



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN**

**IMPORTANCIA DEL DISEÑO EDITORIAL Y LA ILUSTRACIÓN EN LA INDUSTRIA DISCOGRÁFICA (ROCK PROGRESIVO EN LOS 70) DESDE UN ENFOQUE SEMIÓTICO Y DE LA COMUNICACIÓN VISUAL**

**T E S I S**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:**

**LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

**PRESENTA:**

**MICHELL LOLITA RAMÍREZ VELÁZQUEZ**

**ASESOR: LDCG. BLANCA MIRIAM GRANADOS ACOSTA**

**CUAUTITLAN IZCALLI, EDO. DE MÉXICO**

**2005**

m. 345754



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



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

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

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLAN  
UNIDAD DE LA ADMINISTRACION ESCOLAR  
DEPARTAMENTO DE EXAMENES PROFESIONALES**

U. N. A. M.

ASUNTO: VOTOS APROBATORIOS

FACULTAD DE ESTUDIOS  
SUPERIORES CUAUTITLAN



Departamento de  
Exámenes Profesionales

**DR. JUAN ANTONIO MONTARAZ CRESPO**  
DIRECTOR DE LA FES CUAUTITLAN  
P R E S E N T E

ATN: Q. Ma. del Carmen García Mijares  
Jefe del Departamento de Exámenes  
Profesionales de la FES Cuautitlán

Con base en el art. 28 del Reglamento General de Exámenes, nos permitimos comunicar a usted que revisamos la TESIS:

Importancia del Diseño Editorial y la Ilustración en  
la industria Discográfica (Rock Progresivo en los 70)  
desde un enfoque Semiótico y de la Comunicación Visual

que presenta La pasante: Michell Lolita Ramírez Velázquez  
con número de cuenta: 9627985-8 para obtener el título de :  
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Considerando que dicho trabajo reúne los requisitos necesarios para ser discutido en el EXAMEN PROFESIONAL correspondiente, otorgamos nuestro VOTO APROBATORIO.

**ATENTAMENTE**  
**"POR MI RAZA HABLARA EL ESPIRITU"**

Cuautitlán Izcalli, Méx. a 17 de Mayo de 2004

PRESIDENTE LCG. Héctor Narciso Miranda Martinelli

VOCAL LDG. Edgar Osvaldo Archundia Gutiérrez

SECRETARIO LDCG. Blanca Miriam Granados Acosta

PRIMER SUPLENTE LFL. Martha Angélica Ortega Alderete

SEGUNDO SUPLENTE LAV. Héctor Raúl Morales Mejía



A ti que estás en todas partes, que me regalas vida y la impregnas de magia a cada instante.

A la persona que más admiro en este mundo, ella hizo posible todo lo que tengo y soy, gracias **Mamá**.

A mi mejores amigas **Aline** y **Cassandra**.

A ellas tres, por que son la luz de mi vida.

## Dedicatoria

A toda mi familia en especial a mi abuelita Paz, por ella estoy aquí.

**Victor**

**Fernando**

**Alicia**

**Lulú**

**Alejandro**

**David**

**Alberto**

**Gaby**

**Narciso**

**Alfredo**

Por que no podía haber encontrado mejores personas para acompañarme en mi vida. Gracias por alumbrar mi camino.



# Agradecimientos

Victor: por que tu amor subleva y pinta del color de la magia mis días.  
Fernando: por tus ojos diáfanos, la elegancia de tu ser, por permitirme ser parte de tu cielo.  
Alicia: por compartir tu increíble alma en cada momento, haciendo desaparecer la distancia.  
Lulú: por la grandiosidad de tu humildad, tus oídos y ojos pacientes, por que eres única.  
Alejandro: por tu excepcional ser, que sin saber, crea, bendice, entraña y transforma.  
David: por que sutilmente la fuerza de tu espíritu inspira a ser mejor cada día.  
Alberto: por que tu magia prende la luz y disipa la oscuridad, gracias para mí siempre es Agosto.  
Gaby: por ser uno de mis regalos, gracias a tu corazón y alma que llegan justo a tiempo.  
Narciso: Por tu sencillez y humildad. Por permanecer, por compartir tu don sin pedir nada.  
Alfredo: Por que gracias a Dios existen personas como tú.

A la Universidad.

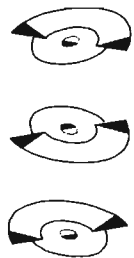
A mi Maestra y Asesora Miriam por su sabiduría, su paciencia, y ayuda.

A los Profesores Héctor Martinelli, Veronica Piña, Héctor Morales, Martha Ortega, Osvaldo Archundia y Marina por que sin ellos, esto no hubiese sido posible.

A la Música, al Arte, y a todos los que hacen posible las cosas sublimes de la vida.

A todo lo que me acompañó en este proceso de investigación, por que vi volar el mar y aprendí que la luz es como el agua.

A lo que empieza y lo que acabó.



Resumen.....	7
Introducción.....	8

# Índice

## Capítulo 1

### Comunicación Visual

### Comunicación Visual

1.1 Comunicación .....	11
1.2 Comunicación Visual .....	18
1.3 Tipos de Comunicación Visual .....	20
1.3.1 Componentes de la Comunicación Visual .....	21
1.4 Lenguajes Visuales.....	22
1.4.1 El lenguaje Icónico.....	24
1.4.2 El Lenguaje Textual .....	25
1.4.3 El Lenguaje Cromático .....	27

## Capítulo 2

### Diseño Editorial, Ilustración, Arte y Semiótica

### Diseño Editorial, Ilustración, Arte y Semiótica

2.1 El Diseño Editorial .....	31
2.2.1 Formas de Diseño Editorial.....	38
2.2 Ilustración .....	41
2.2.1 Historia de la Ilustración .....	43
2.2.2 La Ilustración en la Comunicación Visual .....	48
2.3 El Arte .....	53
2.3.1 La Comunicación Visual como Arte .....	56
2.3.2 Diseño Editorial y Arte .....	58
2.3.3 Valoración Artística de la Ilustración .....	60
2.4 La Semiótica .....	61
2.4.1 La Comunicación y la Semiótica .....	67
2.4.2 La Semiótica de la Imagen .....	70



# Índice

## Capítulo 3

### Industria Discográfica

### Industria Discográfica

3.1 Historia de la Discografía .....	79
3.2 Formatos en la Discografía .....	82
3.3 El Disco .....	83
3.3.1 La Evolución del Disco .....	85
3.3.2 Envases para Discos .....	88
3.3.3 Sistemas de Impresión para los Envases Discográficos .....	90
3.4 Música .....	92
3.4.1 Las Funciones de la Música .....	93
3.5 Historia del Rock .....	94
3.6 El Rock Progresivo .....	95
3.6.1 Principales Representantes y Subgéneros .....	99
3.7 Principales Obras Progresivas .....	101
3.7.1 Álbumes por grupo .....	103



# Índice

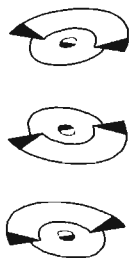
## Capítulo 4 Análisis Semiótico en la Discografía del Rock Progresivo en los años 70

### Capítulo 4

### Análisis Semiótico en la Discografía del Rock Progresivo en los años 70.

4.1 Contexto Histórico de la década de los setenta .....	113
4.2 El Diseño Editorial en los Discos Progresivos.....	118
4.2.1 El Diseño Editorial en los Setenta.....	119
4.2.2 Superamaneramiento y Postmodernismo.....	120
4.2.3 Diseño Editorial en las Portadas de Discos de Rock Progresivo	122
4.3 El Rock Progresivo Ilustrado.....	123
4.4 Valoración Artística en las Portadas de Discos de Rock Progresivo	125
4.4.1 Influencia Artística para la representación Progresiva.....	127
4.5 El Discurso Progresivo.....	128
4.6 La Creación de un Lenguaje.....	130
4.6.1 El Mensaje y su Filosofía.....	131
4.6.2 El Mensaje y el Impacto Social.....	132
4.7 La Moda Progresiva .....	133
4.8 El Análisis Semiótico.....	135
4.8.1 El Registro Visual.....	137
4.8.2 La Significación.....	139
4.8.2.1 Sentidos.....	140
4.8.2.2 Texto.....	142
4.8.2.3 Contexto.....	144
4.8.2.4 Funciones.....	146
4.8.2.5 Discursos.....	149
4.8.2.6 Códigos.....	151
4.9 Universo Simbólico.....	154
Conclusiones.....	161
Bibliografía.....	167





## Resumen

La Comunicación es un proceso esencial para el hombre, de ella dependen las relaciones sociales, culturales, políticas, económicas y afectivas. Uno de los tipos de comunicación que existen, es la Comunicación Visual.

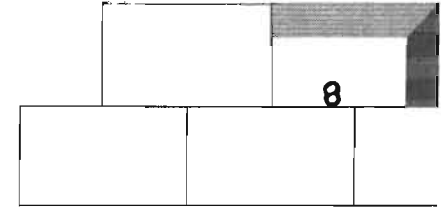
El sentido visual del hombre es donde entran todos los demás sentidos, es por eso que la Comunicación Visual adquiere suma importancia para el quehacer cotidiano y todas las relaciones que atañen al ser humano como individuo y como parte de una sociedad. Los conductos que llevan el mensaje son varios.

Existen además, formas de relación e identificación que se consideran sublimes, ellas consiguen producir sensaciones múltiples, tienen lenguajes propios y al mismo tiempo universales, estas formas de relación son las Artes. Una de ellas es la Música. Ella tiene el poder de cambiar relaciones, de establecer grupos sociales, de implantar modas, de cambiar la historia.

La Música es grabada en Discos, en un principio se grabó en cilindros de cera y llevó todo un proceso de transformación para poder ser escuchado en diferentes soportes; uno de ellos es el disco de vinilo.

Los canales utilizados para difundir la Música son las portadas de discos, en ellas llevan impresa toda la información referente a su contenido, llevando consigo todo un proceso de Diseño, que debe tomar en cuenta que lo que va a diseñar contiene una de las Bellas Artes, dándole importancia a todos los códigos musicales, sociales y culturales que le dan una jerarquía de acuerdo al género musical, utilizando muchas veces para ello a la Ilustración.

Tomando en cuenta que la Música produce, ocasiona, promueve sensaciones múltiples y todas ellas significan.



# Introducción

La importancia del Diseño Editorial y la Ilustración en la Industria Discográfica (Rock Progresivo en los 70) dentro de la Comunicación Visual, es un análisis que se realizará a partir de otros puntos multidisciplinarios como la Semiótica para explicar con mayor claridad y profundidad el alcance del trabajo del Diseñador y Comunicador Visual.

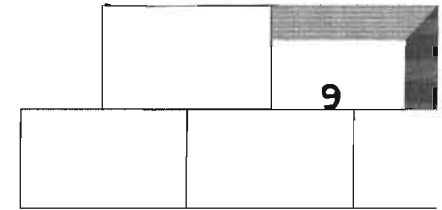
El Diseño es una actividad que implica investigación y análisis para tener fundamentos que respalden el trabajo del Diseñador y tener una verdadera Comunicación Visual.

El crecimiento desmesurado de la tecnología trae como consecuencia muchas demandas sociales, una de ellas es la industria musical (discográfica) en la que el Diseño Editorial, la Ilustración y la Comunicación están inmersas, no así lo está el que todas las producciones discográficas tengan repercusiones dentro del ámbito musical, social o que lleguen a tener trascendencia.

Se definirá lo que es la Comunicación Visual, tipos de Comunicación Visual y los Lenguajes Visuales para entender bien todos los componentes de la Comunicación y así mismo definir al Diseño Editorial, Ilustración, Arte y Semiótica que se hará en el segundo capítulo.

La industria discográfica trae como consecuencia demandas del escucha, entre las cuales no sólo está la calidad musical del intérprete, también está la exigencia de la calidad y originalidad de las imágenes y envases que contienen. En el tercer capítulo se aborda la historia de la industria discográfica junto con los sistemas de impresión en los envases discográficos. Como la variedad de la discografía es muy amplia es necesario enfocarse sobre un género específico: el Rock Progresivo. En este capítulo se incluyen los principales representantes de este género musical, las principales producciones Progresivas y una selección de grupos con álbumes que corresponden a la década de los 70.

Las imágenes de las portadas (e interiores) de discos de Rock Progresivo superan en mucho a otras representaciones gráficas de otros géneros musicales. Esto en gran medida se debe a la cantidad de símbolos que se manejan en éstos, los discursos son de tal complejidad que desatan diversas opiniones, e incluso los discos llegan a hacerse famosos



sólo por la imagen que los representa.

El cuarto capítulo es el análisis semiótico a partir del contexto Histórico de la década de los setenta para llevar a la respuesta a las preguntas de que si la industria discográfica es un medio ideal que pudiese formar a partir de sus imágenes y su diseño nuevas modas o tendencias musicales y sociales, o si lo que los discos llevan en sus contenedores comunican visualmente o son sólo imágenes sin sentido producto de una moda.

La importancia de esta investigación es demostrar si en realidad un trabajo de Diseño Editorial que implica otras disciplinas, cumple realmente la función comunicativa, si cubre necesidades a partir de lenguajes visuales y sobre todo si esa producción alcanza una trascendencia tal que se llegue a imponer tendencias o modas o si sólo son contenedores de discos.



# Capítulo 1

Comunicación Visual





# Comunicación

## 1.1 La Comunicación

La comunicación es un proceso, es una serie de pasos que los participantes (emisor- receptor) siguen para poder transmitir y a su vez entender lo que se quiere decir. Es una interacción, es hacer común en los demás lo que transferimos por diferentes medios, ya sean escritos, sonoros o visuales.

La comunicación es esencial para el hombre, surge para que pueda haber un entendimiento entre él y otros sujetos haciendo surgir la cultura y ésta a su vez a la sociedad.

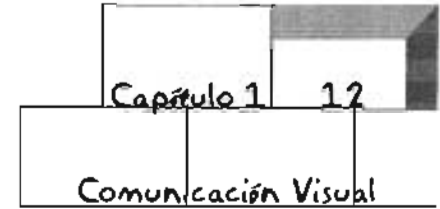
La comunicación significa hacer partícipe a otro u otros individuos de la información generada para hacerla común y como consecuencia formar relaciones y hasta cierto punto hacer cómplices a los demás de dicha información.

La información es imprescindible para fundamentar una cultura y no sólo eso, dependemos de esa comunicación en todos los aspectos de la vida, de ahí lo acertado cuando Eulalio Ferrer dice que “El mundo se revela gracias a la comunicación”.<sup>1</sup>

“La comunicación es el medio de los medios en la medida en que a ella afluyen los conocimientos y los descubrimientos del hombre para hacerse comprensibles entre sí y hacia los demás. Instalada en el centro de todo lo perceptible, se ha transformado en una vida de reciprocidad que contribuye determinadamente al equilibrio social”.<sup>2</sup> Pero también existen “ruidos” en la comunicación y esto se debe a varias cosas, ya sea que el emisor y el receptor no compartan los mismos códigos o que alguno de ellos esté generando problemas que interfieran para un buen entendimiento. Del emisor también depende de que lo transmitido lo haga de una manera comprensible, si esto no es explicable o resulta confuso, no es comunicación.

<sup>1</sup> Ferrer Eulalio. Información y Comunicación.pág. 45..

<sup>2</sup>. Ibidem.



“La fuente codifica sólo en función de la experiencia” Para que la comunicación sea efectiva se necesita que los elementos inmersos en el proceso tengan factores y experiencias en común, esto es por ejemplo el lenguaje u otros códigos que tengan ambos conocimiento previo”.<sup>3</sup>

Todo esto hace que el comunicar no sea una cosa tan sencilla, pero si éste transmitir de significados es preciso y comprensible, la comunicación se efectúa eficazmente y de esta manera es capaz de integrar comportamientos con entendimiento.

La comunicación tiene muchas finalidades tales como cumplir necesidades, intercambiar información, crear relaciones, persuadir y manifestar.

## Emisor

Dentro de la comunicación existen elementos básicos para que ésta pueda efectuarse, estos son; el contexto, los participantes (emisor - receptor, canal, fuente y mensaje) y por último la retroalimentación.

Los participantes en el proceso de la comunicación son:

**Emisor:** Es la persona, organización o empresa que se encarga de transmitir información. Su objetivo es transportar la información por medio de un canal para que éste llegue a su destino, llamado receptor. Esta persona es quien habla, gesticula, dibuja, etc. El emisor utiliza los canales para que la información pueda ser enviada a su destino. Es el encargado de elegir el canal, además de seleccionar los códigos por medio de los cuales podrá ser entendida dicha información, dependiendo por supuesto del receptor, el cual debe compartir el conocimiento de estos códigos. Además de producir mensajes el emisor tiene la capacidad de ajustar estos mensajes estructurándolos y manejándolos de acuerdo a sus intenciones. El emisor codifica el mensaje que desea transmitir, es decir, tiene la habilidad de convertir en códigos lo que desea declarar a través de un canal.



Capítulo 1	13
Comunicación Visual	

# Mensaje

**Receptor:** Es la persona (s) a quien va dirigido el mensaje que generó el emisor. El receptor es el elemento que toma la información, la descifra y la entiende de acuerdo así el emisor produjo códigos conocidos por su experiencia.

En el receptor existen dos procesos, el primero es la recepción, la cual se refiere solo al “captar” el mensaje por medio de sus sentidos, una imagen, un sonido, etc. El siguiente proceso consiste en decodificar la información, esto se refiere a la capacidad intelectual (cerebro, memoria) y su capacidad de entendimiento. Este último proceso es el fin que se propone la comunicación, que los mensajes sean aceptados y bien entendidos por el receptor. La distinción entre estos dos procesos, se refiere a que una persona sólo puede ver y percibir o sólo oír, sin importarle en lo absoluto el contenido de lo que ha percibido y así mostrar total desinterés. Esto no sucede cuando además de percibir, asimila y entiende el mensaje que en un principio entró en sus sentidos.

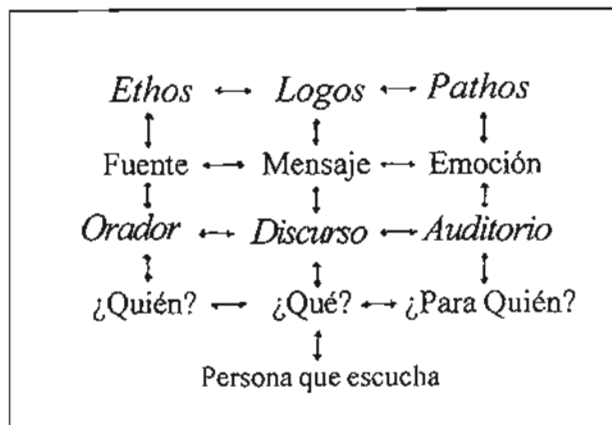
**Canal:** Es el conducto, es un vehículo de mensajes, de él dependen la calidad y cantidad de la transmisión. El canal es un agente intermediario físico a través del cual se transmite la información. El canal es también el trayecto del mensaje así como el transporte del mismo. En una comunicación sencilla (emisor -receptor), el canal es el habla (sonido).

