TECTLA, S.C.), por permitirme llevar a cabo este proyecto y por todo su apoyo para su realización.

También agradezco a los Maestros **Francisco Plancarte** y **Ariadne García** por su asesoría y apoyo para la realización de esta Tesis.

A Dios, por permitirme seguir viendo cada amanecer y por bendecir cada paso que doy al lado de todos ustedes.

INTRODUCCION

Conforme pasa el tiempo y avanza la tecnología, los medios de comunicación masiva cada vez son más competitivos y generan una mayor atención del espectador. Entre los que atraen cantidades mayores están la radio, la televisión, el cine y el teatro, y estos a su vez reciben un gran apoyo de los medios impresos para su difusión, dentro de estos encontramos al periódico, revistas, carteles, etc.

Gracias al avance tecnológico estos medios han presentado cosas innovadoras que logran que el espectador ponga mayor atención a uno en específico y pierda atención en los demás, obligando al mismo tiempo a que los otros medios busquen alternativas para lograr un mayor impacto en el espectador.

En lo referente a la parte económica también hay ventajas y desventajas en los medios masivos de comunicación, la radio y la televisión, son medios que se encuentran muy a la mano del espectador, mientras que el cine y el teatro requieren de mayor atención por parte del espectador ya que tiene que ir en busca de ellos, y además paga por consumirlos.

Dentro de estos medios masivos de comunicación el teatro es el que tiene menor atención por parte del espectador, debido a las desventajas que tiene ante los otros medios, primero en la parte económica, ya que es más costoso que el cine, pues obviamente no es lo mismo grabar una película, que representar varias veces una obra teatral, pues requiere de un esfuerzo físico mucho mayor.

Desgraciadamente la asistencia al teatro ha decaído por esta gran competencia entre estos medios, y por lo tanto esto afecta en gran medida en lo referente a ingresos y automáticamente influye en el aspecto publicitario.

Específicamente para la obra teatral ***Raptola, Violola y Matola*** del maestro Alejandro Licon, representada por la compañía teatral TECTLA, S.C. (Tercera Cara del Teatro Latinoamericano) se requiere de la realización de un cartel, principalmente, como medio de difusión para promover tanto a la obra de teatro como a la compañía teatral y obtener así una mayor asistencia. Para la realización de este cartel es necesaria la intervención del Diseño Gráfico, ya que debe tener una metodología y un estudio para realizar una ilustración adecuada que vaya de acuerdo con la temática de la obra y con esto lograr una mayor asistencia.

INDICE

Introducción

Capítulo I El diseño gráfico y sus áreas de trabajo

1.1.- Definiciones	8
1.2.- Areas del diseño gráfico	12
1.3.- Diseño editorial	17
1.4.- El cartel	20
1.4.1.- Historia del cartel en México	23
1.4.2.- Tipos de cartel	29
1.4.3.- El cartel en el teatro	33

Capítulo II La ilustración

2.1.- Definición de ilustración	37
2.2.- Antecedentes Históricos	39
2.3.- Breve historia de la Ilustración	42
2.4.- Géneros de la ilustración	47
2.5.- Técnicas	52
2.6.- Materiales y herramientas	59

Capítulo III La ilustración y el cartel

3.1.- Relación entre ilustración y cartel	66
3.1.1.- Antecedentes de la ilustración en cartel	70
3.1.2.- Técnicas de ilustración en carteles	71

Capítulo IV Compañía teatral TECTLA, S.C.

4.1.- TECTLA, S.C.	75
4.2.- Alejandro Licona Padilla	79
4.2.1.- Género de farsa cómica	81
4.3.- <i>Raptola, Violola y Matola</i>	86

Capítulo V Propuesta gráfica

5.1.- Detección de necesidades	92
5.2.- El formato y la retícula	94
5.3.- La imagen	97
5.4.- El color y la técnica mixta	99
5.5.- La tipografía	101

Conclusiones

Bibliografía

CAPITULO 1

1.1.- DEFINICIONES

El diseño gráfico nace gracias a la necesidad de comunicar mensajes que logren atraer la atención de las personas.

Conforme ha pasado el tiempo, la necesidad de obtener un diseño gráfico que logre transmitir el mensaje de manera creativa y funcional, se debe al gran avance tecnológico y a la cantidad tan enorme de personas que requieren de comunicarse eficazmente de la forma más rápida posible, basándose en la imagen visual que tiene una gran interacción con el ser humano.

Gracias a esta necesidad de comunicación y al gran crecimiento y apertura de empresas dentro del mundo de la mercadotecnia, cada vez se requiere de una comunicación mucho más rápida y atractiva para el espectador, esto genera una competencia muy alta dentro de este medio y por lo tanto surge una necesidad de destacar y ser reconocidos por las personas.

Aquí es donde el diseño juega su papel más importante, en tiempos pasados la necesidad de generar una comunicación visual como medio publicitario no era tan utilizado como ahora con la competencia y el avance tecnológico, el diseño se ha

colocado en uno de los lugares más importantes para la realización de esta comunicación. En lo referente a la económico también ha ocupado un gran papel, las empresas dedicadas a la realización de un buen diseño gráfico tienen un costo muy alto ya que utilizan tecnología de punta y su personal es de lo más capacitado posible.

Todo esto nos lleva a una conceptualización del diseño gráfico, quizá uno de los términos más adecuados para definirlo sea, como ya se dijo, el de comunicación visual, ya que hacemos diseño gracias a la necesidad de comunicación y se hace graficamente ya que se basa en aspectos visuales como la tipografía, imagen y color básicamente.

"El diseñar es el acto humano fundamental, diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida. En el diseño, la comprensión intelectual no llega muy lejos sin el apoyo del sentimiento. Crear significa hacer algo nuevo a causa de alguna necesidad humana; personal o de origen social. La función del diseñador consiste en resolver problemas de comunicación relativos a un producto, conceptos, e imágenes y hacerlo de forma original y precisa, logrado a través de la comparación de elementos elegidos y dispuestos con sumo cuidado..."¹

El diseño gráfico no sólo toca la parte visual, también tiene relación con los elementos que intervienen con los sentidos, principalmente con el oído dentro de los medios audiovisuales, que en la actualidad son de los más atractivos y los que más consume la gente, ya que están inmersos en los medios de comunicación.

El diseño gráfico se basa en la relación representación-interpretación, la primera, muestra de manera clara el mensaje que se quiere transmitir, utilizando las diversas técnicas y procesos sin dejar a un lado la sensibilidad artística; la segunda, tiene el objetivo de impactar o llamar la atención en el espectador gracias al manejo de la primera.

Para el diseño gráfico su campo de trabajo se concentra en tres zonas específicas que son:

El sector público.- Básicamente es el sector en donde el diseño está al alcance de cualquier persona que requiere de trabajos muy sencillos sin realizar un análisis muy profundo para su elaboración y que no requieren de gran creatividad.

El sector privado.- Aquí encontramos a las grandes empresas que ocupan al diseño gráfico como motor principal,

agencias de publicidad y despachos de diseño principalmente, el diseño se realiza de manera super creativa e innovadora y cuentan con un gran capital económico para llevar a cabo excelentes diseños utilizando la tecnología de punta. Aquí se trabaja primordialmente con logotipos, anuncios espectaculares, carteles, folletería, revistas, etc.

Free Lance.- Aquí se encuentran pequeñas y grandes empresas, el diseño gráfico juega el papel más importante ya que por ser un trabajo independiente, el diseñador debe mostrar su gran capacidad para mantener la atención del cliente al mismo tiempo de dar un buen precio. En este sector se pueden manejar casi todos los formatos como folletos, carteles, papelería, dummies, revistas, libros, etiquetas, etc.

1.2.- AREAS DEL DISEÑO GRAFICO

Dentro de los sectores que se manejan en el desarrollo del diseño gráfico se encuentran las áreas de trabajo del diseñador, estas áreas están muy generalizadas ya que conforme avanza la tecnología el campo se va ramificando y van entrando más, pero hasta ahora estas son las más utilizadas.

Actualmente la Escuela Nacional de Artes Plásticas, contempla a estas áreas dentro del plan de estudios, las áreas son: diseño editorial, audiovisual y multimedia, fotografía y simbología y diseño.

Diseño Editorial

En el diseño editorial se emplean tres áreas especializadas, la edición, la producción y principalmente el diseño gráfico, es un medio de comunicación en el cual intervienen desde hojas sueltas, folletos desplegados, carteles y hasta boletines, periódicos, revistas y libros en general, en su mayoría son utilizados como medios de difusión que se emplean para la promoción y la publicidad.



Papelería y folletos promocionales

Las actividades que se realizan, son en los aspectos de dirección editorial, supervisión de producción editorial, la 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.

Lo que se produce dentro de esta área son libros de todo tipo de los géneros científicos, históricos, editoriales, educativos, didácticos y artísticos, revistas, folletos, trípticos, dípticos, boletines, gacetas, periódicos, carteles, envases, discos, empaque y embalaje, producción de autoedición, así como de originales mecánicos, diseño y programación de páginas web.

En el diseño editorial también encontramos a la ilustración, se encuentra en los medios editoriales dentro de revistas, carteles, discos, etc., como apoyo visual.

Audiovisual y Multimedia

Estas dos áreas constituyen un medio de comunicación con tres elementos básicos, la emisión y percepción 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 diferentes medios de comunicación.

Las actividades que se realizan son en la dirección artística: supervisión de producción en televisión; en el cine y el video: asesoría, docencia e investigación en el avance tecnológico de técnicas, equipo y materiales.

En esta área se producen audiovisuales para equipamientos interactivos en museos, multimedia de escritorio, salas de arte o pabellones en exposiciones, multimedia escénica, caracterizaciones en cine, televisión, videoguiones y animación, y la supervisión de instalación y calidad de iluminación y sonido.

Fotografía

Es una de las actividades 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.



Fotografía aplicada en revista

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

Las actividades que se realizan en esta área son en los géneros comercial, cultural y artístico, de manera digital, en la supervisión de control y calidad, en iluminación, locaciones y producción, en la supervisión de efectos especiales, digitales y tradicionales, en la supervisión y producción de fotografía experimental y científica, así como en televisión, cine y video, también en asesoría, docencia e investigación.

Se realiza la producción profesional fotográfica en discos, libros, revistas de todo tipo, periodicos, folletos, trípticos, menús, en cine, televisión, video, artículos de lectura especializados, modelaje, carteles y anuncios espectaculares.

Simbología y Diseño

Es un área visual capaz de resolver problemas de necesidades de comunicación, difusión y 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, profesiones e inclusive a personas, designando logotipos.

Las actividades que se realizan en esta área, se relacionan en 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 en bases que a su vez se promocionarán con soportes gráficos.

También se relaciona con la dirección de mercadotecnia, con el diseño en soportes gráficos, bi y tridimensionales, despachos de diseño, galerías y museos, áreas de difusión cultural de las entidades federativas, asesoría y docencia.

Se realizan ambientes gráficos escenográficos como stands, escaparates y lugares de exhibición (display), imagen corporativa, marcas, empaque y envase, promocionales, señalización, identidad gráfica, exposiciones y logotipos.



Diseño publicitario

1.3.- DISEÑO EDITORIAL

Entre las áreas del diseño gráfico encontramos al diseño editorial que quizá lo podemos catalogar como el que cuenta con mayor demanda dentro de los 3 sectores del diseño; ya que es utilizado para la realización de muchos medios informativos.

El diseño editorial ha sido de mucha utilidad desde el desarrollo de los libros impresos mas antiguos que se conocen, llegar hasta la forma en que hoy los conocemos, implicó un largo y complicado proceso.

Los registros escritos más antiguos de que se tiene conocimiento son las tabletas de arcilla que se usaron en Mesopotamia y los rollos de papiro del antiguo Egipto, que datan aproximadamente del año 3000 a. de C. Los libros comenzaron a tener algo de su formato moderno en el primer o segundo siglo de la Era Cristiana, con la aparición de los códices.² Pero a pesar de que estos ya tenían un formato más accesible, los libros se mantuvieron como objetos preciados y se guardaban en bibliotecas anexas a los palacios y lugares de adoración. Los libros más antiguos que se conocen son el de Kells y el Diamond Sutra ó libro de Wang-Chieh, el primero hecho en Irlanda y el segundo en China en el año 868 a. de C.

² Hojas de papiro, pergamino u otros materiales que se doblaban verticalmente para hacer hojas o páginas.