**Fuente:** La fuente es el elemento que genera la información, es también llamado emisor, esta distinción varía cuando por ejemplo; una empresa es la fuente de la información y el emisor es por ejemplo un locutor. La fuente puede ser alguna entidad o persona que pretende informar, ésta siempre plantea un objetivo.

**Mensaje:** Es la selección ordenada de signos o símbolos que la fuente genera. El mensaje es el portador de toda esa estructura de signos y de códigos planteados por el emisor, llevando consigo la intención de influir en el destinatario. En el mensaje está implícito el contenido, el cual marca el sentido (significado) de la información.



# Modelo de Comunicación



Modelo de Comunicación

**Retroalimentación:** Cuando el receptor asimila el mensaje transmitido por el emisor, reacciona de tal manera que responde a dicha información convirtiéndose así en emisor, haciendo de esta manera que la antes fuente, cambie su papel al papel del receptor.

Este fenómeno no sólo se da en un proceso comunicativo interpersonal, en los medios de comunicación, el radio por ejemplo, emite informaciones, las cuales al ser captadas (escuchadas) generan reacciones o inquietudes. Estas inquietudes se revelan y se externalizan (volviéndose el receptor en emisor) haciendo llamadas o en alguno de los casos acudiendo al lugar donde se transmite la señal. Por medio de la retroalimentación se puede saber si la comunicación ha sido efectiva o no, si la intención que llevaba el mensaje produjo los efectos deseados.

El modelo de la comunicación marca elementos muy importantes que interactúan y se relacionan entre sí dando lugar a una retroalimentación donde algunas partes se convierten en transmisoras y al mismo tiempo en receptoras, es decir la comunicación es un constante tratamiento, es un proceso continuo en el cual siempre existe una intención.

Aristóteles estudió este fenómeno de la comunicación así que realizó una triada y sumó a ésta algunas preguntas que sirven para poder comunicar.





# Comunicación Interpersonal



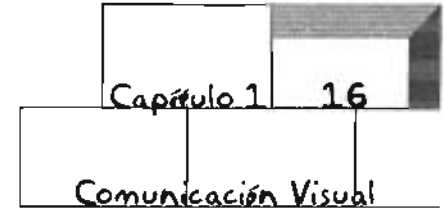
Ejemplo de Comunicación Interpersonal  
fragmento de la portada del disco "Wish You were here". Pink Floyd

Existen diferentes tipos de comunicación, algunos de estos son:

**La comunicación interpersonal:** Se explica como la comunicación entre personas en donde existe un entendimiento sin la intervención de algún elemento tecnológico como lo es la televisión, el radio, el cine, el teléfono, algún medio impreso u otro aparato comunicador.

Existen varias teorías que abordan a la comunicación interpersonal, algunas hechas por psicólogos sociales adentrados en el análisis de este tipo de comunicación en grupos. También hay teorías que abarcan perspectivas distintas, como considerar que la comunicación interpersonal se debe en cierta medida a que algunos individuos pertenecientes a una especie o cultura basan esa comunicación con respecto a sus conocimientos y a su genética (teoría evolucionista). Otros argumentan este fenómeno en la oposición de naturaleza y crianza, las cuales no han tenido conclusiones.

Dentro de la comunicación interpersonal existe un proceso comunicativo estructurado con un sistema de códigos y reglas que hacen que los participantes en dicho proceso entiendan esta comunicación, esto se debe a que comparten dicha estructura de acuerdo a todo ese marco teórico referencial en el cual están sumergidos a partir de la experiencia de su entorno, comparten un lenguaje, es decir, comparten el conocimiento de códigos que permiten el entendimiento del mensaje. Además de esta comunicación estructurada existe otra más espontánea, la cual es más casual, sencilla y libre, donde la improvisación es utilizada, el azar en cierta medida es partícipe de ella. En este tipo de comunicación espontánea los participantes no conocen el fin de dicho encuentro, ésta puede darse en casos en que, sin intención, una persona encuentra a otra después de muchos años de verse o simplemente esto se da por coincidencia. La comunicación interpersonal es la más utilizada, es la comunicación más directa, íntima y más frecuente.



# Comunicación Colectiva



La comunicación interpersonal es directa, se da entre dos personas o en un grupo de individuos muy pequeño. Interior del disco "Human Clay" . Creed.

Es aquí donde los elementos participantes (emisor-receptor) se encuentran cara a cara como lo es en las situaciones familiares, escolares, de trabajo, u otra forma de contacto comunicativo personal que se vive a diario. El tipo de códigos que se manejan en la comunicación interpersonal son frecuentemente el lenguaje oral, los gestos y la comunicación no verbal, esto es por que además de ser la comunicación directa, se da entre dos personas o en un grupo de individuos muy pequeño.

En esta comunicación se da más rápido el proceso comunicativo, la codificación y decodificación de la información adquiere un dinamismo tal que la retroalimentación es enriquecida, los interlocutores varían sus roles constantemente, si no hay un entendimiento, existe la manera de corregir y modificar los mensajes para que estos sean bien comprendidos casi inmediatamente.

Las características culturales y sociales de los participantes en la comunicación interpersonal condicionan y estructuran el proceso comunicativo.

**Comunicación Colectiva:** Es la que es generada por medios de comunicación que tienen un gran alcance de transmisión (televisión radio, cine, revistas, periódico) los cuales modifican el proceso comunicativo siendo estos las fuentes emisoras, ellas transmiten sus mensajes a un número de receptores muy grande. La comunicación masiva brinda información y entretenimiento a un número indefinido de personas y está regulada por intereses del estado.

La comunicación masiva regulada por los medios de comunicación tienen una intención de persuasión, de mercancía y consumo para el público receptor. El problema que genera la comunicación masiva o colectiva es que no existe una retroalimentación activa como en la comunicación interpersonal, las posibilidades de intercambio de roles no existe y produce una comunicación unilateral y convierte a los receptores en individuos pasivos dejándose influenciar de acuerdo a la información que estos medios de comunicación generen. Sólo algunos de estos tienen mensajes de carácter cultural y educativo.



La comunicación Fática mantiene y prolonga las comunicaciones interpersonales y su función es atraer la atención. Portada del disco "radiation", Marillion, 1999.

**Comunicación Fática:** es la que se encarga de mantener, acentuar y prolongar la comunicación. Esta se dedica más a fortalecer las relaciones sociales -culturales que a transmitir información. Tiene como objeto redundar y afirmar la comunicación haciendo que una cultura a través de sus convenciones sociales pueda expresarse dentro de ella misma alimentándola.

La comunicación fática es interpersonal, una conversación común también lo es al igual que la cortesía. La función de la comunicación fática es, también, atraer la atención del receptor (s) para que la comunicación y el interés no decaigan.

**Comunicación No verbal:** Asume diversas formas, este tipo de comunicación es la que no utiliza el habla, lo que la comunicación no verbal usa es todo un vocabulario de gestos, señales, signos, todos parte de un lenguaje corporal el cual es analizado por los diferentes científicos argumentando que la comunicación no verbal juega un papel muy importante en el proceso de comunicación ya que en éste no sólo se dice con palabras o sonidos, el cuerpo tiene mucho que decir acompañado a toda la serie de palabras que los interlocutores intercambian.

Dentro de la comunicación no verbal existen varios factores importantes como el contacto visual, (la observación corporal) la boca (las muecas, las sonrisas) los ademanes, la postura, la distancia corporal, los movimientos, la piel, todas las actitudes, ademanes, modales que adoptan los participantes durante el proceso de comunicación.

Todos estos elementos varían de acuerdo a factores sociales y contextos culturales en que las personas se encuentren. El mismo hombre es muy diferente entre los demás hombres, él es un individuo (distinto de los demás) pero inmerso en una cultura, existen así mismo muchas culturas, todas ellas distintas, dependiendo de sus circunstancias y convenciones sociales, estos marcan los significados que la comunicación no verbal intenta estudiar e interpretar.

Además de todos estos tipos de comunicación, existe la comunicación visual, la cual marca una importante pauta entre el proceso comunicacional entre las civilizaciones antiguas y con un mayor impacto en las culturas actuales.



## 1.2 Comunicación Visual

En esta era comunicacional, donde la tecnología se impone para un avance y un retroceso del ser humano, existe toda una cultura visual que abarca muchos campos de la vida cotidiana humana. Dentro de esta cultura visual, la encargada de transmitir la información por medio de imágenes es la comunicación visual.

Todo lo que somos, lo que hacemos, lo que hablamos, lo que sentimos y expresamos gesticulando es comunicación visual. Todos los objetos, el vestido, el calzado, el peinado, comunican en relación a nuestra experiencia y a nuestra percepción social, cultural dentro de nuestro contexto social e histórico, así como un color de piel puede decirnos la procedencia genética de alguien, también nos dice algo el atuendo que alguna persona porte. Es decir, todo lo que vemos nos comunica.

La vista es el sentido que tiene el ser humano por medio del cual somos capaces de generar más sensaciones, de poner todos los sentidos en uno solo. La vista despierta emociones y nos hace recordar olores, sabores, texturas, con el simple hecho de dar una miradita para activar la sensibilidad de nuestra percepción.

Cuando se tiene la intención de comunicar, ya sea oral, escrita o visualmente, la información precede a la comunicación y cuanto más completa y entendible sea esta, más eficaz será el resultado



La comunicación visual debe cumplir una proyección de mensajes adecuados a las características sociales, culturales y cognitivas de los receptores.

	Capítulo 1	19
	Comunicación Visual	

La comunicación no sólo se da cuando dos personas expresan oralmente sus inquietudes o la información transformada en noticia, los gestos también comunican, los colores, la luz, los movimientos, las actitudes, las formas, etc.

Por ejemplo, un tipo de vegetación nos puede ubicar geográficamente, nos comunica si existen palmeras y árboles frutales, sabremos que estamos en un lugar cercano al mar, esto lo entendemos porque tenemos un conocimiento previo de nuestro entorno, estos conocimientos y experiencias nos llevan a entender lo que los objetos nos indican y llegan entonces a comunicarnos.

La comunicación visual parte desde el hecho en que lo que podemos ver y percibir por medio de nuestros ojos como las formas, las texturas, dimensiones, movimientos, lo hacemos por que la luz nos permite visualizar todo esto. La luz nos proporciona el poder observar las cosas, los claros y oscuros y distintas tonalidades desde perspectivas diferentes.

La comunicación visual debe cumplir como parte del proceso comunicativo una proyección de mensajes visuales adecuados a las características sociales, culturales y cognitivas del o los receptores.

Los medios que usualmente utiliza la comunicación visual intencional son la televisión, las revistas, los periódicos, los carteles, los espectaculares, los tarjetones y otros elementos que van desde las pintas en las paredes hasta un recado en una hoja de papel.

El contenido y la forma se determinan a partir de un previo estudio que tiene el emisor de la información que quiere transmitir y requiere también un estudio de los destinatarios.

La comunicación visual se ayuda de varios elementos para su realización. Ella se sostiene de diversas técnicas visuales y de elementos básicos que al conjugarse de manera adecuada producen un mensaje.

Los elementos básicos de la comunicación visual son el punto, la línea, el contorno, la dirección, el tono, el color, las texturas, la dimensión, la escala y el movimiento. Las



técnicas visuales utilizan estos elementos básicos y éstas tienen un carácter más complejo, las seleccionan y combinan de acuerdo a lo que se quiere comunicar. Las técnicas visuales son una herramienta para la comunicación visual. Depende de la capacidad creadora del diseñador o del comunicador visual que conjugue a partir de una idea y de la utilización de estos elementos visuales básicos y las técnicas visuales para poder expresar el contenido y la forma de los mensajes.

### 1.3 Tipos de Comunicación Visual

Munari habla de una comunicación visual casual y otra intencional “...Una comunicación casual puede ser interpretada libremente por el que la recibe ya como mensaje científico o estético, o como otra cosa”<sup>4</sup>

La interpretación que el receptor le da a la comunicación casual depende de su sentido común y de la experiencia que tenga de acuerdo a su entorno.

La Comunicación Visual Intencional es aquella que tiene un propósito.

Bruno Munari divide la Comunicación Intencional en dos:

La Información Estética (Un caso complicado de percepción y de interpretación de acuerdo a cada individuo ya que abarca manifestaciones de belleza).

La Información Práctica (Sin el elemento estético las cuales vemos todos los días como son todas las imágenes cotidianas).



La interpretación que el receptor le da a la comunicación casual depende de su sentido común y de su entorno.

4. Munari, Bruno. Diseño y Comunicación Visual. pág. 74.



# Información



El cartel es un soporte y un medio para la información.  
Fragmento del disco "Para siempre" Héroes del Silencio. 1996

## 1.3.1 Componentes de la Comunicación Visual

### Soporte

El Soporte es una base, una vía material en la que se adecua el mensaje de acuerdo a lo que se quiere transmitir y a las circunstancias en que se encuentren en el destinatario. Existen también otros tipos de soporte como lo son el color, la luz, el movimiento, etc. Los soportes son códigos visuales y también son medios materiales. Dentro de los medios materiales pueden estos ser por ejemplo: el papel, la madera, el plástico, una tela, un bastidor, una película, es decir, todos esos elementos físicos que nos ayuden a sostener la información visual o escrita para cumplir la comunicación visual.

### La información

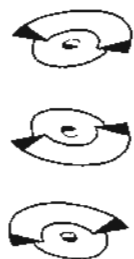
La información es dar una causa, un enterar de circunstancias a otros individuos. Es el mensaje, es un miembro importante para que la comunicación pueda efectuarse, es lo que precede a la comunicación.

Información es dar forma sustancial a una cosa. Estas circunstancias abarcan causas emocionales y cognoscitivas, a partir del contexto que la rodea. Esta necesidad de declarar la información hace partícipe a dos o más individuos de causas que al intentar explicarlas (generadas por una inquietud) forman cierta complicidad creando así relaciones humanas con el fin de que se de un entendimiento.

La información asume diferentes formas, es el contenido del mensaje. Cuando existe una información interactiva nutre a la retroalimentación del proceso comunicativo ayudando a que por medio de imágenes o texto, la comunicación visual pueda efectuarse.

La información es generada a partir de las intenciones que la fuente o emisor pretendan transmitir.





...”En la gran masa de informaciones visuales que nos asaltan por todas partes de una manera desordenada y continua, la comunicación visual intenta definir basándose en datos objetivos cuál es la relación más exacta posible entre información y soporte.” 5

## 14 Lenguajes Visuales

El lenguaje tiene varios niveles, estos llevan a una transformación y estructura de los mensajes. Estos niveles se refieren a la interrelación que existe entre las palabras cuando se tiene un texto, a su ordenación lógica, a la ordenación de las ideas, al alcance que estas palabras puedan tener y a la formación léxica utilizando prefijos, sufijos, elementos gramaticales y de signos lingüísticos.

El **Lenguaje** es la capacidad que tiene el hombre para comunicar lo que piensa o siente.

En el lenguaje visual (y en cualquier otro tipo de lenguaje) existe un sistema de signos que se utiliza para que ese lenguaje sea comprendido.

Expresar y producir significados es una función del lenguaje. El lenguaje visual se basa en sistemas que lo rigen, éstas son reglas y principios (semánticos) ya que se trata de un ejercicio activo, en el cual se determinan las diferentes formas de proyectar adecuadamente los mensajes visuales.

La comunicación visual emplea los elementos visuales para estructurar mensajes de manera tal que sean estos comprendidos. Utiliza un lenguaje que se emplea para, (además de comunicar) llevar ciertos niveles de complejidad, que van desde lo sencillamente comercial hasta los campos de significación en la semiótica y llegando incluso a expresiones artísticas.

El lenguaje visual como otros tipos de lenguaje, tiene sus propios recursos y significaciones.



El lenguaje visual como otros tipos de lenguaje, tiene sus propios recursos y significaciones.





# Lenguajes Visuales



**FUMAR ES CAUSA DE CANCER**

Todo elemento visual tiene características morfológicas, las cuales forman interrelaciones con respecto a su ubicación en el plano para ser percibidos de diferentes maneras.

El lenguaje es una forma de expresión, es parte de la comunicación y como tal es muy difícil que pueda separarse de la comunicación visual ya que este lenguaje no sólo se limita a la expresión oral o auditiva, también es parte de la comunicación no verbal y de la comunicación visual. Hablar del lenguaje visual es hablar de elementos visuales, los cuales parten primero en ser conceptuales, es decir, no son tangibles ni visibles, existen, sí, pero como concepto, son parte de la percepción y se encuentran dentro del pensamiento visual a partir de la experiencia, donde no existe nada que sea entendido o interpretado que no haya transitado por los sentidos. Estos elementos conceptuales son los que el hombre sustituye y complementa cuando no están presentes, son conceptuales porque son mentales y son parte de las operaciones cognoscitivas como una operación de reemplazamiento automático, un ejemplo de ello es cuando un círculo está incompleto y se tiende a cerrarlo conceptualmente por que en realidad no es así. Los elementos conceptuales (en el pensamiento visual) son: el punto, la línea, el plano y el volumen.

Estos elementos conceptuales se hacen ilusoriamente notorios cuando por ejemplo varios planos manejados de manera tal (en dirección intrínseca) hacen que se de la sensación de volumen sin ser este real.

Los elementos visuales son la realización de los elementos conceptuales, es cuando se produce en forma real y visible ese pensamiento conceptual, cuando esto sucede los elementos visuales poseen forma, color, textura y medida. Todo elemento visual tiene estas características morfológicas, las cuales forman interrelaciones con respecto a su ubicación en el plano para ser percibidos de diferentes maneras. Estos elementos de relación son: la dirección, el espacio, la posición y la gravedad. Estos elementos tienen que ver con lo que se pretenda representar, ayudados por la teoría Gestalt y otros estudios de percepción. El Lenguaje visual deriva en elementos icónicos, lingüísticos (texto) y cromáticos.



# Lenguaje Icónico



La imagen es, una serie de factores de percepción, se designa como ícono también llamado imagen material.  
Portada del Disco "Sleeping with Ghosts" Placebo

## 14.1 El lenguaje icónico

El icono es una imagen. Ésta es estudiada por la iconografía, la cual describe y explica todo género de imágenes. El lenguaje icónico se refiere a la significación de las imágenes, generalmente este se expresa por medio de esquemas, ya que parte desde grados de iconicidad, tomando como lo puramente icónico al objeto mismo, pasando en una escala decreciente a otro tipo de representación de objetos por medio de las imágenes como lo son el reflejo, los modelos tridimensionales o a escala, la fotografía, la pintura, los diagramas hasta las palabras o signos puramente abstractos.

La iconicidad es la medida de naturalismo o realidad que contienen las representaciones de lo existente, llevando en esa medida lo puramente real, corpóreo, tangible del objeto en si hasta su polo opuesto que es la abstracción.

La imagen es, de su raíz etimológica "imago", imaginis que es una serie de factores de percepción y se designa además como icono, llamado igualmente la imagen material. La imagen es la reproducción mental de una percepción, la cual entra por el sentido de la vista activando la sensibilidad de los demás órganos. En el lenguaje icónico o de las imágenes existen varios criterios, estos son; el criterio de iconicidad, normatividad, complejidad, universalidad, historicidad, y de fascinación.

El criterio de iconicidad es el que estudia la semejanza del objeto en relación a su representación poniéndolo en niveles que van desde el objeto mismo hasta la abstracción.

El criterio de normatividad es la aplicación de las leyes que se formulan a partir de códigos y cánones formulados para las representaciones de las imágenes.

El criterio de complejidad, que se determina a partir de la cantidad de elementos que conforman la imagen y también el orden con que están determinados.

El criterio de universalidad es la condición relativa que adquieren ciertas imágenes que han sido adoptadas por un gran número de gente y que se han convertido en figuras simbólicas.



El criterio de fascinación es la cantidad de atracción y seducción que hacen capaz a la imagen de retener la atención del espectador.

El criterio estético y el semántico. El criterio estético o connotativo es el que determina las cualidades o valores que sensitivamente se encuentran en una imagen. Por otra parte el criterio semántico es el que determina cualidades denotativas. El carácter denotativo es el que designa lo que es, lo que se muestra objetivamente de la imagen. Estos criterios, son parte del lenguaje icónico visual, además de los elementos básicos visuales que tiene una imagen ya antes mencionados.

## JARABE DE PALO



Los fonemas hacen que una palabra signifique más para alguien que está acostumbrado a ese tipo de sonido-significado que para otro que no lo está.

## 14.2 Lenguaje Textual

Este lenguaje es de igual forma, parte de la comunicación visual, éste, como todos los lenguajes, tiene una serie de reglas y es la gramática la que se encarga de los signos lingüísticos, de los medios expresivos de la lengua y de ésta se derivan la fonética, la morfología, la fonología, la lexicografía, y la sintaxis para su estudio. La gramática es una ciencia compleja, los signos son resultado de la abstracción del lenguaje para poder ser vistos y entendidos. Cuando hablamos de estos signos hablamos de la escritura, la cual fue una invención del hombre al verse envuelto en la necesidad de dejar en forma material un legado de sus pensamientos y sus acciones. A partir del lenguaje, se siguen ciertas reglas para que lo dicho tenga sentido, en todos los idiomas el sonido adquiere significados de los cuales hacen derivar palabras, esto es muy importante ya que los idiomas son diferentes y los fonemas hacen que una palabra signifique más para alguien que está acostumbrado a ese tipo de sonido-significado que para otro que no lo está.



La forma de la escritura puede denotar y connotar diferentes sensaciones recurriendo a la imagen.

Un ejemplo de ello es cuando a un individuo que habla español y tiene ciertos “modismos” (fonéticos) se le dice la palabra muñeco, inmediatamente se le viene a la mente una imagen que representa esa palabra, pero para un chino o un árabe, esa palabra y sonido carece totalmente de significado por que en su escritura no se encuentran los mismos signos, sus reglas gramaticales permiten que puedan denotar con otros signos el mismo objeto designado en otro idioma y que éste tenga una significación totalmente distinta a la que tiene una persona influida por la cultura occidental.

Existe una cantidad enorme de idiomas y de lenguajes, de ellos se derivan familias lingüísticas y formas de escrituras complejas ya sea por la unión de reglas gramaticales o de influencias que tuvieron por invasiones y conquistas a su cultura.

Este lenguaje es muy importante en la comunicación visual, además de complejo, ya que tiene como sentido esclarecer lo que una imagen dice. Existe una relación entre el texto y la imagen que hace que se apoyen uno en el otro para darle un buen sentido al mensaje visual.

El lenguaje textual (la escritura) es muy utilizado en la comunicación visual y tiene también diferentes significaciones de acuerdo a la composición de sus signos (letras) en el espacio. Estas significaciones también varían en cada cultura, pero algunas son universales de acuerdo a la teoría de percepción como lo es la forma de los caracteres que denotan sensaciones de liviandad, de pesadez, de elegancia, de desorden, de limpieza, en fin, la forma de la escritura puede denotar y connotar diferentes sensaciones recurriendo a la imagen o siendo sólo ésta el elemento expresivo en la comunicación visual.



### 14.3 Lenguaje Cromático

Cromatismo se traduce en la peculiaridad de mostrar colores, esto queda de manifiesto en el diseño y la comunicación visual; indudablemente los colores son parte de la función comunicativa que entra por el sentido visual. Los griegos utilizaban la palabra cromatismo para designar un tipo de realización por semitonos que era rica en matices de coloración. El color es estudiado ampliamente por diversas ciencias, todas con el principio de que son vibraciones de ondas de luz, las cuales llegan a el ojo humano haciendo una reacción neurológica, produciendo apreciación y reacciones ante estas ondas vibratorias de luz. El estudio del color no sólo deriva en la situación de frecuencias y longitudes de rayos luminosos (Teoría ondulatoria), el campo del estudio del color llega a ser subjetivo aprovechando las reacciones que el ser humano tiene al recibir esas ondas luminosas y tener una respuesta hacia lo que está percibiendo.

El color se estudia primero por el espectro solar, entendiendo como espectro a una visión, una imagen que se ve como un conjunto de líneas que se observan cuando un haz luminoso (el sol) ha sido dispersado por un procedimiento óptico, para obtener estas bandas regularmente se usan prismas que permiten la refracción de la luz, obteniendo diferentes intensidades y tipos de onda que son percibidas de distinta manera.

En el lenguaje del color se manejan: la descomposición de la luz, que da lugar a los siete colores del espectro que son formados por los tres colores primarios: amarillo, rojo y azul. Los colores secundarios son el naranja, verde y el violeta. Posteriormente estos se mezclan dando lugar a toda la gama de colores y tonalidades que pueden derivarse de la mezcla de ellos. El color tiene la particularidad de ser el causante de los elementos conceptuales que el ser humano tiende a generar, por la apariencia que los colores pueden dar.

Lo que distingue una sensación de color de otra es la longitud de onda de la radiación luminosa que impresiona nuestro sentido de la vista.



El color se asocia a elementos reales que son representados en la comunicación Visual



# Color

En toda radiación luminosa se distinguen dos aspectos: su **intensidad** (cantidad de energía que llega a una determinada sección por unidad de tiempo) y su **cromaticidad**, que se determina por dos sensaciones que con el ojo se pueden apreciar, estos son **matiz** (tono) y **saturación** (pureza) del color.

La sensación de tono, condición que hace que se pueda distinguir un color de otro.

El color tiene dos características importantes, es emitido o es por reflexión.

El color de la luz **emitida** por un cuerpo en la oscuridad depende de la longitud de onda de la radiación que a su vez es función de la temperatura.

Se dice que un objeto tiene un color cuando **refleja** o transmite las radiaciones correspondientes a un color.

El color de los cuerpos no es una propiedad intrínseca de ellos, si no que va ligado a la naturaleza de la luz que reciben.

Las sensaciones que caracterizan a las particularidades que ofrece el color son:

**Matiz** : se refiere al color en sí, es la longitud de onda luminosa.

**Saturación** : es el estado de pureza absoluta de color, es la cantidad de color que tiene un elemento, cuanto más saturado, más vivo.

**Brillo**: corresponde a la apreciación de claridad y oscuridad, es también llamado valor refiriéndose a la intensidad lumínica, es la frecuencia de la onda luminosa.

La aparente sensación que caracteriza al color, se refleja en el valor tonal y en las propiedades que tienen los diferentes tipos de colores. Éstos son estudiados a partir de teorías del color que generalmente son aplicadas en el diseño, en la comunicación visual y que varían según los factores culturales, psicológicos, geográficos, entre otros factores. Los tipos de sensaciones que producen ciertos colores son por ejemplo, sensación de calidez (rojo, amarillo) se consideran "calidos" por que se asocian generalmente a la luz solar y el fuego, los colores fríos son considerados así por la asociación con el aguay la luz lunar (azul, verde, violeta) su cualidad de calor o frío aparentes, los hace nuevamente parte de los elementos conceptuales "reales" en el sentir humano.



		29

El color se asocia con los sentidos, con la experiencia, con las influencias territoriales, la edad, los ambientes, los mitos, los factores de atracción, las asociaciones con la naturaleza, las asociaciones sentimentales, etc.

El estudio del color en la comunicación visual es importante para saber como armonizar, contrastar, y producir sensaciones a través del color.

Aunque existen ciertas convenciones que determinan que algunos colores producen ciertas reacciones o sensaciones generales en el ser humano, también es cierto que cada individuo tiene reacciones distintas a determinados colores por experiencias personales. Siempre hay una reacción consciente o inconsciente del espectador, además de ser influenciados por los factores económicos, sociales y culturales, los gustos personales saltan a influjo de actitudes hacia los colores determinando la personalidad de cada individuo.



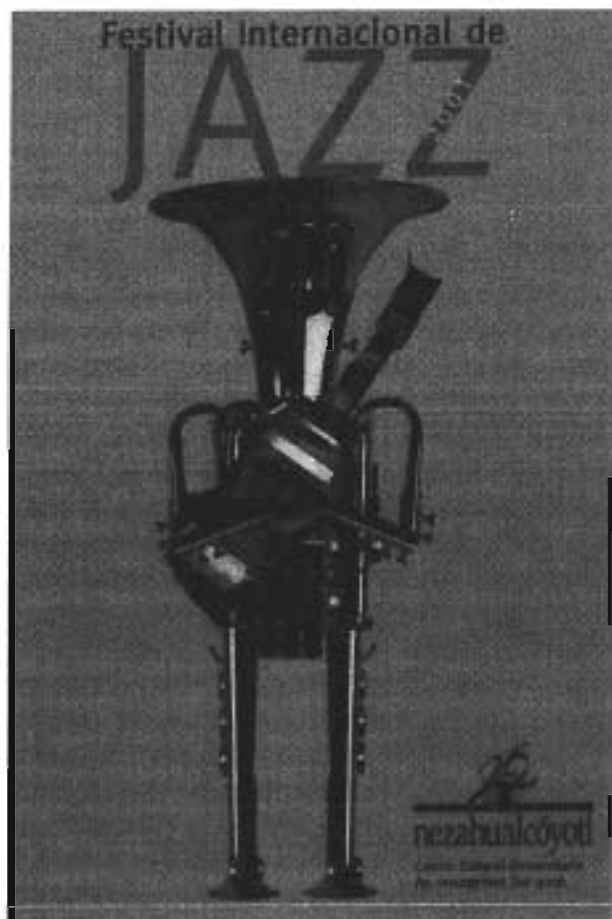
# Capítulo 2







## 2.1 El Diseño Editorial



El diseño es un mundo de sustituciones y se encarga de que a partir de diversos soportes, esta realidad interpretada cumpla su función comunicativa.

El diseño es una disciplina, es la acción generadora de soluciones a partir de necesidades causadas por un sin fin de situaciones que rodean al hombre actualmente. El diseño es multidisciplinario, se estructura con la ayuda de varias ciencias como la comunicación, la semiótica, la sociología, la psicología, la lingüística, etc. El diseño se apoya en estas ciencias porque las requiere para un estudio objetivo y real para un proceso de proyectación bien fundamentado y cumpla así su fin, el cual es la acción comunicadora.

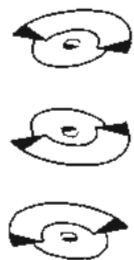
El diseño es además un mundo de sustituciones y se encarga de que, a partir de sus diversos soportes, esta realidad interpretada (mensajes) cumpla su función de llegar a los destinatarios y efectuar los propósitos de la comunicación. Habiendo un buen diseño se cumple la comunicación y se realiza una retroalimentación.

El diseño es el satisfactor de la manifestación de una necesidad humana. El diseñador comunica a través de imágenes, creadas por él o tomadas de alguna fuente, siempre atendiendo a las necesidades o peticiones del cliente, ajustándose además a las tendencias de la sociedad y a la rápida evolución de la tecnología que va de la mano de las nuevas formas de percepción y exigencias de comunicación.

Existen diferentes campos de acción del diseño, estos son: el diseño industrial (diseño de artefactos), el diseño urbano o civil, el diseño de modas y el diseño gráfico o de las formas gráficas en la comunicación.

Dentro del diseño gráfico existen varias modalidades o áreas de estudio, estas se dividen en tres tipos de medios: Los medios dinámicos, los medios estáticos y los medios mixtos.

Los medios dinámicos son aquellos que tienen la característica de que son móviles, que su contenido tiene un movimiento, ya sean sólo gráficos o imágenes en movimiento, acompañadas o no de texto y sonido. Los ejemplos de este tipo de medios son: el cine, la televisión, el video y la multimedia.



El diseño editorial se encarga de la realización de diferentes medios impresos como portadas de discos, carteles, timbres y tarjetas postales, entre otros.

En los medios estáticos encontramos los medios impresos (medios que se abordarán en esta investigación) algunos ejemplos de esto son las señales de tránsito o de algún lugar, los envases de productos, y por supuesto, la comunicación impresa como los periódicos, las revistas, folletos, etc.

El diseño es la acción de crear, generar y transformar para el beneficio del hombre, además de cumplir necesidades comunicativas, y es en estas necesidades donde el diseño editorial toma gran importancia.

Es el Diseño Editorial el que se encarga de la realización de diferentes medios impresos estáticos como lo son los folletos, libros, portadas de discos, revistas, volantes, carteles, periódicos, etc.

El Diseño Editorial incluye la realización del concepto y de las ideas de proyectación de portadas, retículas, páginas, contraportadas y carátulas de publicaciones impresas. El Diseño Editorial ha pasado por muchos procesos históricos. Desde el surgimiento de necesidades de producción a causa de la revolución industrial, los cambios sociales, explosión demográfica y revoluciones históricas e industriales. Todo esto trajo consigo necesidades comunicativas muy fuertes en donde el Diseño entra para ayudar, transformar y satisfacer algunas de estas necesidades de comunicación.

La tecnología avanza y el Diseño Editorial se ha adaptado a ella. Uno de los sucesos más importantes para la edición (y que además ha sido uno de los acontecimientos históricos más trascendentes) es la imprenta, invento que con la revolución industrial progresó, dándole una trascendencia mayor. Durante varios lapsos de tiempo este invento ha sido básico para el proceso editorial, este fue progresando, las necesidades de las nuevas sociedades fue en aumento, así que las revoluciones no fueron solo sociales, si no también tecnológicas.



En la rama editorial se aplicaba un proceso de impresión a partir de la composición tipográfica haciendo el proceso muy lento y laborioso, después aparecieron las primeros computadoras, que en un principio se creía, sólo servirían a cuestiones numéricas, de contabilidad o administrativas. Pero al avanzar toda esta nueva tecnología desarrollaron programas que también servirían para el diseño, para los procesos de composición de páginas en donde además de incluir textos se insertaban ilustraciones e imágenes. Todo esto con mayor facilidad y con un esfuerzo totalmente diferente al utilizado en la composición tipográfica o a los métodos que se utilizaban en un principio.

Esto solo se refiere al campo tecnológico, ya que una computadora por más programas y funciones que tenga, solo puede hacer más cómodos algunos procesos. Estos sirven únicamente como una herramienta, ya que la función más importante (en donde entra la investigación, la creatividad, y una buena proyectación editorial) la realiza el diseñador.

Al avanzar la tecnología, los procesos de composición de página incluían textos e ilustraciones.



El Diseño Editorial articula elementos importantes:

La imagen

El Texto

El Color

# Imagen



Imagen equivalente y sustituta.  
Portada del disco "Broken China" Rick Wright

La **imagen**: es la re-presentación de una cosa. En una definición óptica, la imagen es el conjunto de los puntos a que llega la luz emitida por algún objeto. Esta es una reproducción mental de una percepción estando el objeto presente o no según la psicología, y para la retórica, imagen es la representación viva y eficaz de una cosa por medio del lenguaje. Lo cierto es que la imagen es una Re-presentación, es un volver a presentar algo, un objeto o una cosa, ésta puede ser presentada por sí misma (el objeto en sí) y ser una imagen y también puede ser re-presentada de alguna otra forma como en una fotografía, una escultura, una ilustración o un gráfico.

Las imágenes se dividen en dos, las equivalentes y las sustitutas. Las equivalentes son aquellas que representan parcial o totalmente las cualidades de un objeto, con detalle y con especificaciones de los elementos de ese objeto. Las imágenes sustitutas son las que interpretan ese objeto, es decir, sólo tienen algo de dicho objeto, portan su esencia, sus rasgos más elementales para interpretarlos de manera abstracta.

Las imágenes son también generadas por el lenguaje, por medio de un discurso, éstas pueden surgir por medio de las palabras, muchas veces las imágenes hablan por sí mismas, pero habitualmente son reforzadas por las palabras para mantener bien la comunicación para afirmar lo que se quiere decir necesitamos de un texto.



# Texto



El texto contiene información escrita y se le puede dar esa información por medio de sus signos.

## Texto:

Esto es lo dicho o lo escrito a partir de un lenguaje, el texto es el conjunto de símbolos que unidos significan algo, es lo que se escribe partiendo de las letras de acuerdo al lenguaje. El texto es la palabra escrita, son las ideas puestas sobre un soporte que, visualmente comunican en función de la imagen ya sea el texto acompañado de una imagen o que se forme una imagen de únicamente texto.

La función del diseñador en términos editoriales y en cualquier soporte que tenga que realizar, está en conjugar igualmente las imágenes y el texto. La importancia que se le da a cada uno de ellos radica en la intención. De acuerdo a los intereses y necesidades que se le expongan decidirá hacer de la imagen y el texto un todo o hacer que el texto sea la imagen.