En Europa en el siglo XV se logra una de las invenciones más importantes en la historia, el tipo móvil de Johann Gutenberg de Mainz, el cual transformó la forma de impresión; para el desarrollo de la impresión, el alfabeto de los idiomas europeos influyó en gran manera, los 26 caracteres son versátiles a comparación del idioma chino que en ese tiempo habrían requerido de múltiples de los 80 mil símbolos e ideogramas en la caja de tipos. El centro de la impresión se trasladó de Alemania a Italia, en 1500, en Venecia existían 150 imprentas convirtiéndose en el lugar más importante dentro de la impresión. En 1470, Nicholas Jenson (francés) perfeccionó el tipo romano que sustituyó a las negritas góticas de Europa. Jenson proporcionó el tipo romano con patines. Aldus Manutius realizó un nuevo cambio en los tipos, creó las cursivas o italicas.

En el siglo XVI se da un gran florecimiento en España, en Barcelona, Salamanca, Valladolid, Barcelona, Zaragoza, Valencia y Sevilla, es en este siglo donde surge la famosa Biblia de Alcalá realizada por el Cardenal Cisneros. El siglo XVII es un periodo de poca actividad no hay adelantos notables en impresión. El siglo XVIII es una época de resurgimiento y comienzan los movimientos para los grandes avances. Las influencias importantes en la publicación moderna ocurrieron en el siglo XIX y se relacionaban con los medios de producción

masiva.³ Con la revolución industrial llegaron los métodos mecánicos de fabricación de papel, de composición y de impresión que finalmente establecieron la industria editorial que hoy conocemos. En este mismo siglo se da el gran invento de la fotografía la cual es hasta ahora una de las herramientas más demandadas dentro del diseño editorial, sobre todo en revistas y periódicos que son medios de comunicación muy demandados.

El diseño editorial también se maneja en niveles más superficiales, todas las personas requieren de un medio de reconocimiento ante los demás, es aquí en donde el diseño interviene para la realización de identidades corporativas y logotipos, así como la creación de papelería y productos promocionales para cada persona. También existen otros medios de comunicación que están dentro del diseño editorial como son los folletos, boletines y carteles, que son utilizados principalmente como apoyos publicitarios y propagandísticos.

Gracias al gran apoyo que estos medios aportan son utilizados casi en todas las campañas publicitarias ya sean de productos o dentro de la industria del cine, televisión y teatro.

1.4.- EL CARTEL

La pauta para lo que hoy conocemos como cartel, se dió en Grecia cuando en aquella época colocaban tablones en las plazas públicas para informar los acontecimientos que se daban en el país así como para informar acerca de algún evento masivo que en ese tiempo eran representaciones teatrales.

Conforme pasa el tiempo y por la necesidad de transmitir de manera mucho más clara esta información los formatos van tomando nuevas formas y diferentes representaciones y gracias a la invención de la imprenta en la 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 entre el siglo XVIII y XIX el cartel toma mayor importancia y su contenido se vuelve mucho más interesante gracias al diseño gráfico que en estos se maneja.

Los primeros en dedicarse al trabajo de cartel fueron los franceses Jules Cheret, el cual diseño más de 1000 carteles de diferentes temas y fue el primero en utilizar el gran formato, y Toulouse Lautrec el cual logró unificar al texto con la imagen como nadie lo había hecho. Poco a poco 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 hasta la fecha el medio gráfico de difusión más importante dentro del diseño editorial gracias a 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 el tabloide, el conocido como 90 x 60 y los 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 el punto.

1.4.1.- HISTORIA DEL CARTEL EN MEXICO

En el tiempo de la Colonia, con la llegada de los españoles, el arte sirvió para fines religiosos durante casi 300 años. Después del gran auge que el cartel tomó en Francia y en general en toda Europa, su influencia llega hasta México gracias a la emigración de diversos artistas. Con las influencias de las corrientes artísticas europeas se realiza la creación de 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 (que en la actualidad serían carteles) de protesta 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 después del término del movimiento de Independencia en 1810 el cual estancó a las artes gráficas, estas arrancan nuevamente y gracias a la llegada de la litografía en 1825 proveniente de Europa, la gran cantidad de impresiones se incrementa notablemente y la calidad que se logra en los trabajos es mucho mejor.

Poco a poco se va insertando la imagen, que en esa época era ilustrada, logrando un acomodo tanto de la tipografía como de esta.

En 1888 surge José Guadalupe Posada (1851-1913) el cual llega a México y establece su taller desarrollando un estilo único que 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 sirvió de ejemplo para otros ilustradores y por lo tanto también a los cartelistas.

Después de que la Academia de San Carlos fue creada, *(La Real Academia de San Carlos fue fundada por Gil en la casa de moneda en la ciudad de México....propuso en 1781 que la escuela se transformara en una academia de bellas artes. La Academia se inauguró oficialmente el 4 de noviembre de 1785)*⁴ 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



Calavera Zapatista
Guadalupe Posada. Xilografía



El hombre de Fuego
Orozco. Fresco

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 y bajo la dirección de José Vasconcelos en la Secretaría de 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 y Jean Charlott.

Bajo la organización de Siqueiros surge entre 1923 y 1924⁵ 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 la intención de liberar al arte mexicano de influencias extranjeras.

Cuando Vasconcelos dirige la SEP en 1921,⁶ toma el cartel como un recurso gráfico de difusión en campañas, para la realización de estos participa con Fernández Ledezma, el cual conocía bastante de la realización del cartel.



Seguridad para los mexicanos
David A. Siqueiros. Acrílico



El hombre y la naturaleza
Diego Rivera. Fresco

⁵ ALANIS, Judith *Gabriel Fernández Ledezma y el nacionalismo cultural mexicano* p.35

⁶ Ibid p.36

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 1928,⁷ donde se encontraban 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 1939 Josep Renau quien después de ser exiliado de España gracias a la guerra civil, llega a México y se incorpora a las artes gráficas, siendo ya un reconocido diseñador, fotomontador y cartelista en España; 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



Musica dormidas
Tamayo. Oleo



Cartel del Taller de la Gráfica Popular

7 CANDAS, Sobrino Ma. Covadonga *Francisco Díaz de León como promotor de las artes gráficas* p.40

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 de México y uno de los precursores del cartel más importantes.⁸

Más adelante surge Miguel Prieto, otro exiliado de España que se incorpora a las artes gráficas que se dedicó al diseño editorial realizó revistas como Romance, España Peregrina, Ultramar, Nuestro Tiempo, España y la Paz y México en la Cultura, en las cuales dió a notar su gran maestría como diseñador. A pesar de que su intervención dentro del cartel no fue muy marcada, es importante destacar su gran manejo en la aplicación de fuentes tipográficas, las cuales denotaban un gran equilibrio. Fue nombrado como encargado de las ediciones del INBA en 1947 en donde desarrollo toda la imagen de la institución de una manera excelsa, muere repentinamente en 1956 dejando a su mejor 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



Cartel de Vicente Rojo, 1963

carece de armonía, belleza y diseño. Fue colaborador al lado de José Azorín en la Imprenta Madero donde realizó grabados, viñetas, fotografías en alto contraste, barridos de color, complicados troqueles, dobleces de papel y pantallas ampliadas de grano.

En el movimiento del 68 el cartel desempeñó un papel muy importante, era el medio de difusión base que planteó de manera clara el reclamo, coraje y desacuerdo contra el gobierno. Fue el único medio posible por el cual los estudiantes podían transmitir sus pensamientos, ya que todos los demás medios estaban completamente controlados.

Después de los 70's 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.

1.4.2.- TIPOS DE 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 informativo.- Es aquel que transmite un mensaje y puede llegar a cumplir necesidades estéticas y a la larga convertirse en decorativo.

El decorativo.- Como su nombre lo dice tiene la función de decorar un espacio determinado.

El cultural.- Este apoya básicamente a eventos culturales ya sea exposiciones, museos, teatro, cine, mostrando siempre un diseño muy cuidado.

El político.- Este trata básicamente asuntos políticos y apoya a campañas electorales que pueden ser agresivas y benéficas para ciertos partidos políticos.

El artístico.- Es aquel que esta expuesto a la sociedad vendiendo u ofreciendo productos para satisfacer necesidades abarcando principalmente a todo el medio publicitario,

representado de manera creativa logrando así atraer la mayor atención del espectador.

El social.- Este tipo de cartel es utilizado básicamente en instituciones de salubridad, gubernamentales, etc., informando al público en general aquellos datos respectivos de cada institución.

El cartel es un soporte generalmente bidimensional que tiene como fin transmitir un mensaje de manera sintética y donde el impacto será el mayor de sus atributos. El formato mas utilizado es el de 90 x 60, que casi siempre es utilizado para exteriores así como los monumentales. Los formatos que se denominan para cartel van desde los monumentales que llegan a medir 2 x 3 metros hasta el tabloide que mide 27.5 x 42 cm.

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

- La imagen: es una de las partes más atractivas, refuerza de una manera sorprendente a los demás elementos y generalmente es la que lleva la mayor carga visual, puede ser realizada ya sea por ilustración o por fotografía.

- La tipografía: es otra parte básica del cartel, esta muestra de manera clara el mensaje que tiene el cartel, si es acompañada de alguna imagen, la refuerza aclarando su significado, la tipografía también puede transmitir conceptos dependiendo de sus características.
- El color: este refuerza a las dos anteriores, es el elemento más atractivo después de la imagen, pero a su vez tiene la misma importancia ya que es el encargado de darle fuerza a esta, el color también apoya de cierta manera al mensaje que se este transmitiendo en el cartel ya que gracias a sus características cromáticas logra en el espectador sensaciones las cuales a su vez se plasman en
- El formato: es en realidad el marco de nuestro cartel, es nuestro límite visual con respecto a ese mensaje, este va de la mano del soporte técnico en el cual se trabajan los tres elementos anteriores y que de alguna manera también refuerza al mensaje por el material de este.

Las funciones primordiales del cartel son ser formativos e informativos, los formativos son los que forman conciencia hacia algún tema específico, como carteles de sida, ecología, etc.

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

1.4.3.- EL CARTEL EN EL TEATRO.

A pesar de que el cartel no fue un medio muy socorrido en la época colonial, el teatro en México, fue uno de los espectáculos que comenzó a utilizar carteles para anunciarse.

Se comenzaron a hacer a finales del siglo XIX cuando entonces se les denominaba avisos. Sin embargo, el diseño de carteles como tal no era un trabajo común en el país durante el Siglo XIX.

Las funciones hasta antes de la Independencia se llevaban a cabo en el antiguo Teatro Coliseo y los directores de este, no le daban en un principio mucha importancia al uso del cartel para difundir las obras.

Fue hasta algunos años después, que la difusión de la información de las obras requirió de una voz pública más directa y permanente y se optó por el empleo de carteles. Los primeros carteles que se realizaron en México para anunciar teatro se fijaban afuera del Coliseo y en cuatro o cinco lugares estratégicos de la Plaza Mayor. En ocasiones, estos eran manuscritos.



Teatro Popular

El Virrey Don Fernando de Gálvez, Conde de Gálvez, fue quien extendió en 1786 el primer reglamento u ordenanzas de teatro. A partir de entonces, se da importancia a realizar avisos. Tiempo después, se inicia la impresión de avisos, estos deberían llegar a las autoridades y al público. Se cree que se realizaban menos de un ciento de ejemplares.⁹

Cuando se calmaron las problemáticas y descontentos que surgieron en el movimiento de Independencia que pararon las presentaciones de espectáculos teatrales y la enseñanza y a la actividad artística de la academia, las artes gráficas comenzaron a funcionar nuevamente. En el año de 1825¹⁰ llega a México proveniente de Europa la primera imprenta litográfica, hasta ese momento, el grabado en madera era la técnica utilizada para ilustrar las publicaciones de los siglos anteriores en México, Europa y Oriente.

La vida del cartel de teatro continuó evolucionando. Hasta antes de la aparición de la litografía, no se incluían ilustraciones y se optaba por el acomodo central de la tipografía. Para 1850¹¹ el Teatro vivió un auge y se comenzó a incorporar la litografía para imprimir carteles que se pegaban en teatros tales como: el Oriente, el Relox, y de la Fama.

9 GUTIERREZ, López Carlos *El cartel de teatro y su importancia como medio publicitario* p.16

10 Ibid

11 Ibid

El impresor Vicente Segura fue uno de los principales productores de carteles para teatro, donde se incluía el clásico marco decorativo y la aplicación variada de fuentes tipográficas.

La evolución de la cartelería teatral del Siglo XIX se fue puliendo junto con el conocimiento de los impresores y para el año de 1880, los ejemplares sufren algunos cambios, se incluye el uso de la tira (avisos impresos en papeles delgados y corrientes en forma rectangular, vertical y angosta), se emplean pequeñas ilustraciones que iban desde imágenes de pequeñas aves sujetando listones con el pico hasta complejos dibujos que servían de remates, de adorno y para decorar las aplicaciones tipográficas de los titulares y los textos secundarios.