El texto puede cumplir la función de ser imagen y comunicación compuesta por caracteres. Esto se da por la utilización de la composición que no precisa ser lineal.

Las propuestas tipográficas hacen que el texto también signifique. Desde sus formas, su tamaño, ancho y disposición en el espacio gráfico son los que dan los diferentes discursos y las posibles interpretaciones de la representación visual. El Texto contiene información escrita y se le puede dar a esa información por medio de sus signos y formas una representación visual que no precisamente tenga que reforzarse de una imagen.



## Color:

El Color es un elemento básico para la representación; es imprescindible para el diseño editorial y el diseño en general, sin el color en las artes gráficas no se complacerían las exigencias visuales del ser humano y las significaciones e interpretaciones serían deficientes y casi nulas. El color significa y es muy importante en cualquier cultura. El hombre asocia estados de ánimo, circunstancias y códigos al color. El representar sólo por formas es factible, pero existe un vacío cuando se quieren transmitir emociones que con la representación monocromática no se abarcaría. La vida cotidiana de los seres humanos está impregnada de muchísimos colores, con los cuales se asocian momentos, lugares, recuerdos, olores, sabores con sólo observar un color. El color es una fascinación, “es como una música silenciosa que suena dentro de nosotros y que continúa la obra”<sup>1</sup>

El color añade cualidades a la imagen que no se dan con la simple forma, el color da profundidad, contraste, armonía, y una significación más fuerte a la imagen.

“El color presenta información en profundidad, habla de la relación entre las personas y entre las materias. Muestra lo permanente, no lo pasajero, con lo que las cosas se revelan y comunican informaciones que superan el instante, que superan lo que se juega en apariencia.”<sup>2</sup>

El color es la impresión que los rayos luminosos reflejan a través de un objeto, cuerpo o figura que se generan en la retina del ojo. Esta “impresión” generada por el fenómeno de la luz es llamada color, ya que estos objetos tienen diferentes tonalidades a causa de las frecuencias de ondas luminosas o longitudes de ondas de luz que, al ser percibidas por el ojo dan la sensación de color. El color no sólo es frecuencia de ondas luminosas, este tiene todo un estudio de percepción que afecta al ser humano en muchos sentidos, no sólo de impresión, si no también de significaciones distintas, de expresiones y de percepciones que son diferentes en cada ser humano y que dependen en gran medida de aspectos culturales. El color en un medio impreso, es una fusión de puntos e indica



El color añade cualidades a la imagen como profundidad, matiz, textura y una significación más fuerte.  
Portada del disco "Naturaleza Sangre" Fito Páez. 2003

1.-Albert Vanel Michel, *Gráfico Funcional* p. 104

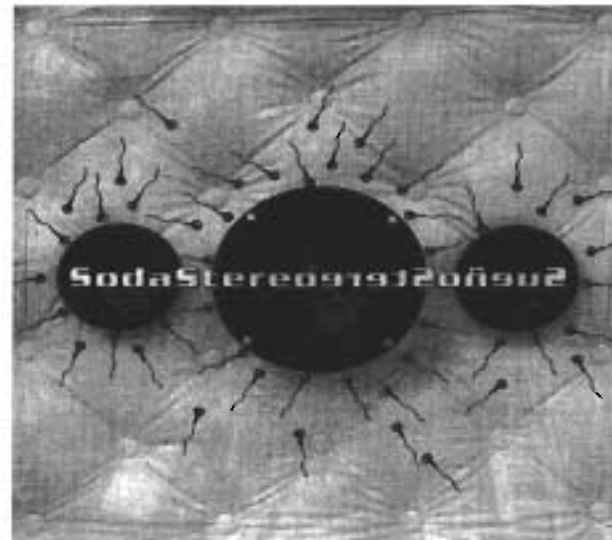
2. *Ibid.* pág 104.



representaciones cromáticas que son dadas a determinado diseño utilizando valores de intensidad, luminosidad y de valores tonales.

Depende del diseñador y de su capacidad creadora que el manejo de estos dos elementos se adecue a las necesidades de las publicaciones, utilizando las diferentes opciones que da la relación imagen-texto.

# Imagen - Texto



La relación Imagen-texto es parte importante del  
Diseño Editorial  
Portada del Disco "Sueño Stereo", Soda Stereo, 1995





	Capítulo 2	38
Diseño, Ilustración, Arte y Semiótica		

## 2.1.1 Formas de Diseño Editorial

- Elementos Textuales: Titulares y cuerpo de texto.
- Imagen: Ilustraciones, fotografías, viñetas, historietas.
- Soportes físicos: Papel, tintas.
- Elementos estructurales: Cabeza, pie, lomo, corte, diagramación.

La función del diseñador en la rama del diseño editorial es generar interpretaciones por medio de sus elementos básicos y fundamentales (texto-imagen) a través de medios impresos emitidos periódicamente, cuidando aspectos de concepción y realización técnica de las obras.

### Formatos

El Formato es el espacio material en el que se realiza el trabajo gráfico. Para el diseño editorial el formato es muy diverso, y se delimita a partir de las necesidades de edición y de producto editorial a realizar. El formato depende también de la salida de impresión que se tenga planeado realizar.

El formato es muy diverso, se delimita a partir de necesidades de edición, como los timbres postales.





## Retícula.

Las Retículas son hojas utilizadas en diseño para representar una página o área de diseño, en la que se toman en cuenta todas las medidas relevantes: tamaño de la página, márgenes, marcas de corte, etc., lo que permite al diseñador ubicar con precisión todos los componentes del diseño.

“Las Retículas y sus complejidades apoyan los procesos mentales existentes tras un concepto de diseño. Son el punto de partida de una obra de diseño... son vehículos compositivos para resolver los problemas de diseño”.<sup>3</sup>

# Retícula

La retícula es un sistema muy importante dentro de los elementos que utiliza el Diseño Editorial, la aplicación del trazo de una retícula hace que los elementos estén bien ordenados en el espacio, una vez que se tienen los componentes listos y las ideas de lo que se va a realizar. El empleo de una retícula es ordenar sistemáticamente y de manera un tanto matemática para obtener una buena composición y que los elementos se vean armoniosos y estéticos.



	Capítulo 2	40
Diseño, Ilustración, Arte y Semiótica		

# Composición

## Composición.

"...Componer es la acción que permite disponer armoniosamente, conciliar entre sí y equilibrar las diversas partes de la obra. Generalmente se ejecutan trazados de acuerdo con la posición que se prevee ocuparán las diversas partes de la obra". 4

La composición es otro sistema de ordenación importante en la estructura de la página u obra de diseño, la composición es utilizada además, por artistas como auxiliar para alcanzar una unidad a través de los trazos previos hechos geoméricamente para que la obra tenga un sentido direccional y la posición precisa de los componentes para alcanzar una buena armonía o proyectar las connotaciones que dan los diferentes tipos de composición en la disposición de los objetos en el espacio. Ineludiblemente, la disposición activa de los variados componentes que forman un todo, emana del contenido fundamental del problema de diseño a realizar.



## 2.2 La Ilustración



La ilustración también sirve para ilustrar explícitamente procesos, diagramas, monografías, esquemas, etc.

Ilustración es la “iluminación” que genera una imagen hacia un texto.

Las ilustraciones raramente se ven aisladas, siempre existe un porqué, un respaldo que casi siempre es verbal o escrito.

La función de la ilustración es explicar de forma clara y comprensible lo que un texto, una teoría, una fábula, un cuento, una historia, una leyenda nos dice con una inmensidad de letras conjugadas.

La ilustración es la producción de una imagen, la cual transporta los mensajes que en palabras un texto quiso decir.

La ilustración es una descripción, es un complemento narrativo, el cual enriquece la obra escrita explicando y muchas veces ayudando a desatar (a partir de un referente) la imaginación dejándola volar a través de la fantasía y de la realidad, ya que las ilustraciones son el punto de partida esencial para que a través de ésta se pueda entender y adentrar más a la lectura.

Pero no sólo la ilustración sirve para describir textos, también sirve para ilustrar explícitamente procesos, diagramas, monografías, esquemas de fisonomía humana, en fin, la ilustración “ilumina” con sus diferentes técnicas a muchos campos que el hombre así requiera.

La ilustración no es sólo una decoración. Es cierto que en muchos casos lo ha sido, por el hecho de ser tan exquisita y disfrutable, pero la ilustración no cumple su función si ésta no describe con sus imágenes lo que el texto quiere decir, es por eso que se le ha puesto en la categoría de imágenes comerciales.



La ilustración lleva una información visual que puede llevar desde lo más concreto hasta los confines de otros mundos fantásticos.  
Sin Título. Lápices Acuarelables, Michell L. Ramírez Velázquez

La ilustración se ha utilizado además de los medios impresos tradicionales (libros, revistas, periódicos) en otros medios que vemos todos los días como envases, playeras y otros productos.

Además de documentar, la ilustración toma una dimensión todavía mayor, ya que su producción además de no ser vetada por la fotografía ni por las formas tecnológicas actuales de representación gráfica, genera huellas muchas veces imborrables en la memoria del ser humano.

Según Brian Lewis hay actualmente tres ramas principales en la ilustración:

- La producción de ilustraciones para entretenimiento.
- La creación de una claridad imaginativa o realista en el texto.
- La delineación precisa de los objetos técnicos y científicos que describen y explican en la hoja impresa.

Las ilustraciones deben tener siempre un propósito, en cualquier categoría en la que se encuentre.

El propósito principal de la ilustración como una herramienta de la comunicación visual es precisamente ayudar a que esa comunicación exista a través de la conexión explícita entre el texto y la imagen. Es llevar una información visual clara que puede llevar desde lo más concreto hasta los confines de otros mundos ayudados por obras literarias fantásticas.



## 2.2.1 Historia de la Ilustración

En tiempos donde no existía el lenguaje y por consecuencia tampoco la escritura, las imágenes cumplían la función de comunicar. Los hombres de la prehistoria utilizaban dibujos para poder organizarse y entenderse. Las imágenes desde ese entonces empezaban a cobrar importancia. Tomando en cuenta en la historia (suceso que se da a partir de la escritura) la representación en imágenes de la información empieza a darse por medio de las diferentes superficies las cuales cumplían esta función comunicativa. Estas superficies eran por ejemplo las tablillas de barro de los sumerios y babilónicos en el año 4000-5000 a. de C. En el año 2700 a. de C. los chinos utilizaron la concha, el hueso, el bronce, la madera, la cera y el bambú. Ya en el año 868 utilizaban la xilografía en China. En el año 250 a. de C. los papiros egipcios hacían su papel ilustrativo. Los antiguos pergaminos estaban ilustrados, de los más antiguos que se conocen son por ejemplo el libro de los muertos y el Papyrus Ramessum, que datan del año 1900 a. de C. También hay una ilustración que se considera de las más antiguas, ésta es: la portada de la Sutra del Diamante, en xilografía, obra china del año 868.

En el año 104 d. de C. el papel sustituye a la madera, al bambú y a la seda.

La ilustración se dio generalmente en los libros. Se piensa que los libros ilustrados se hacían en los monasterios, pero esto se dio desde el siglo XII en donde los que hacían estos trabajos eran seculares, estos sí eran religiosos, pero no vivían en clausura. En la Edad Media es donde existen más muestras de libros ilustrados. Los temas de estos libros eran generalmente religiosos por el hecho de hacerse sólo en los monasterios, se hacían a mano todas y cada una de estas ilustraciones, muchas de éstas hechas en miniatura sobre papel avitelado con técnicas en temple con colores brillantes y en ocasiones utilizaban oro. "El libro de las horas" es uno de los ejemplos más hermosos de la Edad Media, este manuscrito está ornamentado muy lujosamente por los monjes. Poco a poco y conforme a todo lo que pasaba en cuestión política y social, hacía que el contenido simbólico-visual de las imágenes preocupara.

La representación en imágenes empieza a darse por medio de diferentes superficies como la concha, el hueso, el bronce, la madera, y después el papel.



# Historia de la Ilustración



Cuando emergía cada vez más fuerte la necesidad de comunicación en las culturas, las ilustraciones eran todavía más importantes, ya que en tiempos donde casi nadie tenía acceso a la educación, eran pocos los que sabían leer y escribir, así que las imágenes decían más que las palabras puestas en algún soporte. Había una persona llamada "amanuense", la cual se encargaba de escribir el texto, mientras el pintor hacía sus miniaturas, también las iniciales o capitulares y decoraba toda esa composición. La ilustración de los libros se dio a partir del siglo XV, en donde los libros se ilustraban a mano en un bloque de madera en donde también estaba contenido el texto.

El sistema de impresión que tuvo una importancia fundamental para la reproducción de libros fue la xilografía o grabado en madera, inventado por los chinos hacia mucho tiempo, pero utilizado en occidente mucho tiempo después, aproximadamente en los siglos XVI y XVII. Además de este sistema de impresión, se utilizaron el aguafuerte y el grabado en cobre. Por medio de esas técnicas, los ilustradores se permitían reproducir las ilustraciones varias veces.

Conforme avanzaban las técnicas y medios de reproducción impresa, se fueron interesando más por el naturalismo y el realismo, todo esto lleno de detalles en los cuales incluían una descripción muy similar a lo que era en realidad las cosas, como la arquitectura, el paisaje o las vestimentas.

En ocasiones las imágenes eran más influyentes que las palabras, las cuales jugaban un papel muy descriptivo sin necesidad de un texto para ser entendido, por ejemplo en los herbarios (libros de botánica). En los libros científicos las imágenes eran de tal importancia que, algunos consideraban que las palabras explicaban las imágenes, dejando el texto en segundo grado de importancia.

El sistema de impresión que tuvo una importancia fundamental para la reproducción de libros fue la xilografía o grabado en madera. Fernando Leal (1896-1964), "Cuarteto", grabado en madera.



# Historia



La ilustración puede llevar hasta los confines de otros mundos fantásticos, como a finales del siglo XVI en donde la ornamentación era muy utilizada.

Los inventos que fueron surgiendo poco a poco fueron cambiando el rumbo de la ilustración. Por ejemplo, la imprenta con tipos móviles hizo toda una revolución, ya que las ilustraciones podían ser reproducidas en un número indefinido y de esta manera circulaba ya en distintas partes de Europa. El grabado en madera poco a poco fue opacado por las técnicas de aguafuerte y las impresiones en planchas de cobre, esto sin ser sustituido por completo, ya que también la xilografía fue y es todavía utilizada. La imprenta hizo que durante el siglo XVI y XVII las reproducciones de las ilustraciones fueran en muchas direcciones Europeas. El Ilustrador que tuvo mayor reconocimiento en este período fue Geoffroy Tory, un francés que utilizó para este tiempo los elementos de una página como el texto, los márgenes y la ilustración, para hacer de las reproducciones algo con características estéticas. En este período también en una escuela japonesa -Ukiyo-e- se desarrollaba la técnica de la xilografía en color.

Ya para el siglo XVIII, la ornamentación que era muy utilizada en el siglo anterior decaía, la ornamentación en el siglo XVIII no era ya tan recargada, ahora eran éstas más ligeras, tomaban una versatilidad mas suave. A finales de este siglo surgieron otros avances importantes, como el utilizar la parte extrema de la madera en lugar de la cara lateral, obteniendo resultados detallados haciendo incluso competencia con los grabados de acabado fino que se utilizaban en esos días. También al término de ese siglo, Alois Senefelder inventó la litografía, este alemán se basó en la reacción que tiene el agua con el aceite. Senefelder ideó su invento de impresión planográfica nunca antes utilizada, ya que sólo se hacían impresiones en relieve; sobre esta superficie se entintaba y se hacía presión sobre el papel, en la litografía también se ejerce presión pero ahora en una superficie (piedra) plana. Los albores del siglo XIX hicieron de William Blake, un ilustrador muy reconocido, el cual desarrolló sus propias superficies de impresión como el aguafuerte en relieve, método que sólo alcanzó una popularidad baja y declinó a su muerte. Se conservó la xilografía y en ocasiones la hacían renacer, en esos días los artistas introdujeron el color a la ilustración, ya que sólo eran utilizadas en blanco y negro por los tipos de reproducción.



Después surgieron las revistas ilustradas, la producción masiva de periódicos a causa de los avances técnicos y comerciales del siglo XIX, marcando significativamente a la ilustración, estos avances hicieron germinar nuevas necesidades.

Los comerciantes necesitaban imágenes para anunciar sus productos, los fabricantes y nuevos empresarios de la prensa necesitaban también de esas imágenes para ilustrar los carteles y los periódicos. Pero hubo un invento que hizo toda una revolución tecnológica y cambió en gran medida el rumbo de la ilustración: La fotografía.

El desarrollo de la fotografía hizo que se cumpliera ese sueño de plasmar en una superficie la realidad tal cual es, sin errores de proporción o de realismo, pero dejando al ilustrador el papel de interpretación y obligándolo a querer obtener un realismo total en la ilustración.

La revolución industrial trajo consigo muchos cambios técnicos en muchos campos que atañen a la ilustración, entre los más importantes están las nuevas máquinas y los procesos de impresión, esto permitió el manejo de nuevos pigmentos y tintes que aumentaron la gama de colores posibles a utilizar. La reproducción en semitonos fue otro aspecto que ayudó a reproducir las impresiones con la posibilidad de que fueran en varios tonos y a todo color. Así mismo la introducción de la línea negra y los cuatro colores descompuestos en retículas para una mayor posibilidad de emplear toda una variedad cromática.

Los avances técnicos y comerciales del siglo XIX marcaron significativamente a la ilustración, estos avances hicieron germinar nuevas necesidades.





Todos los medios impresos en donde la ilustración tuvo cabida (como las revistas, los libros, los periódicos, entre muchos otros) marcaron un rumbo divergente para los ilustradores, estos tienen muchas posibilidades de dirigir su trabajo en diferentes sectores. El invento de las imágenes con sonido y movimiento no sólo se dio con la fotografía, las ilustraciones también tuvieron sonido y movimiento, surgiendo primero como tiras cómicas para luego ser una caricatura con capítulos en serie y muchas de estas de larga duración. Actualmente la computadora también ha traído un campo para la ilustración. La ilustración digital permite dar resultados de imagen que otros materiales físicos, como el aerógrafo permiten con un proceso más lento que el utilizado con la computadora.



La ilustración utiliza diferentes técnicas y herramientas como el aerógrafo o la ilustración digital que se utiliza para publicaciones diversas como libros o discos.



## 2.2.2 La Ilustración en la Comunicación Visual.



La ilustración es capaz de crear imágenes que incumben en muchos campos de la realidad, aprovechando lo que pasa en ella e interpretarlo de distintas maneras

La ilustración ha podido aprovechar cada cambio tecnológico e histórico, se ha podido mantener en esto a pesar de que en un principio se vio alterada por los cambios de reproducción y de medios de comunicación.

La ilustración es capaz de crear imágenes que incumben en muchos campos de la realidad, el hecho de que pueda viajar en muchos mundos que el tren de la imaginación permite, también hace que pueda viajar en este mundo y aprovechar todo lo que pasa en él para interpretarlo de distintas maneras. La ilustración utiliza muchas técnicas y medios para su representación, como lo son los lápices de colores, el grafito, la pluma, el carboncillo, el pastel, acuarelas, gouache, acrílicos, óleos, la aerografía, los grabados en planchas de cobre, la litografía, la xilografía, el grabado por raspado, el collage, y ahora por computadora. Todos estos medios y técnicas pueden ser utilizados para realizar una ilustración y es muy válido mezclarlas, ya que generalmente los resultados son muy enriquecedores.

Los usos de la ilustración son muy diversos, La ilustración editorial, por ejemplo, es utilizada como complemento, es acompañamiento de artículos o contenido de algún libro. Este tipo de ilustración se genera habitualmente no para vender o promocionar algo, está hecha para realzar lo que en palabras un autor dice o explica algunos conceptos que son necesarios aclarar con imágenes. Existe también la posibilidad de que la ilustración editorial se utilice para vender alguna obra, cuando alguna ilustración es parte de la portada de este libro y sea de gran tirada.



	Capítulo 2	49
Diseño, Ilustración, Arte y Semiótica		

Dentro de la ilustración editorial están las revistas, éstas son un medio editorial que ocupa muchas ilustraciones, es muy cierto que la fotografía abarca un muy buen porcentaje de las imágenes que ilustran las revistas, pero también la ilustración toma un papel muy importante dentro de ellas, ya que pueden desde hacer detalladamente un personaje, explicar los procesos que siguen algunos ejercicios o manualidades, hasta manejar de una manera satírica u objetiva lo que pasa en la política o algún suceso que requiera de importancia para determinado artículo. Las revistas tienen generalmente un tiempo de periodicidad, el cual oscila desde 15 a 30 días, pero para que un número esté listo necesita tenerse un mes aproximadamente antes de la publicación. Este factor tiempo es altamente importante para los ilustradores y en general los que realizan la publicación, ya que una ilustración debe estar lo más pronto posible, algunas ilustraciones se hacen casi inmediatamente o al día siguiente para pasar a la impresión y después ser repartidos en los puestos de periódicos y revistas. Los tiempos de ejecución son muy apretados, los temas varían y sólo algunas revistas se dan el lujo de que la realización sea en un tiempo mayor, ya que se requiere que se trabaje con mayor detalle y calidad. El campo de las revistas para los ilustradores se hace cada vez más atractivo, ya que su aportación dentro de ellas permite otra perspectiva de la realidad, cada vez hay más tela de donde cortar, hay más temas de interés de todo y para todos desde cómo es una célula, la caricatura de un personaje público, los tipos de comida que existen en algún lugar, las diferentes especies de dietas, hasta ilustrar los efectos que causan en el ser humano los medios de comunicación como la televisión.



CUENTOS PARA DORMIR



La ilustración de libros se ve generalmente en las cubiertas, sobrecubiertas y en el contenido de la obra.

La ilustración de periódicos es todavía más compleja, ya que éstos se publican diario y algunos tienen una edición matutina y otra de medio día. Así que los tiempos de ejecución de las ilustraciones requieren de una rapidez y sagacidad del ilustrador para poder interpretar lo que sucedió en unas cuantas horas. Es importante resaltar que los ilustradores de este tipo de medio editorial deben poseer un amplio conocimiento de lo que acontece, un criterio muy amplio para, poder interpretarlo de la manera en que es solicitada. Sólo en algunos casos los ilustradores pueden hacer sus ilustraciones con más tiempo, por ejemplo en los suplementos de fin de semana que, generalmente tienen otras secciones distintas a las que utilizan entre semana; estas secciones son por ejemplo de entretenimiento o modas o de análisis sobre algún punto importante sucedido en días anteriores. Habitualmente la ilustración se utiliza en los periódicos de una manera humorística y satírica que es utilizada en las tiras cómicas, también el tipo de sátira se usa en la sección de política o comentaristas.

La ilustración de libros, se ve generalmente en las cubiertas o sobrecubiertas de éstos, pero también se incluyen en el contenido de la obra, explicando conceptos o haciendo alusión a lo que se está diciendo. Las ilustraciones no sólo deben ser acorde con el tema del libro, si no también debe tomar en cuenta el texto que se ha escogido para poder integrarlo a su obra. En las cubiertas de libros, se utiliza la ilustración cuando se cree que ésta puede aportar algo a la publicación, también es utilizada cuando se ha tenido éxito en una versión rústica y se necesita una tapa dura, generalmente se utiliza el mismo diseño en la sobrecubierta para la identificación del libro. Pero muchas veces esta sobrecubierta es la única que tiene ilustración, ya en la tapa dura sólo tiene el título del libro y el autor.



# Usos de la Ilustración

La Ilustración informativa utiliza generalmente gráficos y dibujos que se basan en tipografía y símbolos  
 En orden decreciente:  
 New Age, Going Back, Tropicana, Pop en español, Top pop, Clásica, Show time, Jazz, Avant garde.

Otro uso de la ilustración es la *informativa*. Este tipo requiere también de varios estilos de representación ya que lo informativo puede referirse a distintos tipos de lectores o receptores. La ilustración es un buen medio para informar, ya que ésta última es más fácilmente comprendida por medio de imágenes. La ilustración informativa utiliza generalmente gráficos y dibujos, que se basan generalmente en tipografía y símbolos, y el ilustrador debe relacionar todos estos elementos para que la información sea bien comprendida. Este tipo de ilustración informativa tiene muchos temas, algunos de ellos son: la botánica, los mapas, los pasos a seguir en manualidades o para ejercitar alguna parte del cuerpo, instrucciones de la formación del personal de una empresa, diagramas, ilustración médica, técnica, arquitectónica o de prevención.

La ilustración tiene también muchas finalidades, ésta puede instruir para la realización de algún objeto, o puede simplemente explicar sólo un tema, o llegar incluso a ser sólo un ornamento para un texto.

Además del uso informativo, la ilustración sirve también en el campo de la ilustración técnica, ilustrando con un medio bidimensional algo tridimensional, teniendo en ésta un gran detalle, ya que cada pieza (generalmente utilizan ilustraciones de máquinas y partes de objetos) es fundamental para la comprensión del objeto y poder cumplir la función explicativa. Este tipo de ilustraciones requieren de estudios de perspectiva y algunos muchos de geometría para poder realizarlos, además de que se pueden incluir en la ilustración arquitectónica por ejemplo varios otros elementos como árboles o personas que den a ese espacio una sensación de ambiente. La ilustración como parte de la comunicación visual es también utilizable en los carteles publicitarios, de cine o de espectáculos o simplemente para anunciar algún producto. En la rama publicitaria la ilustración es también utilizada y muy a menudo causa un gran impacto al ser vista, generalmente se utiliza para carteles de promoción cultural. La ilustración de moda, de folletos, de calendarios, de packaging,





son algunos otros usos en los que la ilustración puede ofrecer un buen resultado. La industria discográfica es otro de los medios que la ilustración aprovecha, en ella se permiten muchas cosas ya que los formatos varían, antes en formato L. P., en los cassettes y en los discos compactos.

Actualmente también se utiliza en los medios audiovisuales como en la televisión, el cine y el video, ésta es considerada un punto de partida de la idea de alguna serie o película ya que no toda la animación es hecha en story-board, pero sigue siendo parte importante de la realización.

Dentro de la comunicación visual, la ilustración cumple una función muy especial, ya que ésta además de ser atractiva en técnicas, estilos, colores, es capaz de generar interpretaciones abstractas, concretas, efímeras, concisas, alusivas, entretenidas y educativas al entender del espectador. Como parte de toda la comunicación visual que puede ser generada por los medios impresos o audiovisuales que permiten toda una gama de estilos y propuestas en este universo visual que bombardea a diario, la ilustración permite una perspectiva diferente cumpliendo la función comunicadora requerida en estos casos.

Actualmente la ilustración se utiliza también en los medios audiovisuales como la televisión, el cine y el video. Gerald Scarle, Borrador de ilustración para la animación de la Película "The wall"



## 2.3 El Arte

Arte viene de varias etimologías, del término latino **ars**, el cual viene del término griego “*tekhne*” y también del término griego **artuein**, que a su vez está enlazado al adverbio “*artis*” que significa justamente. Esto deriva en el término griego **artikelos** que denomina lo justamente adaptado, lo que encaja bien.

Hay muchas acepciones con respecto al arte, este es por ejemplo un conjunto de reglas necesarias para hacer bien una cosa, es todo un procedimiento para todo un fin, una producción de belleza, es toda la creación de belleza, es una virtud para otros y es también una disposición para crear. Del latín **art**, **artis** se aplica en el significado de inventar, trazar, adaptar, imaginar, y del griego “*techné*” que significa destreza, habilidad, método para hacer algo. El concepto arte tiene muchos orígenes relacionados principalmente del latín y del griego, estos términos se enlazan y así se trata de llegar a un solo significado. También arte deriva del término “*areté*” que significa habilidad en una tarea determinada, destreza en el hacer, y excelencia en la realización. Todas estas acepciones nos llevan a decir que arte es una actividad creativa que produce un objeto que está bien hecho, que al final refleja belleza al cabo de un procedimiento que parece resultar fuera de un objeto cualquiera.

Arte es “una actividad humana práctico-creadora, mediante la cual se produce un objeto material, sensible, que gracias a la forma que recibe una materia dada, expresa y comunica el contenido espiritual objetivado y plasmado en dicho producto u obra de arte”.<sup>5</sup> Esta actividad humana parte de un algo, ese algo se llama sensibilidad, y dentro de ella se encuentra el deseo (movimiento de la voluntad hacia el conocimiento, posesión o el disfrute de alguna cosa) y muchas otras sensaciones que la vida o experiencia hace mostrar esa sensibilidad por medio de una forma. El arte es una forma de salida del ser humano, creadora y materializadora con un fin bello.



En un sentido general las Artes "se refieren a toda actividad estética realizada mediante una técnica; por ello las artes han sido divididas en:

- a) *Plásticas* (arquitectura, escultura, pintura)
- b) *Fonética* (literatura)
- c) *Acústicas* (música y ballet)-este último considerado como arte mixto, pues en él se conjugan a música y el ritmo"<sup>6</sup>

La obra de arte encierra tres elementos:

- \*La forma encarnada en materia
- \*Idea o asunto
- \*Contenido

Estos elementos son seriamente estudiados y criticados por expertos en estética o críticos del arte que determinan si una creación es arte o no lo es.

La diferencia entre si un objeto creado es arte o no es relativo; desde las acepciones estéticas hasta los juicios sobre la creación y apreciación de la obra artística. Las posturas son distintas al decidir o afirmar si determinado objeto es obra de arte.

Como las artes son actividades estéticas tenemos que, la **estética** es una rama de la filosofía que estudia el significado de la belleza.

"La estética desde un punto de vista filosófico, estudia la génesis de la creación artística, de la obra poética, del análisis del lenguaje, de los valores estéticos del origen y de los juicios estéticos, de la función del arte en la vida del hombre y de las relaciones que puedan existir entre forma y materia".<sup>7</sup>

La belleza es un concepto abstracto y relativo para cada persona. Si bien es cierto que existen varios elementos que acreditan la obra de arte de acuerdo a determinados elementos (como la composición, el contenido, etc.), no quiere decir que el objeto artístico sea bello para todos. La belleza radica en conceptos y acepciones distintas para cada ser humano, que tienen mucho que ver con su contexto cultural, social y

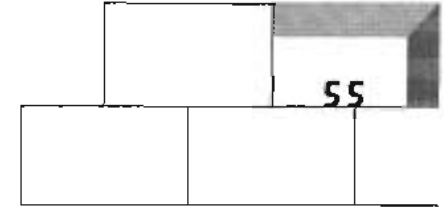


Héctor Morales M. Grabado

<sup>6</sup> Lozano Fuentes José Manuel *Historia del Arte*, Pág. 14

<sup>7</sup> *Ibid*, Pág. 15.





experiencia personal. Por ejemplo: “para Platón lo difícil es lo bello; para Epicoro, lo agradable; para los escolásticos, lo bueno; para San Agustín, el orden: para los neoplatónicos, la inteligencia y el bien; para los neoclásicos, la razón. Kant definió lo bello como una finalidad en sí misma; Hegel afirmó que toda realidad pertenece al espíritu y que el espíritu es la única realidad, por tanto fundió la belleza con lo ideal.”<sup>8</sup>

“Kant en 1790 decía que la estética es una rama separada de la ética y del estudio de la razón y que los juicios acerca de la belleza no pueden ser condenados o vistos como si tuvieran menor validez, por el solo hecho de no estar basados en conceptos propios de la razón.”<sup>9</sup>

Así, las cualidades estéticas de la obra de arte están sujetas relativamente a juicios personales y/o al círculo artístico que , hasta cierto punto es elitista y reducido.

El arte es una actividad libre, es una actividad que no está sujeta a algo necesario, es la creación de algo que partió de la situación del artista. El crear genera opciones que el artista toma y de ahí se le nombra libre, es cierto que entran en cuestión la composición y otras reglas de eruditos para considerar estética y artística una obra, pero el arte es una actividad libre y creadora, por eso tantos estilos y maneras , que van desde la imitación fiel de las cosas reales, lo expresivo de los sentimientos , la abstracción, lo clásico, lo romántico, lo arbitrario, es decir toda una gama de expresiones artísticas que recalcan su denominación y postura de libertad.

Las obras de arte sirven en gran medida para saber más sobre los sucesos históricos y los estilos artísticos de determinada época, pero la obra en sí no fue hecha para esto, nosotros lo utilizamos de esta manera, además de regocijarnos con ellas.

8.-Lozano Fuentes José Manuel Historia del Arte.Pág. 15

9.- Ibid. pág. 14



### 2.3.1 La Comunicación Visual como Arte

Cuando hablamos de comunicar, hablamos de expresión, hablamos de información y de dar en común algo. Expresión es una exposición, que lleva una intención, es echar fuera lo que se tiene, un manifiesto que al ser captado por otra persona (s) se hace en cierta medida un complot.

La comunicación, además de ser un proceso que transforma al ser humano, lo ayuda y lo hace copartícipe de una sociedad. Teniendo en cuenta esto, y después de deducir lo que es el arte, tenemos una muy fuerte unión de lo que estos términos refieren. Por un lado decimos que la comunicación es un proceso, una acción generadora de información que ha sido expresada. Y luego tenemos que arte es también una acción generadora, libre, que tiene un fin en si misma, pero que involucra sensaciones a partir de la realidad del artista. La comunicación también se da a partir de sensaciones y de necesidad de informar, el arte no cumple alguna necesidad de información, sin embargo la da aunque esto no sea su fin. La obra de arte lleva consigo todo un discurso y un mensaje, elementos que son parte de la comunicación. Toda obra de arte da información, ya sea por su discurso o por los colores o el estilo, esto nos da información del artista, es información para él y para los que la contemplan, haciendo complicidad en donde el medio es la obra de arte.

El arte es una potente expresión comunicativa, ella es considerada como la acción humana más valiosa, ya que inmiscuye todos los ámbitos sociales que van desde la pedagogía, la política, la ciencia, las ideologías. Las obras de arte, rompen límites y cumplen funciones pedagógicas, comunicadoras y en cierta medida de placer. La Comunicación Visual debe cumplir como parte del proceso comunicativo una proyección de mensajes. Todo lo que vemos nos comunica, es parte de lo que sostiene la comunicación visual, entonces de esta manera el arte al ser obra humana que puede ser vista (a excepción de la música) comunica visualmente. El arte lo podemos ver y percibir, pero la diferencia que hay entre la comunicación visual y el arte como parte de ésta es la intención. La comunicación visual cumple una función comunicadora intencional, con el fin de persuadir a otra persona. Es proyectar mensajes con el fin de



La comunicación Visual debe cumplir como parte del proceso comunicativo una proyección de mensajes.



## Comunicación Visual como Arte

generar una necesidad en la otra persona, el arte no, el artista lleva una intención con su creación, pero el arte tiene el fin en sí mismo, no genera necesidad alguna, pero al mismo tiempo cumple una función comunicativa y pedagógica, algo que la hace parte de la comunicación visual pero sin llevar una intención comercial.

La comunicación Visual utiliza técnicas de representación visual que los artistas utilizan para realizar sus obras, porque además de los elementos básicos utilizados por ambos se encuentran el color, la luz, la textura, la escala, el movimiento, el contenido y la forma, estas técnicas de representación visual, son herramientas que se emplean para la proyección de mensajes.

La comunicación es una acción transformante y el arte es parte de esta, pero con la mención honorífica de toda la sociedad como suprema, el arte es la comunicación visual sublime y más importante por su valor social e histórico. Como expresión, el arte es comunicación visual, en el cual se pone de manifiesto la sensibilidad del ser humano.



### 2.3.2 Diseño Editorial y Arte

El Diseño es una actividad creativa productora de formas que cumplan satisfacer una necesidad humana que se expresa a través de lenguajes visuales y simbólicos. El arte también es una actividad creadora de formas expresada a través de sus propios lenguajes, que además de ser visuales y auditivos son simbólicos, en esto encontramos una enorme similitud en lo que es el arte y lo que es el diseño. Éste último realiza estructuras y todo un proceso de proyectación a partir de un estudio para poder realizar un mensaje gráfico cuya función es satisfacer la necesidad de un cliente. El arte no, este tiene también un proceso de proyectación, surge a través de la vivencia del artista. Éste parte de una sensación y de una necesidad sí, pero del artista cuyo fin es la obra en sí, poniendo de manifiesto un mensaje, pero sin ser de producción con un fin comercial. La obra de arte debe cumplir con requisitos para ser considerada arte, y de esto depende de la intención y habilidades del creador.

Entonces si los críticos del arte marcan los requisitos que se requieren para que un objeto se considere arte, entonces tenemos que el diseño puede en ocasiones considerarse como obra de arte, si éste por ejemplo: cumple su función comunicativa, tiene un fuerte impacto, es útil y además tiene cualidades estéticas.