Para finales del Siglo XIX, la fotografía ocupó el lugar principal en la propaganda de teatro. Los grabados que tenían en archivo los impresores y que ocasionalmente se utilizaban para ilustrar las obras, se vieron sustituidos y muchas ocasiones combinados con la nueva técnica. El cartel de teatros se estanco lamentablemente sin que la evolución lograra en algunas décadas posteriores alcances realmente notables.¹²

12 GUTIERREZ, López Carlos *El cartel de teatro y su importancia como medio publicitario* p.17



CAPITULO 2

2.1.- DEFINICION DE ILUSTRACION

Ilustración proviene del latín "ilustrare" que significa "dar a luz al entendimiento", es definida en algunos diccionarios como *la imagen reproducida en estampa, dibujo, grabado o fotografía que adorna un libro y su función es la de completar su contenido. Es básicamente una imagen, dibujo o pintura que pretende comunicar una información, a través de la interpretación gráfica de una idea, las ilustraciones las encontramos impresas en libros, revistas, diarios o cualquier otra publicación, generalmente acompañando a un texto para mayor claridad y al mismo tiempo para ornamentarlo.*¹³

La Ilustración en un principio se originó en el arte, pero a diferencia del arte debe realizar una función muy concreta, que es la de comunicar un mensaje informativo o comercial para poder ser o existir, mientras que una obra de arte puede ser interpretada de forma diferente por cada observador.

"Se denomina Ilustración a la imagen que se realiza para comunicar una información concreta, esta imagen es realizada para completar un texto"¹⁴



Ejemplo de ilustración

¹³ QUILLET, Diccionario Enciclopédico, pag. 30

¹⁴ CARREON Sergio, La computadora como nueva técnica de ilustración, pag. 15

En la actualidad toda ilustración original está destinada a ser impresa y publicada por cualquiera de los medios de difusión masiva: libros, carteles, revistas, cine y televisión.

Toda ilustración tiene como principio un proceso mental, el cual es transmitido al ilustrador, quien con el conocimiento de la técnica, forma, color, perspectiva y dibujo, expresa lo que siente logrando una imagen, que transmite la sensibilidad del artista, el cual la realizó de manera manual, por lo tanto una fotografía no es una ilustración, porque es obtenida sin intervención manual, la fotografía representa una realidad y la ilustración puede o no representar imágenes de la realidad.

"La ilustración a diferencia de la pintura siempre debe de tener una razón de existir".¹⁵ La ilustración surge de un conjunto de necesidades con un fin específico de que el mensaje y el contenido resulten funcionales, es por esto que la ilustración es mucho más útil para el diseñador gráfico que para un pintor.

El lenguaje de las imágenes es mucho más rápida pues nuestro mundo es una realidad visual y esto hace que la comunicación sea mucho más fácil de percibir. La ilustración trabaja en función del mensaje que tiene cualquier producto, logrando una comunicación y una enseñanza.



Ejemplo de ilustración

2.2.- ANTECEDENTES HISTORICOS

Casi todas las civilizaciones han desarrollado alguna manera de representación visual por medio de pinturas, murales, esculturas y en nuestro país por medio de códices.

En China (2000 a.C.) el arte se convirtió en una ocupación muy importante sobre todo en el periodo del emperador Huitsung quien fundó una academia de arte que organizaba exposiciones y otorgaba premios, también se inició la impresión de libros gracias a la invención de la impresión sobre bloques de madera en la cual se podían imprimir páginas enteras, después se usaron tipos móviles obtenidos vertiendo metal fundido en moldes de cobre. Esta invención se puede considerar una de las más importantes de la historia de la comunicación.¹⁶

En el año 105 d. de C. ellos inventaron el papel, el cual estaba hecho de trapos y se parece mucho al papel que conocemos actualmente, empleaban un cola fuerte o gelatina para endurecer las fibras y acelerar la absorción de la tinta. La tinta china recibe este nombre ya que Europa recibió la manera de fabricarla de China. La primera reproducción mecánica de las ilustraciones se hicieron en madera, la ilustración más antigua que se conoce dentro de los libros impresos es el llamado Diamante-Sutra el

cual está ilustrado en la técnica de bloques de madera o xilografía, esta técnica era conocida en Europa en el siglo XII y se desarrollo en el siglo XV, pero no fue hasta que la invención de la imprenta con tipos móviles se usara que se ampliaron las posibilidades de ilustración en textos. En 1900 se encontraron en la cueva de los mil Budas 15,000 libros los cuales no son en forma de rollo sino que estan plegados y varios estaban ilustrados.¹⁷

Los egipcios antes que los chinos habían inventado la tinta y el papel llamado por ellos papiro, de donde proviene la palabra papel, cortaban en tiras el tallo de la planta del papiro y prensaban dos capas cruzadas para así obtener una hoja delgada, llamada papiro que era de color marfil en el cual se podía escribir con tinta hecha de hollín y agua con goma. Los libros de entonces eran en rollo y median entre 20 cm. de alto por 40 metros de largo. Creando ellos también unos de los primeros manuscritos propiamente ilustrados llamado *Libro de los muertos y el Papyrus Rammessum* que datan aproximadamente del año 1900 a. C., el cual se ponía en las tumbas y contiene una de las primeras ilustraciones que se conocen que eran miniaturas, las cuales eran pinturas pequeñas hechas con acuarela, polvos de oro, plata, y goma arábiga sobre un pergamino.¹⁸ Varias de las antiguas civilizaciones como la Fenicia, Mesopotamia y Persa, utilizaron el papiro o rollo como un tipo de libro para dar a conocer

¹⁷ MULLER Brockmann Josef, *DHistoria de la comunicación visual*, pag. 17

¹⁸ EDWARD Lomis, *Ilustración creadora*, pag. 178

textos religiosos. Los romanos utilizaban el rollo de papel en donde se escribió la historia de Roma en 31 volúmenes en forma de libro, fueron los primeros en utilizar la ilustración técnica ya que dibujaron el primer mapa de carreteras del Imperio Romano.

En la Europa de la Edad Media, el Arte medieval de la iluminación de manuscritos es el antecedente más directo que se conoce en la ilustración de los libros impresos, que generalmente contenían temas religiosos y eran realizados en monasterios.¹⁹

Fue en el siglo XI cuando nació el arquetipo del libro ilustrado y fue en esa misma época cuando una escuela llamada Reichenau se destacó por su arte en la ilustración de códices.²⁰

19 EDWARD Lomis, *Ilustración creadora*, pag. 178

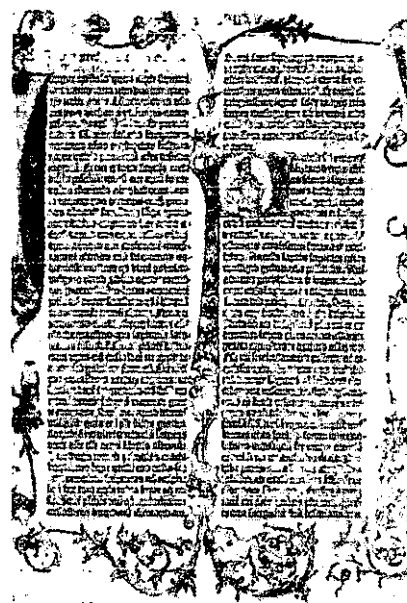
20 MULLER Brockmann Josef, *Historia de la comunicación visual*, pag. 17

2.3.- BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACION

La edad moderna tuvo su origen a finales del siglo XV, como se mencionó antes la invención de la imprenta influyó en gran manera en la evolución de la comunicación, la ilustración ha ido de la mano con el avance en los medios de reproducción, con el nacimiento de la imprenta se logran los grandes tirajes de libros ilustrados.

En el periodo del Renacimiento el dibujo analítico y descriptivo tuvo un gran desarrollo ya que se perfeccionó el conocimiento de la perspectiva. Artistas como Leonardo Da Vinci quien fundó una teoría sobre el color acerca de los colores cálidos con los fríos entre muchas cosas, y Filippo Brunelleschi contribuyeron a revolucionar el arte y transformar el trabajo del ilustrador técnico.²¹

En 1436, Johannes Gensfleisch Gutenberg (1400-1468) invento la tipografía o impreso de caracteres móviles de metal, aumentandose considerablemente las posibilidades de la ilustración de textos, aunque como ya se explico los orígenes de la imprenta fueron dados con los chinos, este hecho marco el principio de la ilustración moderna. En 1455, Gutenberg imprimió una Biblia de 42 líneas, su primer gran producción la



Biblia de Gutenberg 1456, ejemplo europeo más antiguo completamente impreso con tipos móviles

cual impresa con el procedimiento de tipos móviles de una letra que hasta la fecha es vigente. Nace el diseño editorial y se da el gran desarrollo en las técnicas del grabado como el aguafuerte, que se realizaba sobre planchas de metal normalmente de cobre, el grabado al humo o madera negra, el cual se hace bruñendo una lámina de cobre consiguiendo diferentes graduaciones de luz y sombra, el aguatinta, este se tiene que simular el efecto de la pintura de acuarela.



Ilustración imprenta Kelmscott

A finales del siglo se perfeccionó la Xilografía, la cual consiste en grabar con un buril metálico sobre la madera cortada logrando ilustraciones con gran delicadeza. En esta época aparecen los anuncios en los periódicos que se publicaban desde 1609 en Alemania, Inglaterra, Suecia y Francia de forma regular. En 1622, en Holanda aparece el primer periódico con grabados; el uso de grabados para ilustrar hechos y acontecimientos en los periódicos fue el prototipo del actual periodismo fotográfico, en este periodo se publicó la Biblia de Lutero y fue ilustrada por Alberto Durero.

Debido a todos estos adelantos tecnológicos varios artistas se dedicaron al diseño de tipos Claude Garamond fue uno de los innovadores en este terreno, ya que antes de eso sólo existían la antigua, en 1722 William Caslon diseñó su Caslon-antigua y en

1754 John Baskerville creo su conocida Baskerville, todas estas tipografías aun estan en uso.²²

Dos siglos después de la muerte del inventor de la imprenta Gutenberg, los bloques grabados en madera fueron poco a poco reemplazados por placas de cobre y aguafuerte.

En el siglo XIX, en 1817, se descubrió la foto sensibilidad en el nitrato de plata, y en 1826 Joseph Nicephore Niepce obtuvo una imagen fotográfica sobre una placa metálica cubierta de un asfalto sensible a la luz, el tiempo de exposición fue de 8 horas, poco después todos los defectos técnicos fueron superados, en 1839, August Von Steinheil construyó una cámara miniatura de formato 8 x 11 mm., y finalmente en 1861, un físico llamado Clerk Maxwell realizó la primera fotografía en color. Esta provocó el declive de las otras técnicas de impresión. Los primeros libros impresos con fotografías aparecieron en 1880.



Hombre en el baño
Alberto Durero, 1496
Xilografía

En este siglo la publicidad por cabaret y cosméticos despertó gran interés, fue en este momento cuando la imagen y texto formaron una unidad, pues una complementaba a la otra a través del cartel, en especial en el trabajo de Toulouse Lautrec.²³ El lenguaje del cartel es y ha sido uno de los medios de comunicación más efectivo desde la antigüedad el cual

22 MULLER Brockmann Josef, *Historia de la comunicación visual*, pag. 37-42

23 Ibid, pag. 63

obviamente fue favorecido con la imprenta, la litografía hizo posible tirajes más largos con formatos variados y a menor precio, pero hasta entonces en blanco y negro.

En 1827 el invento de la cromolitografía o litografía en color volvió al cartel más famoso de lo que era. A principios del siglo XX en Inglaterra se empezaron a producir carteles con un alto grado de estilización y grandes áreas de color.

En la segunda mitad del siglo XIX, se inventó el offset, el cual logró impresiones en bajos costos de uso común en periódicos, revistas y libros sustituyendo la piedra litográfica, lo cual permitió la reproducción masiva a todo color a un costo menor, y obviamente con estos adelantos técnicos la publicidad no sólo se extendió mediante carteles, los cuales gracias a su unidad visual entre texto e imagen generaron un impacto visual que sobresalía de los otros medios. ²⁴ La reproducción a color es lo suficientemente más barata para ser común y casi universal en revistas y libros ilustrados. La fotomecánica permitió la copia fiel de la obra del artista eliminando casi por completo el oficio que desarrollaban los artesanos. También casi desaparecieron los bloques de madera, piedras o placas de metal, generando nuevas posibilidades al ilustrador.

24 DALLEY Terence, *Guía completa de ilustración y el diseño*, pag. 12

En la primera mitad del siglo XX debido a la Revolución Industrial el mundo experimentó grandes cambios ya que el trabajo manual era sustituido por las máquinas en el campo artístico, la fotografía se volvió uno de los lenguajes visuales más importantes.

En 1910 Kandinsky pintó una célebre acuarela que abrió el camino del arte abstracto y en París Picasso y Braque impulsaron el movimiento cubista y el objetivo era no olvidar los sistemas tradicionales pero si aceptar las nuevas ideas.²⁵

Gracias a los avances tecnológicos en 1959, un dibujo bidimensional se pudo visualizar en tres dimensiones, la computadora cambió drásticamente los procedimientos que hasta entonces se tenían. Con el tiempo nació el cine y la televisión, medios audiovisuales que ampliaron la experiencia humana y otras posibilidades de diseño nacieron, es otro campo en el que el ilustrador se pudo desarrollar ya que todos los dibujos animados eran hechos por ellos, en 1929 se creó la primera película de dibujos animados por Walt Disney, en diseño editorial nuevos formatos nacieron. Actualmente el artista debe tener las mismas habilidades que sus antecesores, como la capacidad de observar y representar y debe de evolucionar al mismo tiempo que los avances tecnológicos.²⁶

²⁵ MULLER Brockmann Josef, *Historia de la comunicación visual*, pag. 90

²⁶ Ibid, pag. 139

2.3.- GENEROS DE LA ILUSTRACION

Los géneros en ilustración que existen son tan variados debido a las diferentes necesidades de gráficos que se requieren hoy en día, es por eso que cada ilustrador tiene su lenguaje visual, estilo y técnica que lo caracterizan y que permiten decidir el tipo de ilustración en la que su trabajo es más adecuado para satisfacer las necesidades.



Ilustración Técnica
Aerografo

A la forma de aplicar la técnica se le llama estilo, el cual tiene características de un época, de un lugar o generalmente de una persona, el ilustrador lo divide en dos estilos, los más importantes, el realista o técnico y el fantástico o imaginario, y actualmente el nacimiento de un tercer estilo que es la fusión de los dos anteriores, el realista-fantástico.

Ilustración Técnica.- el Renacimiento fue una época en la que muchos científicos se dedicaron a la investigación obviamente científica y anatómica, varios artistas como Leonardo Da Vinci apoyaron estos estudios con apuntes y anotaciones, sus dibujos llenan volúmenes enteros con diseños de armas, herramientas y estudios anatómicos. En este tipo de ilustración se crean gráficos que generalmente esclarecen texto porque explican gráficamente, ya que debido al tipo de dibujo,

permite mostrar información en forma tridimensional y cortes bidimensionales.

Ilustración Mecánica.- después de la Edad Media y durante la Revolución Industrial debido al diseño y construcción de grandes y complicadas máquinas la demanda de ilustraciones aumentó, debido al eterno desarrollo de la tecnología en la computación, los dibujos mecánicos son imprescindibles para representar la complejidad de la avanzada tecnología y es tal el desarrollo que ha tenido, que la ilustración tradicional ha sido rebasada por la computación.

Ilustración Arquitectónica.- actualmente requiere conocimientos especiales, los dibujos parten de croquis, los dibujantes o ilustradores trabajan generalmente bajo las ordenes de arquitectos, estos dibujos son generalmente en blanco y negro. Actualmente estas ilustraciones se hacen en computadora, se utilizan para el diseño y reconstrucción de edificios o reconstrucción de ciudades arqueológicas.

Ilustración Científica.- la ilustración es utilizada para apoyar investigaciones y mostrar avances científicos, la ilustración es la única manera de representar gráfica y explícitamente ideas o diagramas en que las ilustraciones deben



Ilustración Médica

ser muy detalladas.

Ilustración Medica.- este tipo de ilustración nació de la necesidad por el conocimiento del cuerpo humano a partir de la edad media, pero es hasta el siglo XV cuando Leonardo Da Vinci en busca de conocimientos realizó disecciones clandestinas y así inició sus estudios anatómicos, la ilustración es muy util para representar el funcionamiento detallado de organos de manera que sean comprensibles; para hacer estas ilustraciones el artista se basa en radiografias y fotografias para que sean lo más parecido.

Ilustración de Historia Natural.- la naturaleza es muy importante para la humanidad y cualquier cambio o alteración de la misma afecta importantemente al hombre. Actualmente todas las ilustraciones de este tipo son utilizadas para dar a conocer ecosistemas y especies en libros, revistas, y enciclopedias para apoyar a la educación.

Ilustración de Modas.- esta ilustración es un poco complicada ya que la moda necesita de sensibilidad y un alto sentido de elegancia, las figuras deben ser bien dibujadas teniendo buena proporción con poses variadas. Un aspecto importante de las ilustraciones de modas es la representación de



Ilustración Natural, Alberto Durero



Ilustración de Modas
Acuarela

las texturas, estas pueden ser resueltas por las técnicas comunes valiendose de tizas o lápices.

Ilustración Editorial.- es en el siglo XV despues de la invención de la imprenta cuando se empiezan a producir libros ilustrados, pero se tuvo que esperar hasta el siglo XIX para que se formara un público de demanda masiva debido a que aparecieron publicaciones periódicas como las revistas ilustradas, las cuales disfrutaron de bastante exito en Europa y America del Norte. La ilustración editorial es muy diversa, puede usarse en revistas, periódicos, en estos ultimos encontramos a la caricatura satírica, para los libros se producen portadas y sobreportadas ya sea para libros infantiles o novelas, igualmente se producen los carteles. Uno de los mercados que ha ganado mucha popularidad ultimamente son los comic's que tienen a su vez una amplia gama de generos para todo público.

Ilustración Infantil.- se relaciona con la editorial ya que la encontramos desde los primeros libros de la enseñanza escolar. El efecto visual es siempre más decisivo en el niño que la palabra impresa, el color es una de las atracciones principales de la ilustración infantil, pues por sus características logra despertar su interés y mantenerlo dentro de la lectura de un libro.²⁷



Ilustración Publicitaria

Ilustración Publicitaria.- es de las más importantes ya que debe llevar una excelente creatividad además de diseño para poder lograr un impacto visual como apoyo a los productos ilustrados, para reforzar el mensaje que se transmita.

Ilustración de Empaque y de Producto.- es muy parecida a la publicitaria, nada más que se refiere a los empaques y productos del mercado mismos que deben lograr un impacto publicitario, además del visual, pues está en competencia con otros a su alrededor.

Ilustración Fantástica.- la necesidad de imágenes impactantes, dinámicas, enigmáticas o exageradas que no existen en el mundo real, son recursos muy solicitados para atraer la atención del espectador y son utilizadas en diferentes áreas como cine y televisión, portadas de video, discos, comic's, novelas de ciencia ficción, videojuegos, etc. Este género de ilustración se basa en la imaginación que pretende describir mundos que no existen en nuestra realidad, ciudades increíbles habitados por seres fantásticos, irreales o surgidos de la mitología, hasta seres o imágenes futuristas, con el único fin de sorprendernos y atraernos.

2.4.- TECNICAS

Existen muchas técnicas dentro de la ilustración y muy variadas, las más importantes son:

GRABADO EN MADERA.- la imagen se corta con instrumentos finos y afilados que producen una línea delicada y precisa, una vez grabado el diseño en la madera se aplica tinta con un rodillo que es de goma, la tinta es de base oleosa y una vez que los relieves están cubiertos se coloca papel sobre la superficie entintada, si se hace manualmente se frota el dorso del papel con un objeto redondo como una cuchara, profesionalmente se usa un objeto llamado baren, esta forma de impresión es recomendable para impresiones de formato pequeño, cuando se trata de formatos grandes generalmente se utilizan prensas planocilíndricas de rodillo, es muy importante colocar el papel al bloque porque de eso dependerá la transferencia de la imagen.

XILOGRAFIA.- la superficie que se utiliza es de madera, es trabajada tallando esta con gubias, buriles y cuchillas, dejando en alto relieve las áreas que se imprimirán, la placa es entintada y se coloca sobre el papel para lograr la impresión.



Grabado en Madera
Gabriel Fernández Ledesma

HUECO GRABADO.- en este se trabaja sobre láminas o placas de metal sobre las cuales se dibuja con una punta de metal y gracias a la acción de algunos ácidos se logra la impresión.

GRABADO EN LINEA.- es el que se realiza por medio de un buril o punta metálica, la cual es entintada posteriormente y reproducida sobre papel.

ELAGUAFUERTE.- esta técnica consiste en grabar la superficie usando ácidos, una plancha es desengrasada y posteriormente se coloca un barniz resistente al ácido, la plancha es cubierta con una pasta hecha a base de alquitrán, resina y cera de abeja, las líneas se graban con un instrumento de punta metálica fina haciendo huecos sobre el metal, el cual finalmente es colocado dentro de un contenedor con ácido que corroe el metal y graba la imagen.

GRABADO EN PUNTA SECA.- por medio de presión de un instrumento de punta metálica sobre una placa se hacen surcos que más tarde serán los que delinearán la imagen, las placas pueden ser de zinc, aluminio y cobre.



Grabado en lámina de San Pablo
Santiago Alvarez

LITOGRAFIA.- aquí es utilizada una piedra que este limada perfectamente, se dibuja la imagen en esta con lápiz graso el cual absorberá la tinta, los trazos guía deberán ser realizados con barras conté rojas ya que estas no se imprimen; después se usa ácido para fijar químicamente las zonas trazadas, se aplica otro ácido que corroe la superficie sin alterar las líneas trazadas, la piedra es lavada y cuando todavía esta húmeda se entinta y una prensa imprime el papel al hacer presión sobre la piedra.



Serigrafia

SERIGRAFIA.- este proceso se realiza por medio de una malla de tela, nylon o poliéster, la cual es montada en un marco de madera o metal llamado bastidor, en en cual será montado por medio de positivos la imagen que se desea imprimir con una emulsión que será expuesta a luz intensa por algunos minutos logrando que las zonas en donde se encuentra imagen sean endurecidas y las otras queden blandas para poder ser removidas posteriormente con agua a presión, después de que el marco esté completamente seco se agrega tinta y con la ayuda de un rasero se imprima la imagen ya sea sobre papel, vidrio, cartón, madera, tela, etc.



Temple

TEMPLE.- básicamente es utilizada por artistas plásticos, la técnica ya es muy antigua viene desde la Edad

Media y era preparado con yemas de huevos como aglutinante para el pigmento, casi siempre es utilizado sobre madera, pero también puede ser colocado sobre lienzos.

OLEO.- es una de las técnicas más utilizadas por los pintores desde el siglo XIII, su composición es de aceite de linaza, el oleo se logra al mezclar pigmento con aceites y componentes como el óxido de zinc y el carbonato de calcio, es aplicado sobre un lienzo o muro previamente preparado. Generalmente se venden en tubos, una de las marcas más conocidas es Winsor & Newton. Esta técnica es aplicada por medio de pinceles que pueden ser cuadrados, para grandes cantidades de pintura, redondos, para detalles, cónicos para dibujar trazos o líneas, planos, que son parecidos a los cuadrados pero más largos, y biselados, para líneas y bordes rectos. Son hechos de pelo de cerdo blanqueado que sirven para pintar con óleo y acrílico.



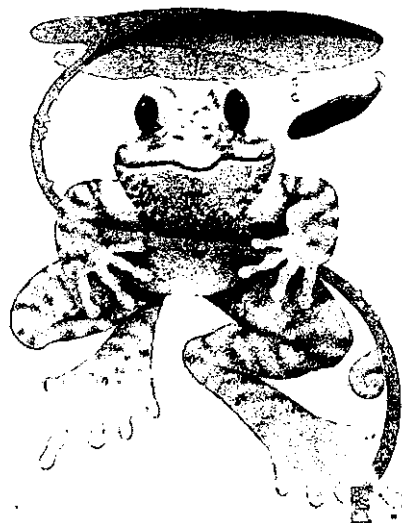
Técnica óleo

LAPIZ GRAFITO.- es una técnica rica en representación plástica, es ideal para dibujar, realizar bocetos, se puede utilizar en una gama muy variada, además es uno de los materiales más utilizados tanto para escritura como para ilustración, es excelente para lograr medios tonos en gran detalle y logra dar un acabado muy realista, puede ser utilizado casi en cualquier tipo de papel. Las marcas más conocidas son Faber, Bruynsel, Turquoise.