José Manuel Lozano expone que todos los objetos creados por el hombre son de dos clases: unos son vehículos de comunicación y otros son utensilios o instrumentos, pero estos pueden ser también ambas cosas a la vez.

“El hecho de que las formas de un objeto útil lleguen a ser además artísticas, es decir, capaces de ser consideradas más o menos bellas, depende de la intención del creador.”<sup>10</sup>



“El hecho de que las formas de un objeto útil lleguen a ser además artísticas, depende de la intención del creador”.

Portada del disco “Siempre es hoy” Gustavo Cerati. 2003



# Diseño Editorial y Arte

	Capítulo 2	59
Diseño, Ilustración, Arte y Semiótica		

Así mismo, la obra de arte puede estar hecha con toda la intención comunicativa por parte del artista. La diferencia radica en que los artistas tienen la libertad creadora que se limita sólo a sus convicciones y posturas referente a lo que está haciendo, además de que las manifestaciones artísticas abarcan la escultura, la pintura, la danza, el teatro, la música, etc. El diseñador en cambio, sí, tiene libertad de creación, pero está sujeto a condiciones del cliente y/o proyecto a realizar.

El diseño no necesita ser excelente para poder funcionar y ser un buen diseño, pero sí, de un buen manejo de elementos para que realmente cumplan con su función. El diseño editorial es visual, contiene elementos que también son utilizados por los artistas como la tipografía y las imágenes, con la diferencia además de que el diseño editorial utiliza cajas tipográficas, márgenes y la reproducción es masiva y de carácter comercial. En el diseño editorial existe también una planeación de ubicación de los elementos, una composición de la obra, teniendo en cuenta también que la sensibilidad humana está presente al igual que en una obra artística, pero esta sensibilidad aplicada a lo útil, a la función que se determina por el usuario o por el que lo requirió. Depende de la intención del diseñador y de sus habilidades, que este diseño se convierta en algo con cualidades estéticas pero sin dejar de ser condicionado, algo que en el arte no sucede.

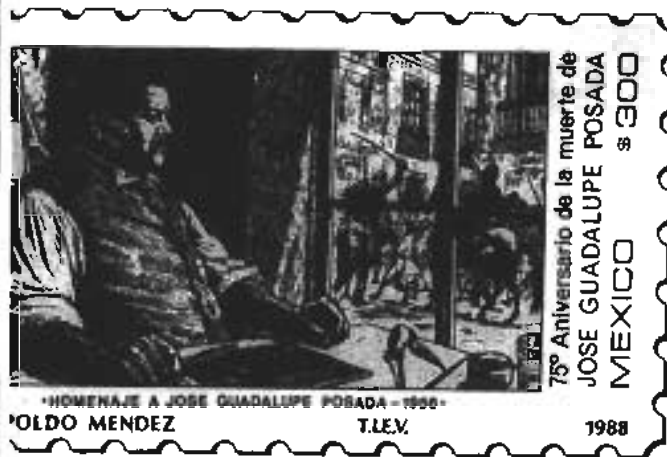


### 2.3.3 Valoración Artística de la Ilustración

La ilustración es también una forma de expresión muy emotiva y subjetiva, además de ser no sólo técnica, es también considerada en algunos casos arte.

Ésta, además de cumplir una función con el cliente ya sea un editor de libros o de revista, puede también cumplir con los requisitos de obra de arte. El expresar y exprimir lo que el hombre trae no es exclusividad del artista, éste lo que hace es volcar toda esa emotividad en su obra ya sea la pintura, la música, la danza, el teatro, la escultura y la arquitectura. Todo ser humano tiene sensibilidad y lo expone muy a su manera, pero hay formas de expresión que son consideradas como artísticas. Cuando el ilustrador utiliza sus elementos y técnicas visuales para realizar su obra, puede cumplir con los requisitos estéticos para que su ilustración llegue a ser considerada arte. Esto se refiere además a elementos estéticos que el contenido de una ilustración pueda tener, no a su función ilustrativa, porque el arte tiene fin en sí mismo, si no en su función estética, en la técnica y en la composición.

La trascendencia histórica y social de algunas ilustraciones pueden ser elementos importantes para la valoración de una ilustración. Ejemplo de ello son los grabados en madera que Posada hacía a finales del siglo XIX y principios del XX, él alternaba la crítica satírica en periódicos con la ilustración de cajetillas de cigarros, marbetes, estampería religiosa y esquelas. Después su trabajo fue considerado como arte.



Homenaje a José Guadalupe Posada 1956  
Leopoldo Méndez, 1988.



	Capítulo 2	61
Diseño, Ilustración, Arte y Semiótica		

# Semiótica

## 2.4 La Semiótica

Semiótica es la teoría general de los signos, se construye a partir de la raíz griega “sem” o semiotiké que en principio significó el estudio de los síntomas, (utilizado este término en medicina) pero que es relativo a los signos.

La semiótica desde sus inicios se ve muy ligada a la lingüística, lo cierto es, que abarca un gran número de campos disciplinarios y científicos como la psicología, la antropología, la etnología, la sociología, la filosofía, el diseño, entre otras. La semiótica es una teoría que se basa en el debate acerca de la significación.

La Semiótica se fundamenta en la comunicación, ya que se cimienta en el intercambio de signos. Por esta razón, la semiótica es aplicable en las diferentes situaciones, entornos, ambientes, que el hombre en el transcurso de su vida se encuentra y que lo llevan a tomar diferentes conductas.

“La semiótica como doctrina general de los signos, se ocupa de la definición del lenguaje visual en tanto signos-sujetos a la formulación de un sistema denominado semiótica visual, con las correspondientes determinaciones sintácticas, semánticas y pragmáticas”.<sup>6</sup>

Los asuntos acerca del signo y su reflexión se han hecho desde Aristóteles y Platón en Grecia. Panini, quien se dedicaba a estudiar las reglas gramaticales estableciendo los estudios lingüísticos en la India, alrededor de los siglos IV ó VII antes de Cristo, los estoicos, los alejandrinos, los gramáticos latinos, Descartes y Leibniz, entre otros que, a partir de la disciplina filosófica dan pie al origen de la semiótica. Asimismo la lingüística ayuda a este origen con Saussure fundando la ciencia de los signos verbales y Peirce (perteneciente a la filosofía y a la lingüística).



## Corrientes Teóricas

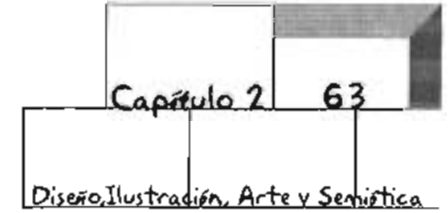
Las Corrientes teóricas de la semiótica son las que investigan e interrelacionan al signo y su significación.

Una de las corrientes teóricas es la **Saussuriana** (Saussure- Benveniste) esta corriente tiene como categorías (en diadas) más importantes: **lengua** y **habla** (desarrollados a partir de lo verbal); **significante** y **significado** (la significación, lo que le da sentido); **diacronía** y **sincronía** (la sucesión de momentos, el tiempo) y por último **sintagma** y **paradigma** (la ausencia y la presencia). Su representante Ferdinand de Saussure, un lingüista suizo, (considerado el fundador de la lingüística moderna de forma estructural) denominó y estudió a la semiótica como la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social estableciendo a la semiótica gracias a una serie de oposiciones teóricas, entre lengua (serie de signos coexistentes en una época dada al servicio de los hablantes) y la parole o habla.

La corriente **Peirciana** (Peirce) concibe a la semiótica desde la filosofía como una teoría del conocimiento y elabora un juicio triádico, estas triadas son: Representamen – objeto - interpretante y símbolo – señal - índice. Explica que el signo se fundamenta en el proceso de semiosis y este es explicado en una tipología signica.

Corriente **Morrisiana** (Charles Morris) realiza los fundamentos de la teoría de los signos en donde distingue en la semiosis cuatro elementos: el designatum, el vehículo signico, el intérprete y el interpretante, distingue tres dimensiones en la semiosis: la sintáctica (implica), la semántica (denota) y la pragmática (expresa).





# Semiótica

La semiótica **Generativa** ( Chomsky, Greimas, Courtés) se fundamenta en la gramática y en la reconstrucción de ésta, resalta a manera de estructura tres funciones donde se pronuncia la significación, destacando y estudiando en ellas los distintos niveles, tanto profundos y triviales de la expresión y el contenido.

La semiótica de la **Comunicación** examina los sistemas de signos que se dan a partir de la comunicación (de manera reflexiva de que se está participando en ella) desarrollando teorías de distintas funciones de comunicación fundados en seis factores de comunicación. (Bühler, Jakobson, Martinet, Buysens)-

La semiótica de la **Significación** (L. Hjelmslev, R. Barthes, U. Eco) estudia todos los sistemas de signos en general, en cualquiera de sus valores, poniendo en un marco de lenguaje a todas las revelaciones culturales , derivando en la idea de que determinadas culturas hay varios sistemas de signos como el vestido, el gesto, el color, etc., y que estos sistemas de signos se estudian como regimenes de significación, poniendo en categorías semióticas a la denotación, la connotación y el metalenguaje, asociándolos también a la crítica de las connotaciones ideológicas presentes en el sistema de los signos.

Muchas de las corrientes de la semiótica tienen sus bases en las teorías saussuriana y peirciana.



# El Signo

## El Signo

La exclusividad esencial del ser humano es el uso de los signos, ya que tiene la capacidad de referirse, evocar algo a otra u otras personas.

Del latín signum, signo es una cosa que por su naturaleza, o convencionalmente, evoca en el entendimiento la idea de otra. Se compone del significante (elemento material con que se significa) y del significado (contenido conceptual que envuelve el significante). El signo sustituye a la cosa, se da en ausencia de.

“El signo es más que una unidad de manifestación del lenguaje. Es un producto histórico determinado por el uso que cada cultura hace de esos signos”.<sup>7</sup>

El signo se utiliza en la comunicación en representación de algo que se quiere transmitir. “Todo signo por el hecho de serlo es perceptible, es decir, que se materializa por cualquiera de los medios al alcance de los sentidos del hombre. Por lo tanto, está dotado de una forma acústica óptica, olfativa, táctil, etc., que remite a un significado y en este sentido puede decirse que los signos son portadores de información, orientada a suscitar una reacción en el receptor”.<sup>8</sup>

Los signos “materializados” son aquellos que tienen forma y pueden ser percibidos, pero el signo puede sólo aludir o representar, ya que éste es la representación de algo, en ausencia de ese objeto.

El signo es analizado y dividido para su estudio en distintas dimensiones:

Peirce divide al signo en:

- \*Objeto (icono, índice, símbolo)
- \*Si mismo (qualisigno, sinsigno y legisigno)
- \*Interpretante (rema, desisigno, argumento)

7. Investigaciones Semióticas, pág. 27

8. Vichis Luz del Carmen. Diseño Universo de Conocimiento. Pág. 59



Las huellas son otro tipo de índice que revelan las marcas de lo que fue o estuvo, dejando rastros o testigos.

El **Objeto** es todo lo que puede ser materia, es una cosa, es todo aquello que pensados ya sean reales, imaginarios o ideales. “El objeto es aquello acerca de lo cual el signo presupone un conocimiento para que sea posible proveer alguna información adicional sobre el mismo, el signo puede solamente representar al objeto y aludir a el”.<sup>9</sup>

**Icono** es la forma directa de conocer un objeto a otro por semejanza o por analogía, es decir, por su equivalencia. El icono es una representación, se basa en códigos perceptivos que permiten construir una estructura que tenga el mismo significado que el de la apariencia real. Peirce dice cuando se refiere al icono, que cada signo está determinado por su objeto cuando comparte su carácter, es decir, cuando se le asemeja.

**Índice** es indicio o señal, un asomo de, que da a conocer lo oculto. Peirce relaciona al signo cuando está conectado con el objeto de manera indicativa, cuando el signo llama la atención vislumbrando su contenido. Los diferentes tipos de índices dan sospecha o indicios en ausencia de (como todo signo); ejemplo de ello son los síntomas, cuando algún dolor se manifiesta de un modo, el asomo hace referir lo que está pasando, o las diferentes sensaciones que experimenta el ser humano presagiando alguna situación fijada. Otro tipo de índice es el presagio o augurio, que refieren a un tipo de advertencia o pronóstico de acontecimientos próximos. Las huellas son otro tipo de índice que revelan las marcas de lo que fue o estuvo, dejando rastros o testigos. Los índices pueden ser táctiles, auditivas, de olor, etc. El índice desarrolla las relaciones de conexión entre el signo y el objeto. El índice es un signo que se encuentra denotado.

9. Moles, Abraham. La Imagen.



# Semiótica

**Símbolo** es una figura que en imagen, material o verbalmente representa un concepto ya asentado por medio de una convención de cada cultura u organización para dar significado. Los símbolos desarrollan relaciones de contigüidad asignada, hace que las sociedades tengan un lazo de identidad y de pertenencia. El contexto es lo que le da el sentido al símbolo, por ejemplo: en una ceremonia de honores, una cruz es el símbolo de respeto porque es parte de la bandera suiza, no lo es así cuando esta cruz aparece en una bandera pero con los colores puestos al contrario refiriéndose a un auxilio: la cruz roja. "Los símbolos son signos que se constituyen por sí mismos, que no obedecen a ninguna relación con el objeto, ellos están sometidos a una convención entre los elementos de la comunicación".<sup>10</sup>

El signo dividido en si mismo posee tres partes: cualisigno, sinsigno y legisigno.

**Cualisigno** se refiere a las cualidades, formas y condiciones en que se encuentra el signo, estas pueden ser de tipo cromático, de dimensión, superficie, textura, espacio y consistencia; es decir, todas las características que el signo pueda tener.

**Sinsigno** es lo que es, el signo como tal.

**Legisigno** es la convención iconográfica a cerca del signo, son las leyes que lo rigen.

El **interpretante** según Humberto Eco no se trata de una persona física, puede serlo, sí, pero en calidad de interpretante se refiere a otro signo. El interpretante es un signo posterior, por la razón de que al captar un signo es capaz de producir signos y entonces se convierte él mismo en signo, él no es un agente externo, es parte del proceso semiótico. El interpretante es el signo que interpreta, que descifra, que explica, que traduce.

10. Gómez Alonso, Rafael. Análisis de la Imagen Estética Audiovisual.



## 24.1 La Comunicación Visual y la Semiótica.

En la comunicación visual existen varios elementos que estructuran su proceso, estos elementos según L.C. Vilchis. Son: el emisor, la necesidad, el contexto, el diseñador, el medio (que incluye los códigos), el emisor interno, el mensaje, los medios comunicativos visuales, las condiciones culturales, el contexto, el ambiente perceptual, las posibles relaciones entre el mensaje y las referencias hechas a la realidad material o imaginaria, el receptor y sus posibles respuestas que llegan al receptor externo.

La semiótica analiza la complejidad psicológica, sociológica y morfológica de la estructura de la comunicación visual, estableciendo una correlación entre las formas de expresión, de contenido, de interpretación y de percepción que existan dentro de sus elementos dentro del proceso.

La semiótica permite explicar la constitución de cualquier mensaje visual como su interpretación y conducta social en cuanto sea objeto de significación, y este se explica desde sus tres factibles dimensiones:

La sintáctica que es el significante, la pragmática que es el objeto y la semántica que alude al significado.

La **Sintáctica**, estudia la estructura que se da fundamentalmente del sujeto y de los objetos, es una disciplina que es cultivada por los filósofos científicos impulsados por el empirismo lógico.

Establece la relación ordenada de los signos visuales entre sí, por medio de la relación de unos signos con otros y sus posibles combinaciones con los elementos visuales esenciales dentro de los estilos en la comunicación visual.



La Sintáctica, estudia la estructura que se da fundamentalmente del sujeto y de los objetos.  
Contraportada del disco "Fugazi", Marillion, 1984.



La Pragmática estudia la relación entre el signo visual y el sujeto.  
Portada del disco "Fugazi", Marillion, 1984.

La **Pragmática** estudia la relación entre el signo visual y el sujeto, es decir, tiene en cuenta a los intérpretes y el uso que hace de los signos y de los lenguajes, es el método que reúne el estudio del signo, sus aspectos contextuales, además de que estudia los mensajes y los vínculos que existen entre la necesidad, los diseñadores, el propio mensaje y los efectos que tiene el signo con sus destinatarios y la utilización que se hace de ellos.

La **Semántica** del griego *semantikos* relativo a las significaciones o que es significativo, relacionado con el verbo *semaino*: hacer una señal, un signo. Es la que estudia las relaciones entre el signo y el objeto. Estudia la respuesta del ¿Qué significa? ¿Cómo lo designan? ¿De qué forma se refieren a ideas y cosas? y el ¿Cómo lo interpretan?. Es decir: "la significación de los signos en todas sus formas de significar".<sup>11</sup>

La semántica no sólo se refiere a las imágenes conceptuales, sino a todas las posibles relaciones entre los signos visuales y verbales con los objetos o ideas a los que pueden ser utilizados.

Estas dimensiones se caracterizan por poner en relación a los signos con ellos mismos, con los objetos y con los destinatarios, todo esto en función de los mensajes que expone la comunicación visual.

Las funciones comunicativas visuales y que atañen al campo semiótico y del diseño son basadas en la teoría de las funciones de R. Jakobson, en estas se encuentran: La función **referencial** (que es la realización objetiva de un mensaje en relación con un referente (todo aquello a lo que se envía un signo visual). La función **connotativa**: es la que estipula las factibles interpretaciones que el receptor haga del mensaje, la función **expresiva**: es la que se ocupa de las condiciones plásticas y estéticas del lenguaje visual, la función **emotiva**: es la que refiere a las cuestiones expresivas, subjetivas y afectivas, la función **metalingüística**: esta se dedica a precisar el sentido de los signos a partir de otro sistema conceptual, es decir cuando un sistema de signos

11. Morris, Charles. Fundamentos de la Teoría de los signos.



# Semiótica

se convierte en otros sistema de signos (el lenguaje verbal a lo escrito), y la función **fática**: que tiene por tarea asegurar por medio de recursos que sea acaparada la atención del receptor, valiéndose de la redundancia, la reiteración y el énfasis para cerciorar que el mensaje sea visto.

Dentro de la comunicación visual existen elementos que son parte de ella. L.C.Vilchis propone unas categorías de comunicación gráfica que se encuentran dentro de su modelo de comunicación, en estas categorías se hallan:

Emisor externo, -necesidad de comunicación- diseñador, -primer nivel de semiosis- proceso de diseño, -segundo nivel de semiosis- el medio, - el emisor interno- el mensaje, -tercer nivel de semiosis- receptor.

Dentro de su modelo están tres niveles de semiosis, en ellos se explican las razones:

**Primer nivel de semiosis:** es donde se analiza la necesidad. (emisor externo - diseñador).

**Segundo nivel de semiosis:** reside en la interpretación del mensaje, donde el diseñador configura y define al mensaje. ( diseñador - medio).

**Tercer nivel de semiosis:** consiste en las posibles interpretaciones del receptor cuando ha percibido el mensaje. ( medio-mensaje-receptor).



# Semiótica de la Imagen



El análisis semiótico de las imágenes se da a partir de la estructura interna de la imagen, del contenido y por las posibles interpretaciones.

## 2.4.1 Semiótica de la Imagen

La semiótica analiza las articulaciones de los signos que se encuentran en la imagen expresadas en las diferentes formas de comunicación visual. El análisis semiótico de las imágenes (en el contexto de la comunicación visual) se da a partir de la estructura interna de la imagen, del contenido y por último por sus posibles interpretaciones del receptor.

Las posibilidades de análisis de la imagen van de acuerdo a la composición de la imagen y un registro visual, esto en la medida en que se haya estructurado la imagen examinando el sentido, el texto, el contexto, las funciones, los discursos, los códigos y las posibles articulaciones.

### Sentido

Es la indicación, enfoque, dirección, finalidad, curso, que cobra el diseño según las condiciones y circunstancias políticas, económicas, culturales, sociales y particulares de su interpretación, en donde hay más de un significado y más de un sentido. Los tipos de sentido son: El **sentido principal** (sustancia del mensaje), **sentidos secundarios** (sentidos menos importantes del mensaje) **sentidos contextuales** (escenarios, ambientes y relaciones) **Sentidos socioculturales** (usanzas, tradiciones, costumbres y experiencias) y **sentidos afectivos** (emocionales y subjetivos).

### Texto

Es el elemento acertado de comunicación, que radica su importancia en una sola unidad estructurada y coherente (por la relación de signos en conjunto), que advierte las intenciones comunicativas visuales. El texto se sujeta al contexto, al discurso, a las propiedades sintácticas (relaciones de los signos entre si) y las características perceptivas.





## Contexto

Es toda la realidad que abraza al signo entendido como ambiente, entorno, conjunto de objetos, condiciones y situaciones (emocionales y culturales) que rodean a los emisores y receptores, todo esto es lo que determina a la imagen y su sentido.

## Funciones

Las funciones son las que le dan el valor comunicativo al mensaje en la medida de que se quiera divertir, enseñar, vender, sugerir; las funciones son emotivas, referenciales, connotativas, expresivas o poéticas, metalingüísticas y fáticas de la comunicación visual.

## Discursos

El discurso es una pronunciación. Son frases empleadas para manifestar lo que se piensa, es el mensaje articulado, en el cual los elementos pueden ser desmontables en elementos significantes. Estos se encuentran en las asociaciones de la imagen con lo que se quiere manifestar y de él se toman en cuenta a los recursos retóricos, el contenido de los mensajes, el emisor y el receptor. Los discursos pueden ser: publicitarios, propagandísticos, educativos, plásticos, perversos, híbridos y ornamentales.

## Códigos

Código (codex-icis) es el conjunto de signos que se encarga de representar la información que se quiere transmitir. El código es un conjunto de signos que hace todo un sistema de unidades que significan, es una convención, lo cual hace que sean comunes en el emisor y el receptor. Estos códigos son articulados generando una estructura (mensaje visual) en donde si se altera un código se alteran los demás, teniendo en cuenta que éstos en la comunicación visual deben ser bien utilizados para no caer en mal interpretaciones por el receptor.



El conjunto de signos encargados de representar la información son  
Códigos que significan para alguien.  
Portada del disco "This desert life", Counting Crows. (Ilustración  
anteriormente publicada en un libro).



## Códigos



En el estudio semiológico se analiza connotaciones y denotaciones de imágenes que contienen significados más profundos.  
Portada del disco "the best of both worlds" Marillion, 1997.

Los tipos de códigos en la comunicación visual son:

Código **morfológico**: señala la morfología de los mensajes y los caracteres de forma en un mensaje los esquemas abstractos (plecas, planos, contornos, los elementos figurativos (ilustraciones, viñetas, dibujos, en donde las formas se caracterizan como abstractas, artificiales, compuestas, figurativas en geométricas, orgánicas, etc., por su asociación, disposición y grado de iconicidad.

Código **cromático**: es el que se refiere al color en un diseño en el cual se enumera la intensidad, los valores, la luminosidad, el contraste, la legibilidad y las connotaciones culturales muy concretas que atañen al ser humano.

Código **tipográfico**: señala los textos con respecto a los caracteres de acuerdo a su forma, tamaño, valor tonal, grano, orientación. Conjuntamente los tipos de letras ligeras, gruesas, estilizadas, pesadas, compactas, informales, infantiles, formales, las caligráficas, ornamentales, legibles, etc. La razón de que sea el texto un sistema de signos abstractos precedidos de un lenguaje (habla), se convierten en un tercer lenguaje al formar el texto en conjunto, haciendo a este código muy complicado.

En el estudio semiológico se analiza el grado de iconicidad de estos signos visuales, (medidos por su semejanza con la realidad) el contenido de la imagen, la percepción, las denotaciones y connotaciones que estas puedan dar a la interpretación del receptor, refiriéndose al mensaje que en un principio fue intencionado por el emisor en la comunicación visual. Algunas de esas connotaciones y denotaciones son muy evidentes y parece no ser necesario un estudio semiológico para poder interpretarlas, pero algunas otras si necesitan ser analizadas porque contienen algunos significados recónditos o simplemente para encontrar otras interpretaciones.



# Semiótica de la Imagen

## El Análisis (Semiótico) de la Imagen.

El análisis parte de estudiar los elementos que componen las partes de un todo. Separa y desmenuza esos elementos para su mejor exploración y estudio. Consiste en ir de los hechos a la ley que los rige, de los efectos a las causas para después llegar a un todo, que, llevaría entonces a la síntesis, que es la recomposición de un todo partiendo de esos elementos.

La imagen en la comunicación tiene elementos que la conforman. La re-presentación de una cosa es una imagen, ésta a su vez es llamada también icono, así, la representación icónica comprende elementos que son expuestos a un análisis.

Los diferentes tipos de representación icónica residen en criterios que van desde su complejidad que determina la cantidad de elementos que conforman la imagen, el orden en el que están determinados, el criterio de iconicidad, que va en relación con la semejanza con el objeto real, la condición relativa que adquieren imágenes que han sido adoptadas por determinada gente, el criterio estético que determina las cualidades denotativas y el criterio semántico que determina las cualidades connotativas que se encuentran a partir de los elementos formando un todo.

“La imagen es en esencia un mensaje “de superficie” (mensaje icónico) comprendido en ciertas circunstancias como una totalidad, como una “gestalt”, como una forma que se impregna en el campo de la conciencia mediante el campo perceptivo.”<sup>12</sup>



Si la imagen es considerada un mensaje ya sea de superficie o no, ésta comprende un todo, ese todo es percibido por el espectador por medio del sentido visual al cual reacciona de diferentes formas (reacción que ha sido intencional por parte del creador para generarla) y los elementos de la imagen llamados en esencia “mensaje” son elementos que antes de ser un conjunto son cuidadosamente estudiadas para la composición de ese mensaje.

“Sólo a partir de contemplar una imagen se puede llegar a analizarla”.<sup>13</sup> Varios autores hablan parcialmente de un análisis de la imagen, sus propuestas varían, por el tipo de uso que se le da a la imagen.

En la publicidad se analiza a la imagen a partir de tres sistemas de significación:

Lingüístico (texto)  
Icónico (imagen)  
Sonoro (sonido)

“Un estudio de un anuncio publicitario comprende dos fases:

1.- El proceso de enunciación, o sea su dimensión semiológica con su estructura lingüística, icónica, sonora no verbal, así como su dimensión psicológica.

2.- El proceso discursivo o dimensión ideológica.”<sup>3</sup>

La publicidad utiliza la imagen no sólo en forma estática ni bidimensional, en su poder existen los medios para realizar publicidad tridimensional y audiovisual, es por eso que se toma en cuenta el aspecto sonoro.

El lenguaje publicitario utiliza de forma combinada a la lengua práctica, poética y la retórica, es decir utiliza figuras retóricas en su lenguaje, utiliza un nivel morfosintáctico (forma de las palabras y el modo en que se unen) y el nivel lexicosemántico (significado de los signos y su etimología).

13. Paoli, Bollo, González, Cesar. Comunicación Publicitaria



# Semiótica

Peninou inicia el análisis de la imagen con referencia a dos grupos:

Mensaje con función referencial que tome en cuenta al objeto.

Mensaje con función implicativa que involucra al sujeto receptor.

Y el nivel fonológico que estudia desde los tonos, la intensidad, hasta la perceptividad.

Partiendo del punto de que la imagen es un mensaje y ésta se compone de elementos que se disponen en un plano, entonces tienen un génesis que, puede ser analizado comenzando por sus unidades estructurales.

Estas unidades que estructuran a la imagen son en el proceso de enunciación propuesto desde la dimensión semiológica de la imagen con estructura lingüística e icónica.

Cuando se habla de una dimensión semiológica, se habla de signos. ¿Y cuáles son los signos en la imagen? Los signos en la imagen son precisamente los elementos que componen el todo. Estos elementos son: la **morfología** (punto, línea, planos, contorno, volumen) el **color**, el **texto**, **textura**, **elementos dimensionales**, (tamaño, escala, proporción) **elementos estructurales** (dirección, simetría, perspectiva).

“El signo alude algo para alguien”<sup>14</sup>

Los signos son parte de la imagen, ésta es comprendida como un mensaje. El signo a su vez tiene significantes (plano de expresión) y éstos significados (plano de contenido) tienen una relación de significación que contienen sentido. Este sentido parte de un discurso y todos estos elementos estudiados aisladamente dan lugar a un todo, a la síntesis que en éste caso es un contexto, un momento histórico que lleva a que estos signos, significados y significantes realizados por un creador (diseñador, artista, publicista) haya partido de una idea para que ésta signifique a través de una imagen; concibiendo un modelo de comunicación en el cual todos los elementos que lo componen tienen relación entre sí y no se separan.

14. Morris, Charles. Fundamentos de la Teoría de los Signos



# Análisis Semiótico

	Capítulo 2	76
Diseño, Ilustración, Arte y Semiótica		

El análisis semiótico se aplica de manera aleatoria a la descripción, explicación e interpretación de las dos vertientes: el texto y la imagen.

El análisis semiótico está a favor de explicaciones objetivas apoyadas en la contextualización espacio-tiempo.

El análisis semiótico de la imagen planea problemas teóricos signo-lingüístico y signo-icónico, mensaje lingüístico y mensaje visual, iconismo y semejanza.

Así pues, para la realización del análisis semiótico de los discos de Rock Progresivo de la década de los setenta, se han tomado como modelo a seguir las nociones básicas de la comunicación visual que Luz del Carmen Vilchis propone en su libro Diseño: Universo de Conocimiento. Esto por diversas razones: en la Comunicación Visual está inmerso el Diseño, dentro de él existen disciplinas que lo ayudan a estudiar y realizar mensajes que comunican. Dentro de estas disciplinas se encuentra la semiótica. Luz del Carmen Vilchis propone unas Nociones básicas de la comunicación visual en donde intervienen la semiosis y sus dimensiones, el sentido, el texto, el contexto, el campo semántico, las funciones comunicativas, los discursos, géneros y códigos. Estos elementos son importantes para un discernimiento de la imagen ya que son parte de ésta, tienen una correlación muy estrecha y llevan a una relación de significación. Es, decir la imagen, por ser un mensaje tiene:

- \*Texto
- \*Elementos compositivos (línea, punto, plano, formas, texturas, color, etc.)
- \*Signos
- \*Códigos
- \*Articulación
- \*Sentido
- \*Función
- \*Discurso
- \*Significados



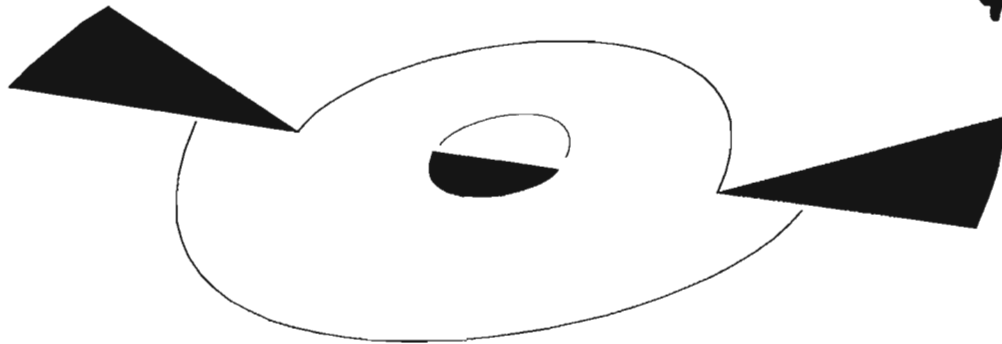
La importancia de un análisis semiótico de la imagen radica en el desmenuzamiento de los elementos compositivos plásticos, discursivos, comunicativos y comerciales que alcanzan niveles importantes para la comprensión de los elementos que componen a la imagen, parte fundamental de la comunicación visual y que a partir de ese entendimiento analítico se puedan producir mensajes que tengan una buena estructura plástica, compositiva y sobre todo que cumpla su función discursiva, comunicativa, estética y que en algún momento llegue a ser tan importante que ascienda a la categoría de obra de arte.

Esta visión intenta esclarecer la estructura básica y todo el entramado sintáctico de un discurso visual en el que la imagen y lo verbal son uno.



# Capítulo 3

Industria Discográfica







# Discografía

## 3.1 Historia de la Discografía

La Discografía es el arte de impresionar y reproducir discos fonográficos, es una industria que se encarga de que la música de un autor y un artista sea reproducida en discos para su venta en el mercado.

Parte importante de la industria discográfica es el equipo que lo compone, en ella intervienen muchas personas como el autor, el editor, el artista, el productor fonográfico y el distribuidor.

La historia de la Discografía empieza a partir de que Tomás Alba Edison inventó el fonógrafo, este aparato además de reproducir música la grababa, pero su invento no era muy práctico para la música y no cualquiera podía tenerlo.

Después fue perfeccionado, se inventó el gramófono y un disco que ya no tenía las características del cilindro que era necesario para el fonógrafo, ahora el disco era el nuevo invento que revolucionó la reproducción musical. Los primeros discos comerciales eran de muy baja calidad, los surcos que contenían la música se desgastaban rápidamente, después esto se fue perfeccionando. La industria discográfica se encargó de hacer la grabación, fabricación y la reproducción de discos en cantidades muy grandes, además de hacer los discos, hacían también el aparato que hacía que estos pudieran ser escuchados.

Las grabaciones gramofónicas se fueron adquiriendo en grandes cantidades entre las décadas de 1920 y 1940. Sin embargo, sufrían grave competencia con la música esparcida en partituras. Incluso, hasta la década de los cincuenta las empresas musicales publicaron magnas cantidades de melodías y letras impresas para poder interpretar estas canciones en algún instrumento como la guitarra, el piano, etc. Estas partituras resultaban una gran competencia para las disqueras, ya que la gente compraba estas letras impresas para interpretar ellos mismos sus canciones favoritas, difundidas en ese entonces por la radio. De esta manera, alguna melodía ya comercializada alcanzaba el millón de ejemplares vendidos, mientras otras no obtenían beneficio alguno.



## Disco Lp



Surcos del Disco

Con la aparición de los LP y los sistemas de reproducción de alta fidelidad (hi-fi), la música grabada se expandió rápidamente y se vendió mucho más que la música impresa. Ahora la gente podía escuchar su música predilecta, la cual estaba fielmente registrada en un disco que podían escuchar cuantas veces quisieran.

La fabricación de un disco requiere de varios pasos, el primero es la grabación, este proceso se realiza al convertir una energía a otra, es decir, se transforman las vibraciones de aire (del artista) en impulsos eléctricos.

El micrófono tiene un diafragma, que hace que las ondas de aire producidas por el artista choquen con este diafragma y hagan vibrar y mover un resorte que está a su vez unido a un campo magnético, así se crea una corriente eléctrica que toca con el mismo ritmo del diafragma, convirtiendo el sonido original en impulsos eléctricos que van dirigidos a una grabadora que se compone de una cinta plástica compuesta de partículas de óxido de hierro. Esta cinta magnética recoge los sonidos, los impulsos eléctricos son amplificados y pasan a un generador a la cabeza grabadora, se magnetiza en un modelo que refleja las ondas sonoras originales.

Después de conseguir ese modelo se pasa a una cinta que logra conservarse por mucho tiempo sin perder calidad ni sonido inicial. Las grabaciones son de diferentes tipos, como la grabación monofónica, estereofónica y cuadrafónica. Después de la fase de grabación proceso que lleva un tiempo determinado por las correcciones de los errores que puedan llegar a tener (la cinta magnética permite que estos errores puedan corregirse sin desechar toda la cinta simplemente repitiendo el pasaje equivocado y regrabar sobre ella), sigue el paso de la fabricación de los discos, este proceso se hacía por medio de una máquina grabadora de discos, en donde por separado se grababan los dos lados del disco, en positivo.

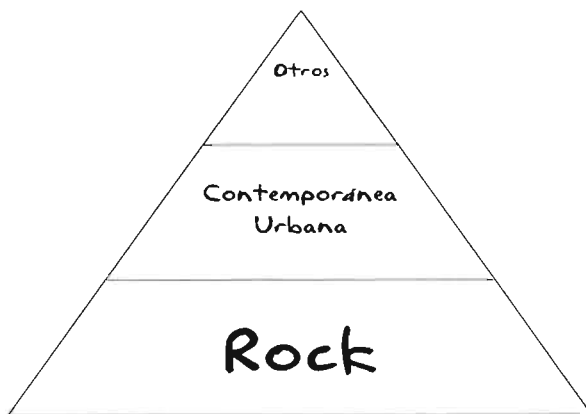


Esos positivos se exponen a un baño de plata por rociado y luego se empapan en un baño de níquel para formar los dos negativos que serán los lado uno y dos del disco respectivamente. Después se someten en un segundo baño de níquel para conseguir los positivos y nuevamente un tercer baño de níquel permite adquirir las matrices negativas que se prensan y pasan en calor. El resultado final es el disco matriz en donde la pasta de vinilo, todavía blanda se divide en pequeños trozos y se ponen en la prensa que tiene los discos matrices en esta prensa con forma de platillos se pone la pasta y es comprimida a alta presión, de esta manera, los discos son impresos con todos y cada uno de los pequeños surcos que componen a los discos matrices.