LAPICES DE COLORES.- es una de las técnicas más utilizadas por los ilustradores, ya que cuenta con una gran variedad de colores y tonos, puede manejarse en distintos soportes, da una gran calidad y tiene la gran ventaja de poderse utilizar con otras técnicas, pueden ser cremosos y suaves y no recomendables para utilizarse en grandes áreas de color, las marcas más conocidas son Prismacolor, faber Castell, Eagle y Staedtler.

ACRILICOS.- están hechos con una base de resina, son pinturas líquidas solventes al agua que sirven para hacer más suelta a la pincelada y en estos también existe una gran variedad de colores, se utilizan para acabados detallados y pueden ser trabajados ya sea con pinceles o con aerografo, su acabado es brillante y por lo general vienen en frascos o tubos.

GOUACHE.-es parecido al acrílico, su acabado es opaco, contiene adhesivos y pigmentos blancos, al secar pierde el valor tonal, su aplicación debe ser con pinceles que no sean sintéticos pues se corre el riesgo de dejar marcas, para zonas grandes es recomendable que se aplique con pincel plano, esta técnica también se puede aplicar con otras técnicas.



Técnica de gouache

ACUARELA.- esta es otra de las técnicas más antiguas, su característica principal es su gran transparencia en su aplicación, es un pigmento diluido en agua, gracias a la gran variedad en su aplicación logra que el artista marque un estilo muy particular, es recomendable que se utilice sobre papeles gruesos que tengan base de algodón y en capas muy ligeras para que el papel no se pandee, esta técnica tiene la característica de poder modificar el tono del color sin perder el primero.

PLUMONES.- estos tienen una punta hecha de fieltro o fibra, las tintas con que estan hechos contienen alcohol o agua, son utilizados primordialmente para dar acabados brillantes, conforme se aplica tiende a oscurecer su tono sin poder ser corregido y gracias a su composición no llegan a ser muy durables.

AEROGRAFO.- es uno de los elementos básicos para lograr detalles que con otras herramientas es difícil de obtener, sobre todo al realizar degradados, funciona gracias a la mezcla de aire y agua por medio de la expulsión a presión, los materiales que se utilizan son las acuarelas o los acrílicos. Para su aplicación se deben bloquear zonas por color con papeles adhesivos que pueden ser retirados fácilmente sin dañar al soporte. Existen dos tipos de aerografos, el de acción simple, en el cual no se puede



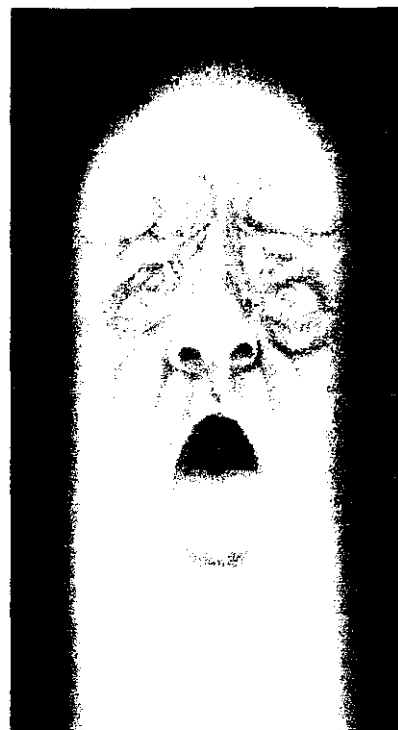
Técnica crayón y acuarela
Jhon Norris Wood



Técnica de acuarela
Larry Learmonth

controlar la salida del chorro de tinta a menos que éste se acerque o se aleje, y el de doble acción, el cual sí puede controlar esta salida graduando el botón de control. Debe ser aplicado en superficies que tengan una excelente resistencia a la absorción ya que es líquido al 100 %, es utilizado para cualquier trabajo que requiera de un esplendido acabado y una excelente precisión.

Indiscutiblemente por medio de la **COMPUTADORA** que maneja programas en los cuales se puede ilustrar con diversas técnicas dando un acabado muy bueno, coloca a esta herramienta como una gran ahorradora de tiempo y que a su vez elimina en gran medida el índice de errores.



Técnica de aerógrafo

2.5.- MATERIALES Y HERRAMIENTAS

Dentro del área de la ilustración existen una infinidad de productos y materiales para su realización que sirven cada uno para determinada técnica.

LAPICES.- existen de diversas graduaciones dependiendo de su dureza o suavidad que se requieran, también están los lapiceros, que generalmente se utilizan para trazo y escritura, los lápices portaminas que tienen la ventaja sobre los lápices normales que mantienen su punta afilada y se manejan en los mismos grosores que los normales, los lápices de colores se encuentran en diversas marcas y pueden ser duros o suaves.

PINCELES.- existen muchos pero se pueden clasificar como pincel de acuarela ya sea redondo o plano, pincel de retoque para trabajar acrilicos con mucha precisión, pincel de cerda natural para trabajos con tempera y acrílico, el pincel de barnizado para trabajos con aceite y acrilicos, el pincel de emplanillado para el temple, tempera, acrílico y aceite.

PLUMAS O PLUMILLAS.- hay varias marcas y grosores, desde semiblandas hasta duras, finas y extrafinas, se utilizan para trabajos con tinta que viene en diferentes



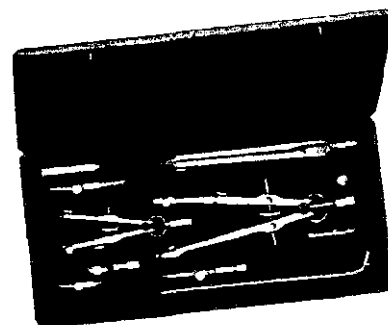
Lápices



Pinceles

presentaciones y las hay de diferentes marcas y existen de diferentes colores.

COMPASES, ESCUADRAS, REGLAS.- estas herramientas son básicas para cualquier tipo de diseño, deben de ser de un material específico para que no dañen los trabajos al utilizarlas, también son recomendables los escalímetros y las reglas T. Dentro de este tipo de herramientas podemos colocar también a las planillas de letras, de círculos, pistolas de curvas que sirven básicamente para el trazado.



Compases

GIS PASTEL.- son gises que vienen en varios colores, y sirven para realizar fondos.

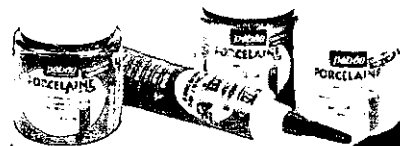
ESCOBILLA DE DIBUJO.- sirve para sacudir los residuos de goma sobre nuestro plano de trabajo.

DIFUMINO.- es un rollo de papel con punta en ambos extremos que ayuda a esfumar los materiales cuando son aplicados como carbón y pastel.

GOUACHE.- es un material no resistente al agua, existen varios colores, vienen en tubo y se utiliza como color al temple para la primer capa de aceite.

COLOR AL TEMPLE.- viene en varios colores y es soluble al agua, por lo tanto no resiste a la misma.

TEMPERA.- viene en recipientes de vidrio y cajas, también en pulverizadores, se utiliza con agua y resiste a esta después de secado.



Pinturas

COLOR ACRILICO.- viene en tubos, frascos o botes, se trabaja con agua, da un aspecto similar al del óleo, su gama de colores es muy variada.

PINTURA AL ACEITE (OLEO).- viene en tubos, se adelgazan con auxiliares para este tipo de materiales, que no son solubles al agua y tiene una gran variedad de colores que haciende a más de 100 tonos.

ACUARELA.- su característica principal es su transparencia en los colores, consiste en un pigmento diluido en agua. Los soportes en donde se recomienda trabajar esta técnica son en papeles o cartulinas gruesas, con ciertas texturas y papeles de grano con base de algodón. Es fácil de aplicarse tanto con pinceles como con aerógrafo, además de tener la capacidad de poder mezclarse con otras tintas.

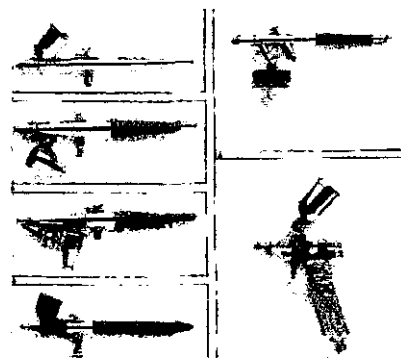
FIJADOR.- los encontramos en botellas (spray) y sirve para proteger los trabajos realizados en lápiz, carbón, pastel, etc.

PALETAS Y GODETES.- hay de distintos tipos y materiales, sirven para depositar los materiales como la tinta, acuarelas, gouche, etc. y existen algunas que son desechables y otras que son de plástico que pueden ser reutilizables.

ESPATULA Y CUCHILLO DE PALETA.- son auxiliares para la mezcla de colores en las paletas o en placas de cristal para trabajos de espátula.

AEROGRAFO.- sirve para la realización de trabajos hechos a base de aire y agua, existen diversos materiales y herramientas para su complementación, es necesaria una compresora para su funcionamiento.

CARBONCILLO.- se realiza por medio de carbón vegetal, es la técnica conocida con más antigüedad, ya que era utilizada en las cuevas del periodo paleolítico, actualmente se utiliza para trazos grandes y sueltos, medios tonos, líneas intensas y tonos negros. Estos carboncillos vienen en forma de lápices y se caracterizan según su dureza, hay duros, medios,



Aerógrafo

blandos y extrablandos.

BARRAS CONTE.- son tizas de color comprimido en colores rojos, negros y blancos hechas con arcilla, actualmente son conocidas como sanguinas las hay rojizas y de color café, suelen ser aplicadas sobre papeles de grano medio o grueso.

PASTELES.- existen en diversos colores y pueden ser secos o grasos, son barras parecidas a los gises y estos pueden ser fijados con ayuda de fijadores en spray que logra que no se corra y manche.

TINTA.- es una de las técnicas más antiguas, es utilizada para trazo a detalle y puede ser utilizada diluida en agua como tipo acuarela dando una gran variedad de tonos.

ADHESIVOS.- son pegamentos que ayudan a la realización de cada trabajo y existen de varias marcas, también hay líquidos y en aerosol.

PAPELES.- en estos podemos encontrar una gran variedad y sirven para utilidades diversas, hay papeles que contienen gran cantidad de algodón que son especiales para técnicas que requieren de resistencia al agua, se clasifican en



Tinta y estilógrafos



Adhesivos

papel, cartulina y cartón dependiendo de su grosor, cada uno maneja diferentes características y si se utilizan de la manera correcta llegan a ser uno de los elementos básicos para una ilustración, que requiere de ciertas características.



CAPITULO 3

3.1.- RELACION ENTRE ILUSTRACION Y CARTEL

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

Conforme ha pasado el tiempo y el avance tecnológico ha invadido al diseño gráfico, la ilustración ha sido hasta cierto punto desplazada por procesos que generan un concepto diferente y satisface necesidades igualmente diferentes. Pero no olvidemos que la ilustración utilizada principalmente como pintura, fue quien creo las imágenes utilizadas para transmitir mensajes y sobre todo que hasta la fecha siguen haciendolo.

La ilustración hoy es utilizada en el proceso para la realización de las animaciones dentro de la industria del cine y televisión, todos los bocetos y dummies que se realizan para después llevarlos a la computadora son primero ilustrados, y estas animaciones generan remuneraciones altísimas en lo que a dinero se refiere; también es utilizada en comic's, los cuales podemos encontrar en revistas y periódicos.



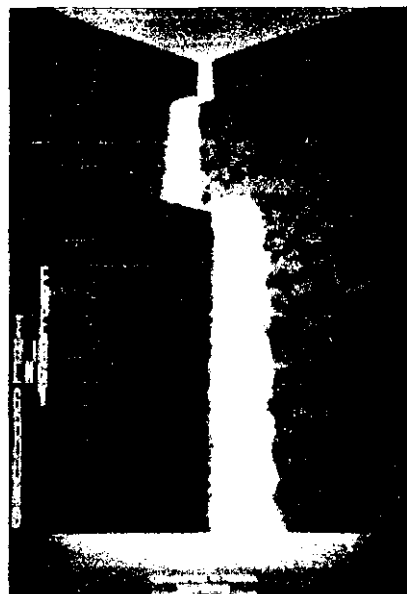
Cartel Impreso en Offset
Edgar Rodez, Colombia

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 otras formas de representar a las imágenes no respondan a la necesidad de transmitir un mensaje lo suficientemente atractivo, al contrario, en cada caso es distinto y por lo tanto el resultado es distinto.

En los inicios la ilustración era una manera muy clara de transmitir mensajes, 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 esta la comunicación.



Cartel Impreso en Offset
Toyotsugu Itoh, Japón

Poco a poco los artistas y diseñadores fueron percibiendo la manera más factible para obtener alguna respuesta de los espectadores, el mostrar de manera atractiva cierta información lograba esta respuesta y de aquí surgen las grandes empresas donde la mercadotecnia y la publicidad juegan el papel más importante en la actualidad como uno de los motores de 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, además de que no siempre se desea que todo se vea fiel, la ilustración logra que la imaginación se expanda y se logren imágenes fantásticas que no pueden ser reales.

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.



Cartel Impreso en Offset, Aerógrafo
Masato Ohki, Japón

Hasta la fecha es indiscutible la importancia que tiene la imagen en el cartel, un cartel sin imagen no deja de ser interesante, pero llega a perder hasta cierto punto lo atractivo que la imagen le proporciona.

En el cartel la ilustración puede ser representada casi en todas sus técnicas, aunque es recomendable que estas técnicas de representaciones no tengan demasiada textura, ya que al momento de reproducir este, el proceso al que se someta puede alterar en gran medida el resultado y perder hasta cierto punto la riqueza de la ilustración.

Actualmente con la computadora y la facilidad que nos ofrece para mejorar las imágenes, la técnicas que en esta se manejan pierden 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 en la historia del cartel. El ritmo al que el diseño gráfico esta siendo generado tiende a buscar resultados rápidos de manera creativa, dejando a un lado un proceso tan largo como el que requiere la ilustración.

СЪБИТИЯ НА ДАНОУ И "ОРЪЧЕНЕТО"
СЪБЪДИТЕ СЕ СЪЩО И ДОСТАВКА НА ДАНОУ



МАРКЕТ ТЕАТЪР - КРАИСТА

Cartel Impreso en Offset
Ludmil Chekhalov, Bulgaria

3.1.1.- ANTECEDENTES DE LA ILUSTRACION EN CARTEL

Antes de que el cartel apareciera de la manera en que ahora lo conocemos dentro de los medios gráficos, la ilustración ya jugaba un papel esencial dentro de estos. La pintura fue utilizada como un medio de comunicación por 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.

En el Renacimiento la pintura fue tomando mucha más importancia después de los surgimientos de grandes pintores y escultores como Leonardo Da Vinci y Miguel Angel, que marcaron un status dentro de la sociedad. Algunas de sus obras maestras son la Gioconda y La última Cena (Vinci), La Piedad y los frescos de la Capilla Sixtina (Miguel Angel). Al ver la aceptación que la pintura tenía como medio de comunicación se comienza a utilizar a la ilustración marcando la diferencia entre una obra de arte y el manejo de mensajes determinados, la ilustración se usa como apoyo para la realización de libros ilustrados que marcaron la pauta para la relación imagen-texto, demostrando la influencia entre ambos y la formulación de un mensaje mucho más completo.

3.1.2.- TECNICAS DE ILUSTRACION 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.

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 llevaron 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.



Cartel Impreso en Offset
Alain Le Quernec, Francia

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 un aerosol especial para que no se corra y pueda manchar el cartel. Esta técnica fué utilizada poco después de la época del Renacimiento.

La técnica del gouache 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 oleo y del fresco al cartel y a su vez se convierte en una de las principales competidoras de la ilustración.



Cartel Impreso en Offset
Dianna Wells, Australia

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 hoy por hoy es uno de los soportes gráficos más importantes para la comunicación.



Cartel Impreso en Offset
Rafael Olbinski, Estados Unidos



CAPITULO **4**

4.1.- TECTLA, S.C.

La compañía teatral TECTLA, S.C. trabaja desde sus inicios en el Foro Nueva Dramaturgia, es fundada en 1985, con el objetivo esencial de difundir principalmente, el trabajo de dramaturgos mexicanos sin importar tendencias, estilos y géneros.

Desde su creación hasta la fecha, ha albergado a cerca de 90 puestas en escena desde teatro infantil hasta cabaret. Ha abierto sus puertas a la incursión tanto de personalidades reconocidas en el medio como de noveles talentos no solo en el área de la dramaturgia misma, sino de la actuación, dirección, escenografía, etc.

Gracias al esfuerzo de todos estos años, existe ya un público que se ha consolidado como seguidor de las propuestas teatrales que aquí se presentan. A partir de octubre de 1999, realizó una serie de eventos especiales con motivo de su 15 aniversario que se celebró el 11 de octubre de 2000 con la develación de una placa alusiva.

Cuenta con el apoyo de importantes dramaturgos mexicanos de la talla de Emilio Carballido, Victor Hugo Rascón

Banda, Alejandro Licon, Reynaldo Carballido así como de actores y directores de amplio prestigio que avalan las actividades realizadas en todo este tiempo. No obstante, de ser un espacio eminentemente teatral, ha presentado en diversas ocasiones montajes de corte poético, dancístico y musical aunados a ciclos de lecturas dramatizadas y encuentros culturales.

TECTLA es conformada por:

La Lic. Claudia Nayeli Ferriz, inicia sus actividades en el ámbito profesional a los 15 años participando en la revista mexicana la zarzuela “Chin, Chun, Chan” de Rafael Medina y José Elizondo bajo la dirección de Alfonso Alvarado. Es además Licenciada en Relaciones Publicas por la Universidad del Valle de México. Ha tomado cursos de artes plásticas, composición dramática, actuación y dirección en diversas instituciones.

Se ha desarrollado como profesora en el ámbito medio superior y superior en diversas disciplinas tales como: Relaciones Humanas, administración, contabilidad, literatura, teatro y apreciación artística.

Durante tres años colaboró con la revista Tiempo Libre en diversas secciones y posteriormente especializándose en el

área de teatro infantil. Como actriz ha participado en más de treinta puestas en escena como: *Abuelita de Batman*, *El coleccionista*, *Esto no tiene nombre*, *El soldadito de Plomo*, *Sólo para Ardidos*, *Pastel de Zarzamoras*, *Raptola*, *Violola y Matola*, entre otras.

En 1990, fungió como editora de la revista Montaje. Ha diseñado y construido el proyecto escenográfico de diversas obras teatrales. Es vicepresidente de TECTLA S.C., coordinadora del área de Relaciones Publicas del Café del Foro y del Curso Modular de Artes Plásticas.

El Lic. Alfonso Rigel, estudia actuación en la Academia Andrés Soler. Posteriormente, dirección y dramaturgia. Es Licenciado en Relaciones Publicas por la Universidad del Valle de México y estudia Ciencias Humanas en el Claustro de Sor Juana.

Como director es responsable de puestas en escena como: “Abuelita de Batman”, “El Soldadito de Plomo”, “Raptola, Violola y Matola”, “Viceversa” y “Huehuetlatolli”, entre otras.

Como actor ha participado en un sinnúmero de montajes de todos los géneros. Fue colaborador permanente de la sección

de teatro de la revista Tiempo Libre. Es autor de diversas obras teatrales entre las que se cuentan: “El Presidente”, “Pasión de Arena”, y “El Club de los Recuerdos”.

Es presidente de TECTLA, S.C., Coordinador del Centro Cultural y del Foro Nueva Dramaturgia, así como del Curso Modular de Teatro.



4.2.- MAESTRO ALEJANDRO LICONA PADILLA

El maestro Alejandro Licona Padilla es en la actualidad uno de los dramaturgos más importantes de México, además de ser reconocido internacionalmente gracias a su excelente trabajo.

Nació en la Cd. de México en 1953 y a los 19 años ingreso al Taller de Creación Dramática impartido por el maestro Emilio Carballido en el Instituto Politécnico Nacional. Es egresado de este mismo Instituto en la carrera de Ingeniero Químico y gracias a su interés por el teatro se involucra en la dramaturgia alcanzando premios como el Concurso Politécnico de Drama en 1972 con su obra *Huelum o como pasar matemáticas sin problemas*; el Concurso Internacional de Guiones Cinematográficos en 1976 por la obra *La Torre Acribillada*; el Premio Punto de Partida en 1976 por la obra *El Diablo en el Jardín*; el Premio Juan Luis de Alarcón por la Mayor Obra de Estreno Nacional en 1980 por la obra *Máquina*, la cual fue estrenada en los Angeles California; el Concurso Nacional de Teatro Ramón López Velarde en 1981 por la obra *Cancionero Popular*; el Premio Concepción Sada en 1982 por la obra *Guau, Vida de Perros*; el Concurso Salvador Novo en 1984 por la obra *La Amenaza Roja* y el Concurso Rodolfo Usigli en 1984 por la obra *Si yo tuviera el corazón*.

Alejandro Licona también representó a México en el Festival Latinoamericano de Teatro en 1985 con su obra “Las tres heridas” y participa en la Primera Muestra Mesoamericana de Teatro en 1995 con su obra “Abuelita de Batman”, siendo esta la obra más representada con más de 1,100 representaciones por la Compañía Teatral TECTLA, S.C.

Hasta ahora es el único dramaturgo mexicano que maneja el género de farsa cómica, absolutamente todas sus obras son escritas en este género con temas obtenidos de la vida cotidiana. Actualmente por petición de Alejandro Licona, la Compañía Teatral TECTLA, S.C., es la única que puede montar una obra suya, ya que la forma de dirigir y actuar de Alfonso Rigel (Director General de la Compañía Teatral TECTLA, S.C.), es la que verdaderamente llega a transmitir lo que el plasma en sus obras.

Otras obras del maestro Alejandro Licona son: *Chedillo y el Mago de US, La Fundación de Tenochtitlan, Haz de cuenta que fuimos basura, La mujer loba está sola, Inagada la vida, Mariquita, Esta es su casa, En octubre todos los gatos tienen colita, Cuentas por cobrar, Martha y María, El circo pirrin, No mata el rayo si no la raya y Solo para ardidos*, por nombrar las más conocidas.

4.2.1.- GENERO DE FARSA CÓMICA

Dentro del teatro existen géneros representativos del arte dramático, en los que se engloba cualquier obra. Estos géneros catalogan cada estilo que en las obras este representado; existen 7 generos teatrales que son: La tragedia, la comedia, la pieza, la obra didáctica, la tragicomedia, el melodrama y la farsa.

La tragedia.- Es por excelencia, el género representativo del arte dramático, en el cual se toma la máxima expresión artística y la obra cuenta con un gran campo para ser expresada, este género no solo muestra el lado negativo que representa su nombre, la tragedia reafirma las características del hombre y remueve la conciencia dejando siempre un sabor de boca religioso.

La comedia.- Maneja los valores socio-morales, es mucho más suave que la tragedia en el aspecto representativo, la comedia logra en el espectador una reafirmación de sus valores. La comedia siempre presenta a sus personajes en situaciones alegres, dándoles y después quitándoles ciertas cosas que los exponen a la opinión pública.

La pieza.- Como su nombre lo indica se conforma por medio de piezas, en estas el protagonista se da cuenta del precio que paga por no relacionarse adecuadamente con la sociedad. Practicamente todas las piezas tocan el tema de encontrarse a uno mismo dentro del medio social.

La obra didáctica.- Basicamente la obra didáctica trata de una demostración de un tema x el cual se expone de manera firme a la sociedad, logrando que esta deje al espectador pensando y analizando toda la situación.

La tragicomedia.- Este genero relata siempre una aventura, una lucha, una conquista heróica; también maneja la voluntad y la capacidad humana y es el único genero que juzga a la muerte y critica al destino implantado por las religiones las cuales marcan que este es escrito por Dios. Maneja la no aceptación a llegar a un final en la vida.

El melodrama.- Este es el género mejor conocido y mal aplicado como dramático, en él se marca el clásico cambio de sentimientos, el espectador puede pasar del llanto a la risa, de la tristeza a la alegría, del entusiasmo a la depresión, del desprecio al respeto, etc. Siempre marca este gran cambio y genera como todos los géneros la catarsis más característica en el publico.

La farsa.- Este género que en nuestro estudio es el más importante, toca los temas de la sociedad y de la vida rompiendo con cualquier regla que irrite y juzge el comportamiento humano.

En este género se exagera de manera falsa cualquier hecho y logra que el espectador libere todas las restricciones y prohibiciones que este tenga.

La farsa siempre llevará consigo a cualquier otro género teatral, la farsa sola no existe, es decir, tendrá que ser o farsa trágica, farsa melodramática, farsa cómica, farsa didáctica, farsa tragicómica o pieza fársica.

La farsa es una transformación de cada género pero ésta no muestra los aspectos obvios de cada uno sino que exagera o profundiza cada tema.

La definición más exacta de la farsa sería que *"es un grito de rebeldía, una crítica rabiosa, una burla descarnada, una visión particular y audaz de persivir la verdad, una forma distinta de racionalizar, una fuga instintiva de un peligro determinado, una compenetración valiente y honesta en el trasfondo de las apariencias, puede ser también una investigación científica y profundamente humana en la sicología del hombre, una tesis en*

*la recodificación de los valores, una proposición concienzuda o un anhelo intenso y espiritual de transformar la vida para mejorarla, una historia a tal grado optimista o pesimista que resulta chusca por imposible, una exposición fantástica de una concepción estética, una fantasía compartible con los demás, una ilusión efímera e inasequible, una revolución caótica, una idealización o una negación total.*²⁸

La farsa narra historias, situaciones y toma a personajes hipotéticos de la manera en que el espectador no ve conscientemente, la farsa se desarrolló en el terreno de lo imposible y la realidad que representa es en forma de metáfora.

En la farsa se desnuda la realidad para encontrar el punto de origen de su esencia y cambia esa realidad con motivo de darle una forma ideal.

Al realizar estas acciones la farsa cae en la burla, la crítica, la denuncia y las miserias humanas. La farsa que cambia la realidad, propone una belleza de la verdad ideal y la farsa que desnuda es pesimista.

La obras fársicas no siempre llevan al espectador a la risa, pero siempre logran que se tenga un alto o bajo grado de

vergüenza, que demostramos con risa y logramos sacar nuestra represión al ver que el autor se atrevió a expresar lo que nosotros no podemos, y logra que nosotros como espectadores tengamos una catarsis.

La farsa cómica obviamente aterriza en el campo cómico y logra que el espectador vea de manera cómica cualquier tema por muy serio que parezca.

4.3.- RAPTOLA, VIOLOLA Y MATOLA

La obra de teatro *Raptola, Violola y Matola* es una representación del género farsa cómica, y relata una serie de asesinatos reales cometidos en la Cd. de México entre los años 30's y 40's que fueron muy famosos por su sadismo y por la manera en que fueron publicados por periódicos amarillistas como "el Alarma" en ese tiempo, y como en la actualidad el *Insólito*, que no tienen tacto para comentar estos hechos y logran despertar en el lector el morbo y así vender el periódico.

La obra trata básicamente de una serie de historias contadas por un presentador el cual va hilando historia con historia y da una introducción a cada una de ellas.

Se manejan 7 historias:

- Castigo ejemplar para infractores de la ley
- Agarró a hachazos a la casquivana
- La tamalera diabólica
- Con saña inaudita
- Crimen intermedio
- El estrangulador de la nativitas
- Horrendo crimen pasional

Castigo ejemplar para infractores de la ley.- este caso trata de servidores públicos que aceptan mordidas para dejar en libertad a las personas que cometen algún delito; intervienen 4 personajes, el secretario que es la persona acusada de violación, el abogado quien defiende al secretario, la juez que acepta las mordidas, y Claudia la muchacha que supuestamente fue violada, la juez acepta dejar en libertad al enterarse que la supuesta violación fue causada por la muchacha ya que esta fue la que se insinuo, pero cuando pide que la lleven ante ella descubre que es su hija y decide matar al secretario demostrando que la ley se decide a conveniencia de quienes la ejercen.

Agarro a hachazos a la casquivana.- aquí se narra el caso de una mujer llamada Claudia que es amante de un hombre que es casado, Claudia visita a la esposa y consigue haciendose pasar por trabajadora social de la empresa en donde trabaja este hombre, que Carmen la esposa mate a una vecina a hachazos, despues de envenenarle la mente, dicié ndole que esa vecina es la amante del esposo y con esto lograr que la metan a la carcel y Claudia se quede con el hombre. En este caso son 2 actores en escena.

La tamalera diabólica.- en este caso son 4 actores en escena que representan a 6 personajes, trata del asesinato de un

hombre que es el amante de una tamalera, lo mata con un cuchillo porque quiso golpearla y se puso muy necio, la tamalera le cuenta a su esposo lo que ocurrió y le pide que la ayude a desaparecer el cuerpo cortándolo en pedazos, después la esposa del amante encuentra en un tamal el anillo de matrimonio de su esposo al momento de empezar a comerlo, los pedazos del hombre los habían metido en los tamales, la señora los denuncia y la tamalera y su esposo van a dar a la cárcel.

Con saña inaudita.- es el asesinato de una viejita que padece muchas enfermedades, quien la mata es su nuera la cual siempre la ha cuidado, pero al enterarse de que la viejita ya escribió una carta en donde dice que se suicido esta muchacha aprovecha y de una manera muy sutil dándole de beber una taza de té con veneno la mata y se queda con toda su herencia. Aquí entran 2 actores.

Crimen intermedio.- en esta historia 2 viejitas se meten entre el público y mientras el presentador está dando la introducción al siguiente caso, estas comienzan a mortificarlo pues son su madre y su tia, le piden que haga una declamación, pero como él está trabajando ante el público trata de explicarles que no es el momento para hacerlo, pero las viejitas son muy tercas y logran convencerlo, pero cuando empieza a declamar

estas siguen interrumpiendolo hasta que el se harta y termina matándolas de varios balazos y sin más ni más continua con su introducción.

El estrangulador de la Nativitas.- es un hombre que vive con su madre, una mañana la señora mientras le da de desayunar le pide que le diga la verdad acerca de sus acciones nocturnas, pues le han dicho los vecinos que éste mete mujeres en las noches, él le explica a su mamá que eso es verdad pero que no tiene relaciones sexuales con ellas, sino que las mata y después las entierra en el jardín, la madre al enterarse de esto descansa y le dice que es un buen hijo porque solamente la quiere a ella, cuando esta sale de escena el muchacho dice en voz alta que va a tener que buscar otro lugar para matarlas porque si su madre se entera de que antes de matarlas las viola ella se va a molestar y le dejaría de hablar.

Horrendo crimen pasional.- inicia con la llegada de un muchacho a la casa de su amigo pues éste lo llamó para decirle que acababa de matar a su esposa pues se enteró de que lo engañaba, le pide que lo golpee con un bastón para poder fingir un asalto, el amigo le dice que él sería incapaz de golpearlo pero acepta con tal de ayudarlo, en lo que lo golpea el amigo le explica que se enteró al encontrar una fotografía del amante

con su esposa pero que están muy borrosas y no se distingue quienes son, como al golpearlo para darse los dos valor comienzan a tomar, se salen de sus casillas y el amigo termina matándolo a bastonazos pues le da coraje que la haya matado si el era el amante.

El mensaje o moraleja que se maneja en esta obra es darle a notar al espectador lo mal acostumbrados que estamos al leer la nota roja, es impresionante darse cuenta que nos enteramos de esas noticias y sin embargo ya hemos perdido la capacidad de asombro y lo vemos como algo muy común sin entender que es algo tan cruel y grotesco, que no deberíamos de aceptarlo con tanta facilidad.

Raptola, Violola y Matola, está manejada en un ambiente tipo cabaretesco sin llegar a la vulgaridad, es dirigida a toda clase social adulta y la adaptación de TECTLA, S.C. es realizada de manera extraordinaria ya que logran la completa compenetración de la llamada relación actor-espectador ya que como es representada en un foro muy pequeño el ambiente se vuelve mucho más íntimo y por lo tanto uno se percata hasta de los más pequeños detalles.



CAPITULO 5

5.1.- DETECCION DE NECESIDADES

Para la realización de la ilustración y el cartel de la obra de teatro Raptola, Violola y Matola del maestro Alejandro Licona, se tuvieron que tomar en cuenta varios aspectos y necesidades que requiere la compañía teatral TECTLA, S.C.

Primeramente se necesitaba de un medio de comunicación que sirviera como apoyo para dar a conocer tanto a la obra de teatro que estaba en cartelera, así como para difundir más a la compañía teatral.

También era necesario que ese medio de comunicación fuera muy accesible a la economía de la compañía teatral, este era el punto más importante que se tendría que tomar en cuenta para la realización de éste.

Otro punto que tenía que tomarse en cuenta era el conocer el lugar en donde estaría colocado ese medio de difusión y éste a su vez determinaría su tamaño y material.

Pensando en los usuarios y en la obra se tenía que realizar una imagen atractiva para llamar su atención sin transmitir claramente su trama, sólo los aspectos más importantes.

El medio de difusión propuesto fue el cartel, gracias a sus características de comunicación, es el más adecuado para satisfacer las necesidades que la compañía teatral requiere por diversas razones:

1.- Se necesitaba un medio que pueda ser visto de manera rápida y por varias personas a la vez.

2.- Este medio tendría que ser en su elaboración hasta cierto punto económico, el costo del cartel es de \$ 1,000.00 pesos y cada réplica será de \$ 70.00 pesos, el manejar volúmenes muy grandes de impresos de otro tipo resultan ser más costosos, ya que su elaboración es más costosa pues requiere de más servicios como suajado y plecado en el caso del folleto y si hablamos de volantes el costo sería más económico pero carecería de impacto visual, imaginemos lo que costaría un anuncio de revista o la publicidad en medios masivos como radio y televisión donde los costos son extremadamente caros.

3.- El cartel es uno de los medios de comunicación más atractivos gracias a su formato y a su manejo de imagen.

5.2.- EL FORMATO Y LA RETICULA .

Para seleccionar el formato más adecuado para la ilustración y cartel de la obra de teatro Raptola, Violola y Matola, se necesita primeramente saber el lugar en donde será colocado, tomando en cuenta a que estará expuesto y por lo tanto averiguar en que material deberá imprimirse.

El lugar en donde será colocado es en un aparador que tiene el Foro Nueva Dramaturgia en su parte exterior que mide 70 x 50 cm, por lo tanto el formato más adecuado fué el tabloide bleed o tabloide rebazado que mide 29 x 40.5 cm.

Gracias a que el aparador cuenta con un vidrio protector, el cartel no estará expuesto a ningún tipo de maltrato en este foro, aún así se tomaron en cuenta ciertas características como que el papel no fuera tan delgado y que el proceso en el que se imprimirá no se desgastara con facilidad, como no se sabe si en los otros foros cuentan con estos aparadores, se pensó en llegar a plastificar el cartel para su protección, el costo no se incrementa mucho ya que este servicio es hasta cierto punto económico pues se cobra por metro y mientras se maneje mayor volumen, el costo puede bajar considerablemente, además no le resta calidad al cartel.

El papel que se utilizó fue el couche multiart brillante de 200 grs. y fue impreso en el sistema docusystem, el cual da una gran definición y excelente calidad.

La retícula de construcción es la caja de trazo en la cual se justifica cada elemento que se encuentra en ella (ver pag. 102) .

Esta retícula logra dar orden y justificación a cada elemento.

El cráneo se encuentra justificado en la parte central marcando así su importancia como el punto visual más llamativo gracias a su luminosidad.

El hacha y el cuchillo se encuentran con inclinación de 30 grados a los lados del cráneo, gracias a esta inclinación estos elementos dan la posición para la pistola y la taza, las cuales aterrizan al cráneo formando desde aquí ya una composición en la imagen.

El bastón logra dar el equilibrio a toda la imagen gracias a su posición, pues al estar horizontalmente da automáticamente cierta rigidez formando una base.

En el ángulo superior izquierdo nace la luz que ilumina a todos los elementos de la imagen.

En lo que respecta al texto, se justifico el nombre de la compañía teatral *Tectla, S.C. presenta:* por su parte superior y centrado con respecto al cráneo.

El título de la obra *Raptola, Violola y Matola*, se encuentra en forma escalonada y justificada de igual forma respecto a la parte superior de cada palabra.

El nombre del escritor *Alejandro Liconá*, se encuentra justificado entre la orilla del cráneo y el borde del cartel, y en su base al término superior de los cavidades oculares del craneo.

El nombre del director *Alfonso Rigel* está justificado en su base junto con la luz del bastón de forma horizontal, y centrado entre el bastón y el logotipo del foro.

El título del foro, dirección y funciones de igual manera se encuentran justificados en su base y cargados hacia la izquierda y derecha respectivamente de manera centrada con respecto al formato.

5.3.- LA IMAGEN

La imagen como ya se había mencionado es una de las partes más importantes del cartel, ya que en ella recae completamente la mirada del espectador.

La imagen utilizada para la obra de teatro Raptola, Violola y Matola, representa la esencia de ésta, pues a pesar de que el tema tratado llega a ser cómico, no deja de ser en el fondo un tema completamente serio y cruel.

La composición de la imagen relata de manera rápida el tema de la obra, el cráneo juega el papel central ya que marca el punto base de esta, la muerte y gracias a su posición logra una gran fuerza visual.

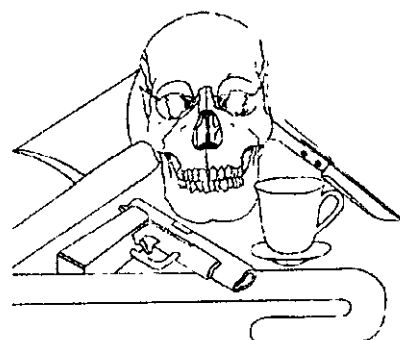
Todos los elementos que rodean al cráneo como son el hacha, el cuchillo, la pistola, la taza con el veneno y el bastón, representan las armas que son utilizadas en cada asesinato que se narra. La forma en que fueron colocados los elementos hacen que la imagen se vea unificada y al mismo tiempo atractiva.

Como punto final se colocó en el ángulo superior izquierdo una luz que representa la iluminación del escenario y que se

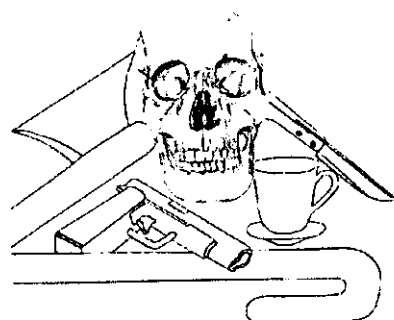
encuentra alumbrando a todos los elementos demostrando que son estos los representantes de dicha obra y temática.

Como fondo del cartel se utilizó una plasta para lograr mejor unificación a todos los elementos, así como para darle una mayor fuerza visual.

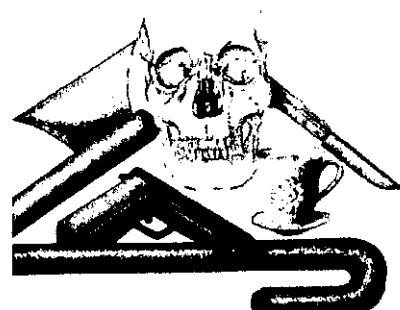
En lo que respecta al bocetaje se comenzó a realizar por medio del trazo de las imágenes principales de una manera rápida, para dar posición a cada elemento. Después se comenzó a trabajar cada elemento dando volumen y color, y finalmente se se logró la composición general lista para colocar fondo y tipografía.



Boceto 1



Boceto 2



Boceto 3

5.4.- EL COLOR Y LA TECNICA MIXTA

En lo que respecta al color utilizado tanto en imagen como en tipografía, se usaron colores oscuros para reafirmar el tema central que es la muerte. El fondo al mismo tiempo que reafirma el tema, da un refuerzo visual al cartel, el color negro de éste también da personalidad y elegancia, al mismo tiempo que genera misterio.

Gracias a que los elementos de la ilustración tienen sus colores muy parecidos logran que la composición se vea mucha más unificada, y como la técnica utilizada sobresale visualmente gracias a que muestra la textura que se logra al sombrear, hacen que el cartel sea más llamativo.

En contraste con estos colores se utilizó la tipografía en color blanco, para darle cierto realce visual ante el espectador y da cierta jerarquización de importancia en todos los elementos.

La técnica mixta puede ser constituida por la mezcla de varias técnicas, como puede ser lápiz de color con aerógrafo y acuarela, etc; lo importante es experimentar mezclándolas y obtener la técnica mixta más rica gracias a su acabado.

Su característica principal es que a diferencia de la utilización de una sola técnica el resultado que se obtiene al mezclar varias técnicas es que la composición se vuelve mucho más atractiva visualmente por sus diversas texturas.

La técnica mixta que se utilizó en el cartel se logró al unir a la técnica del lápiz de color con el proceso de la computadora para lograr un fondo uniforme y para generar la luz que resalta a la imagen.

5.6.- LA TIPOGRAFIA

La tipografía también es uno de los elementos que juega un papel importante dentro del cartel, es la encargada de reforzar tanto visualmente como textualmente el concepto del mensaje que se quiere transmitir.

La tipografía utilizada en todo el cartel fue la Dom Casual, la cual es por sus rasgos de construcción de tipo informal, ya que viene a justificar y al mismo tiempo a contrastar con la seriedad del tema, demostrando al igual que el nombre de la obra *Raptola, Violola y Matola*, que el tema es serio pero contiene cierto tipo de comicidad.

El tamaño del tipo también juega un papel muy importante, pues jerarquiza a la información dándole su importancia a cada texto, en este caso el puntaje mayor lo tiene el título de la obra, que obviamente es el punto de atención respecto a la información del cartel, en segundo lugar se colocó a la compañía teatral, que requiere de un gran reconocimiento con respecto a la obra, el nombre del autor, así como el del director se manejaron en el mismo puntaje pues ambos tienen el mismo grado de importancia dentro de esta, y en puntaje más pequeño se colocó tanto

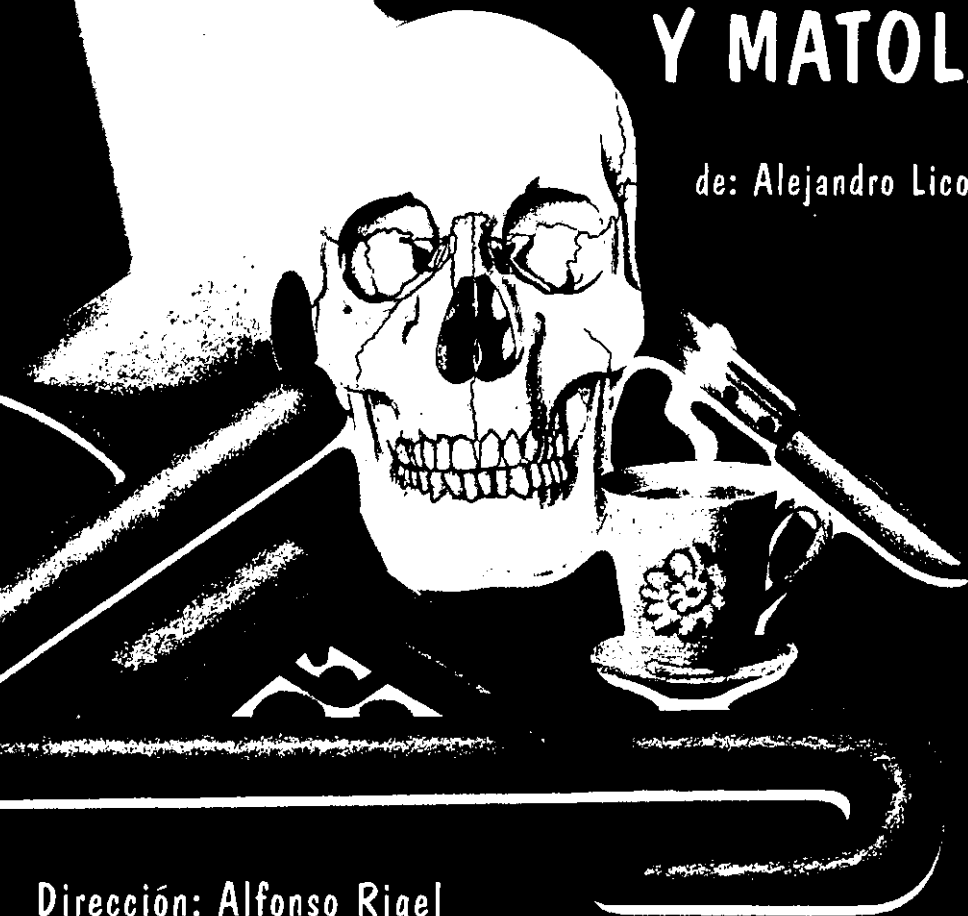
la dirección del foro así como los días de funciones, que no requieren de tanta fuerza visual.

El logotipo del Foro Nueva Dramaturgía se colocó en un tamaño considerable ya que es el que contiene todas las autorizaciones y permisos para la apertura de este.

TECTLA, S.C. presenta:

RAPTOLA VIOLOLA Y MATOLA

de: Alejandro Licona



El cartel se
encuentra reducido
proporcionalmente
en un 50%.

Dirección: Alfonso Rigel

FORO *Nueva
Dramaturgia*

Laurel 33 Sta. María la Ribera
Tel. 5541 0066

Funciones: viernes y sábados 21:30 hrs.

CONCLUSIONES

El resultado de esta investigación para el diseño del cartel nos da a reconocer la importancia que tiene cada elemento por sí mismo y como objeto que interviene en la composición de un diseño.

Podemos concluir reconociendo la importancia que tiene la ilustración dentro del cartel así como su importancia dentro de las artes gráficas y su riqueza respecto a la variedad de formas para su acabado, resaltando sobre todo que a pesar de que los avances tecnológicos van ganando cada vez más terreno será imposible reemplazar a la ilustración.

En lo que respecta al cartel comprobamos nuevamente que sigue y seguirá siendo uno de los medios de difusión más importantes y con mayor aceptación por parte del espectador, gracias a su riqueza de composición como a sus características visuales y de rápida comunicación.

El cartel es un objeto de diseño que ha podido evolucionar en todas sus características cromáticas, técnicas, compositivas y creativas como resultado del desarrollo que todas las generaciones han podido dar al pequeño y gran formato visual.

El cartel en México se ha negado a desaparecer tomando nueva fuerza frente a los recursos electrónicos y digitales, y se ha visto en la posibilidad de extender su campo de acción por medio de la tecnología que le permite llegar a más gente.

Dentro del ambiente teatral el cartel seguirá jugando el papel más importante como el medio de comunicación más eficaz para la difusión.

Ha sido de gran satisfacción ver el resultado del cartel ya que cumple con todas las expectativas tanto de la obra de teatro como de la compañía teatral y esperamos que en la puesta de escena en otros teatros el cartel logre su cometido.

BIBLIOGRAFIA

A! DISEÑO "Josep Renau desde el fotomontaje". Entrevista a Manuel García por Félix Beltrán. Número 13 México, 1993 P. 14

ANALIS, Judith Gabriel Fernández Ledesma y el nacionalismo cultural mexicano UIA México, 1985 P. 224

ARGUDIN, Yolanda Historia del teatro en México Ed. Panorama P. 221

ARIEL, Rivera Virgilio La composición dramática estructura y cánones Difusión Cultural UNAM Grupo Editorial Gaceta Ed. Colección Escenología UNAM México, 1989 P. 264

ARNOLD, Eugene Técnicas de la Ilustración Ed. Leda Barcelona P. 128

AUREA, Aguilar, Evelia Beristain, Gerardo Monroy Expresión y Apreciación Artística Ed. EPSA México 1993 P. 231

BARRICOAT, J. Los carteles, su historia y lenguaje Ed. Gustavo Gili Barcelona, 1973 P. 280

CANDAS, Sobrino Ma. Covadonga Francisco Díaz de León como promotor de las artes gráficas UIA México P. 205

CARREON, Sergio La computadora como nueva técnica de ilustración
Tesis de Licenciatura México, 1985 P. 65

DALLEY, Terence Guía completa de Ilustración y Diseño
Ed. Gustavo Gili Barcelona, 1973 P. 280

EDWARD, Lomis Ilustración creadora
Ed. Hachette Argentina, 1980 P. 178

Enciclopedia Universal Ilustrada Europea American Tomo XIX

GILLIAM, Scott Roberto Fundamentos del Diseño
Editorial Victor Leru, Buenos Aires 1993 P. 195

GRIMBERG, Carl El siglo de la Ilustración
Ed. Daimon Madrid, 1973 P. 448

SIMON, Jennings Guía del Diseño Gráfico para profesionales
Ed. Trillas México, 1995 P. 183

GUTIERREZ, López Carlos El cartel de teatro y su importancia como medio publicitario ENAP México, 1990 P. 117

JM, Parramon y JM Kant Artes Gráficas para dibujantes y técnicos publicitarios
Ed. Instituto Parramon Ediciones

LICONA, Padilla Alejandro Raptola, Violola y Matola
Colección Textos Literarios Serie Teatro, politecnico México, 1987 P. 139

MAGAÑA, Esquivel Antonio Medio siglo de teatro mexicano
Departamento de Literatura INBA México P. 173

MICROSOFT Corporation Enciclopedia Encarta 2000 1993 - 1999

MULLER, Brookmann Josef Historia de la Comunicación visual
Ed. Gustavo Gili P. 172

POWELL, Dick Técnicas de Presentación
Ed. CIAO P. 157

QUILLET Diccionario Enciclopédico Volúmen 4 P. 400

RENAU, Josep Función Social del Cartel
Ed. F. Torres Valencia España P. 100

SATUE, Eric El Diseño Gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días
Alianza Editorial P. 487

THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART México, esplendores de treinta siglos
Mondadori Editore S.P.A. Verona, 1990 P. 490

TUBAU, Ivan Dibujando Carteles
Ediciones CEAC España, 1987 P. 136