La industria discográfica se encarga además de grabar y fabricar los discos de distribuirlos y de hacer promoción a dichos discos. El precio de los discos no sólo incluye los gastos de producción, además incluye los gastos de la distribución y promoción.

“El Consumidor promedio de la industria del disco es más joven que los consumidores en cualquier otra industria de medios masivos de comunicación. Las personas menores de 34 años representan más de la mitad de las ganancias de la industria.”<sup>1</sup>

“El mercado más joven de la industria se refleja en la música que los consumidores compran. En el volúmen en dólares, el Rock sobrepasa por mucho a los otros tipos de música.”<sup>2</sup>



El Rock es el género musical que, vende más, le precede la música contemporánea y la urbana

1.-Biagi Shirley, Impacto de los medios, p. 138

2.- Ibid p. 139

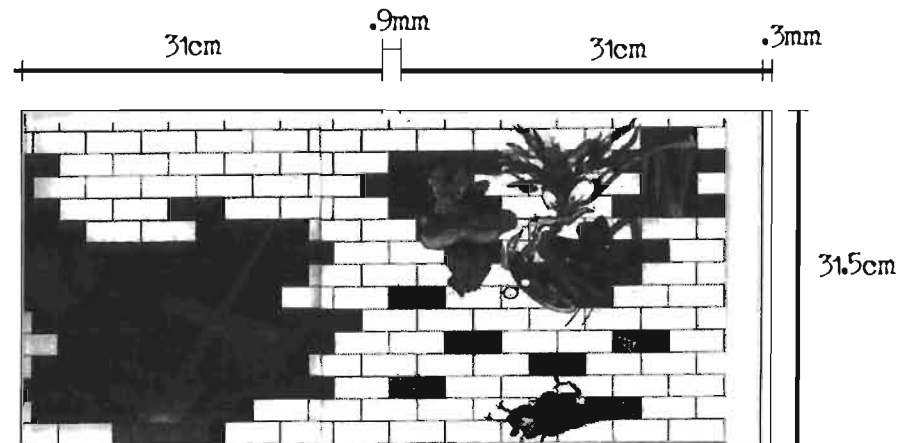


# Formatos en la Discografía

## 3.2 Formatos en la Discografía

Los formatos de discos hasta los años setenta eran la medida del single 17.5 centímetros de diámetro y los discos de larga duración que medían 30 centímetros de diámetro. Pero los formatos en el empaque que contenían esos discos median ciento setenta centímetros cuadrados.

En los discos de vinilo los formatos eran de la misma medida (31.5 x 31.5 CMS.) y dobles (31.5 x 63 CMS). Las medidas de los discos son importantes por la cantidad de material que se utiliza en las grandes tiradas para envases discográficos (álbumes) y no haya un desperdicio que dañe la economía de la industria. Los diferentes formatos discográficos eran sobre cartón y sobre los papeles que se utilizaban como fundas de discos en lugar de las bolsas protectoras de discos y que también eran un nuevo reto para los diseñadores, ya que debían incluir en ese nuevo papel las canciones e imágenes del artista, cuestión que incrementaba el trabajo del diseñador, aumentaba el costo de la impresión, y por supuesto el valor comercial de los discos.





## El Disco

### 3.3 El Disco

Del Latín “discos” y éste del griego “discus”: cualquier objeto plano y circular o lámina circular en las que se graban vibraciones sonoras. Es llamado también placa circular de materia plástica con un surco estampado en espiral cuyo sonido se reproduce en un fonógrafo al girar a una velocidad determinada (33 1/3 ó 45 r.p.m.).

El Disco es un invento de hace apenas 115 años desde que un alemán llamado Emile Berliner sustituyera con un disco al cilindro del fonógrafo, pero el disco tiene su historia precisamente ahí en el fonógrafo.

Hacia 1877 El Sr. Tomás A. Edison inventó el fonógrafo. Con este aparato hizo la primera grabación sobre un cilindro que giraba cubierto de un papel de estaño en el cual una aguja podía hacer reproducir una melodía. Pero el fonógrafo (fono-sonido-y grafo -escritura-) es un instrumento que primero grababa las vibraciones sonoras y luego las reproducía. Cuando Edison inventó el fonógrafo se topó con que era difícil fabricar los cilindros, había que revestirlos de una sustancia en la cual la aguja trazara los diminutos surcos para poder después por medio de estos poder ser reproducidas las vibraciones sonoras. Había que ser una sustancia que revistiera y que fuera lo suficiente blanda para que pudiese grabar en ella y lo suficiente dura para que, al paso constante de la aguja, el surco no se borrara. Algunos químicos probaron con algunas sustancias como grasas, aceites, ceras y ninguno de estos elementos sirvieron, así que después de tanta investigación descubrieron una sustancia de origen vegetal llamada carnauba, una cera resinosa que se encuentra en las hojas de una palmera con el mismo nombre, que crece en las zonas secas del norte de Brasil. Además esta cera resinosa sirve para fabricar barnices, aisladores, y para lustrar automóviles y pisos. El fonógrafo se hacía funcionar girando una manivela con la mano.



## Gramófono

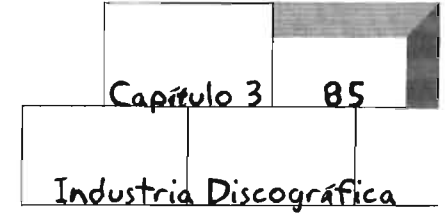


Sobre el cilindro estaba suspendido un diafragma conectado directamente a la aguja. Las ondas sonoras hacían que el diafragma vibrara y a su vez empujara a la aguja hacia arriba y abajo sobre la superficie del cilindro. Al girar el cilindro, la aguja grababa un pequeño surco en la hoja de estaño, que después, esas estrías producidas por la aguja, captadas por vibraciones sonoras, las reproducirían con una calidad auditiva muy deficiente, además resultaba muy complicado quitar la hoja de estaño del cilindro sin que se dañaran los surcos; el sonido era tenue y áspero y la velocidad no era uniforme por ser impulsada con la manivela. La primera melodía que se grabó (imprimió) y escuchó por medio de este aparato fue Mary Had a Little Lamb (Mary tenía un Corderito).

Diez años más tarde en 1887 Emile Berniler inventó un aparato que se valía de un disco metálico (cobre y cera), en vez de un cilindro. Este aparato grababa los surcos de lado a lado en forma de espiral, a este aparato lo llamó Gramófono. Los discos para ésta máquina se reproducían con destreza lo que hizo que se reprodujeran en mayor cantidad y ya para 1910 habían despuntado a los cilindros. Después de utilizarse otras técnicas que perfeccionaban la reproducción del sonido, existían deficiencias en esto, por ejemplo, los materiales de los discos eran de baja calidad, los surcos se deterioraban con facilidad y los discos se rompían sencillamente, giraban en el fonógrafo a una velocidad superior a la que hasta hace poco giraban los tocadiscos. La calidad del sonido seguía siendo deficiente. Las primeras grabaciones fueron acústicas, esto se hacía para que la orquesta produjera su música y la energía de su sonido hacía vibrar directamente a la aguja, los artistas u orquestas debían reunirse en rededor de una bocina con forma de un embudo, las orquestas debían reducirse a unos pocos intérpretes para que el sonido no se dispersara esto era por que el timbre era débil para registrar y además era metálico. En 1925 el micrófono transformó la grabación del sonido. En 1948 se empezó a fabricar un disco que tenía una velocidad de rotación de 33 1/8 rpm (revoluciones por minuto) en lugar de las 78 que se estaban utilizando hasta esos momentos. El material de estos discos se mejoró y además tenían impreso un microsurco que permitía que la reproducción sonora durara mucho más.



# Evolución del Disco



## 3.3.1 La Evolución del Disco

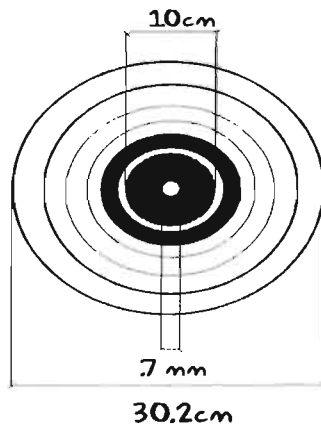
Después de que en 1887 Berliner sustituyera el cilindro del fonógrafo por el disco, en 1888 hace posible que estos discos puedan duplicarse a partir de matrices por galvanoplastia (un método parecido al galvanizado que es un recubrimiento de hierro o acero con una capa de cinc como protección a la corrosión, pero con una capa de espesor uniforme). En 1933 los discos estereofónicos fueron producidos por la compañía británica EMI (Electric and Musical Industries).

Podía suceder que a mitad de una sinfonía que la aguja del gramófono llegara al final de disco y cortara de tajo tan preciada melodía. El goce de escuchar se interrumpía ásperamente. Ya en 1945 seguía esta situación de irrumpir las melodías por esa agujita que anunciaba abruptamente el término del disco hizo alentar a Golmark un ingeniero de la CBS (Columbia Broadcasting System) a desarrollar la solución de ése término abrupto de los discos y realizar un disco de larga duración. Tres años después Golmark y su equipo presentaba el 21 de junio de 1948 su trabajo; el disco de larga duración "long play" o LP. La necesidad de un disco de larga duración era una situación que no sólo alentaba al Golmark, en los años treinta varios equipos trabajaban en esta idea para lograrla, sólo fueron obstaculizados por la segunda guerra mundial. La empresa RCA-Victor (Radio Corporation of America) también trabajaba en ello, pero tuvo algunos problemas técnicos. Pero la empresa CBS Records mantenía en secreto alrededor de la realización de su LP, y esto le trajo varias recompensas, el nuevo LP podía tocar 45 minutos de música y se había terminado así la irrupción de la música tan ásperamente, el placer de escuchar volvía a ser disfrutable.

El disco, que en su material contenía cloruro de polivinilo medía 30 centímetros de diámetro, era irrompible y esto les daba una gran superioridad con respecto a los demás discos de esa época que no habían experimentado cambio alguno desde 1895. Los elementos que hacían posible al disco LP eran sus surcos tan finos que ampliaban la eficacia y su calidad, en lugar de 33 surcos por centímetro de un disco de 78 rpm, el LP tenía 118 surcos por centímetro.



## Disco LP



● Etiqueta

Medidas del diámetro del disco de vinilo

Además de este avance, era mucho más liviano y ocupaba menos espacio lo que convenía mucho más a los consumidores. Este cambio implicaba comprar un tocadiscos en vez del antiguo fonógrafo, a largo plazo repercutía en el bolsillo pues era más barato comprar un LP al que le cabía más música que la equivalente a cinco discos anteriores. En 1948 el disco mas vendido fue “La rapsodia azul” de George Gershwin y después de este “Suite Cascanueces” de Tschaikowsky y la “Quinta sinfonía” de Beethoven. A finales de ese año ya se habían vendido dos millones de LPs.

El LP tenía un triunfo definitivo, sin embargo tuvo que esperar, debido a que la compañía RCA-Víctor que también estaba buscando la manera de revolucionar el disco, y sacó al mercado un año después (1949) su propio disco de 45 rpm el cual necesitaba de su propio tocadiscos y causó gran revolución por su salida al mercado, era todo un “boom” y tuvo a la juventud de su lado ya que quedaron fascinados con ello. Y entonces comenzó la revuelta de las velocidades.

El “single” o sencillo de 45 rpm era más pequeño que el LP de 33 1/3 apropiado para la música clásica. Además el single era preferido por que era más pequeño y al mismo tiempo ayudado por los creadores de las máquinas tragamonedas las “jukebox” o Wurlitzer de la época.

RCA-Víctor en 1950 abandonó la contienda por el formato y adoptó también el disco de larga duración, no obstante, el single siguió siendo el formato preferido de la música hasta principios de los ochenta. El LP hizo que muchos géneros musicales se beneficiaran con ellos, algunos tuvieron un gran impulso gracias a este formato de disco y a la distribución que se tuvo.





# El Disco

El LP o Long Play eran marcas registrada por la CBS Records, cuando se difundieron se les dio el nombre de discos de larga duración y así se popularizaron quedándose este nombre genérico.

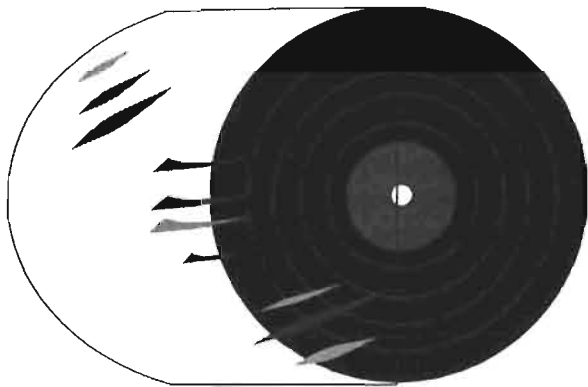
El disco de larga duración se creía en los ochenta muy acertadamente que tendría una sola generación, que era muy probable que no permaneciera sin cambios durante otra generación, ya que el mayor problema que tenían era el desgaste, ya que el tocadiscos se vale de un objeto (aguja) que raspa otro objeto (disco) y esto desgasta con su uso a los surcos que se encuentran en el disco. Atinaban a decir que el tocadiscos del futuro se podría basar en un rayo láser y no más en una aguja y los surcos y sus crestas podían sellarse con una capa de plástico transparente y hacerlos así inmunes al polvo y raspaduras haciendo los registros casi imperecederos.

El disco de vinilo se quedó como el disco ulterior, se mantuvo así hasta que en 1979 fue desbancado por el CD (Compact Disc) o disco compacto. Ahora el sonido ya no era almacenado en una superficie de vinilo, ahora se almacena en información digital y es leído por un láser que se desplaza sobre su superficie convirtiéndolo en sonido, esto gracias a que la física cuántica aportó la tecnología.

En 1987 se vendieron en el mundo más discos compactos que LPs y este formato de disco se eclipsó rápidamente y salió del mercado convirtiéndose en una pieza de colección.



## Envases Para Discos



Funda Plástica para el disco.

### 3.3.2 Envases para Discos

El envase es un recipiente en el que se conservan ciertos objetos de diferentes especies, como artículos de comercio, el envase sirve como contenedor y actúa como envoltorio y otros efectos para conservarlos o transportarlos. Es el contenedor que está en contacto directo con el producto mismo que guarda, protege, conserva e identifica además de facilitar su manejo y comercialización.

El envase es decisivo en la compra de los discos y de otros muchos productos, ya que es lo primero que ve el público antes de tomar una decisión, éste no sólo sirve de contenedor, sirve como protector y tiene indicaciones simbólicas y totalmente significativas en los mensajes visuales que se determinan para ese envase, de acuerdo al producto y a el lugar de exhibición.

Los discos se ven afectados por diferentes agentes del medio ambiente en el que se encuentran, por este motivo es necesario estudiar estos agentes para indicar qué tipos de materiales pueden utilizarse para transportarlos y conservarlos en buen estado.

Los discos de vinilo están hechos de cloruro de polivinilo (PVC) y un pequeño porcentaje (menor de 25 %) de estabilizantes, pigmentos, sustancias antiestáticas que son como relleno o complemento de este material. También contiene una plastificación interna hecha de una copolimerización de acetato de vinilo con cloruro de vinilo a fin de cumplir con los requerimientos para la grabación del disco.

Los discos de vinilo se ven afectados por la luz ultravioleta y por fluctuaciones de temperatura o ciclos térmicos, cada uno de estos ciclos ocasiona una mínima pero irreversible deformación que además suele ser acumulativa. Los discos de vinilo son resistentes a los hongos y no son afectados por altos niveles de humedad.



Los discos de acetato se deterioraban principalmente por el encogimiento de la capa de laca debido a la pérdida de plastificante cuyo desgaste se debe al exceso de humedad. Los discos de acetato se descomponen continuamente creándose con el tiempo una reacción con los vapores de agua o el oxígeno para producir ácidos que a su vez actúan como catalizadores de otras reacciones químicas, como la liberación de ácido palmítico (sustancia cerosa blanca). Los discos de acetato son muy vulnerables al desarrollo de hongos y también el exceso de calor los daña porque acelera la pérdida de la capa protectora adhesiva.

En el caso de los envases para discos de vinilo o de acetato, se utilizaba primero una bolsa plástica del tamaño del o los discos que el álbum pueda contener. Para las tapas o el envase contenedor se manejaba un cartoncillo de 18 puntos en reverso gris, también se empleaba en vez de la bolsa plástica un couché dos caras de 135 gramos, que tomaba el papel de protector y además contenía las letras de las canciones.

Las fundas de los discos están hechas de un cartón tipo caple o de cartulina de 12 a 10 puntos con reverso gris con medidas de 63 centímetros el cartón extendido para que después de la impresión sea ensamblado y doblado y tenga un acabado que en algunos casos estaba plastificado.

El cartón sirve para que los discos se conserven de acuerdo a su gramaje, unos son más fuertes y duros que otros, pero por su consistencia dura, todos soportan los discos y los mantienen en buen estado al transportarlos o simplemente para contenerlos, ya que los aparta de la luz ultravioleta y de la extrema humedad que pueda existir en el ambiente.



## Offset

### 3.3.3 Sistemas de Impresión en los Envases Discográficos.

Hay dos tipos de sistemas de impresión que utilizaban las casas discográficas para imprimir en las etiquetas de los discos y en los envases que los contienen.

Para las carátulas (envase) se utilizaba el offset. El offset es un sistema de impresión que tiene su origen en la litografía ya que utiliza un proceso idéntico. Es un procedimiento de impresión planográfica. El soporte es una plancha de cinc, en la que mediante un procedimiento fotográfico (placas que transportan el negativo) se traslada la o las imágenes y texto que deben ser reproducidos. La plancha trabaja no directamente sobre el papel, si no sobre una materia elástica intermedia (caucho) que es la que realiza la impresión definitiva. Las partes impresas reciben un procedimiento para que acepten la tinta grasa o que la rechacen. Las partes a ser reproducidas reciben esta tinta grasa y las partes que no, la repelen. Ya que están entintadas las partes a reproducir sobre la plancha se transporta a un cilindro de caucho o mantilla que lo imprime en el papel. Las actuales máquinas de impresión en offset pertenecen casi todas al tipo tricilíndrico, el cual hace que la impresión sea más rápida. La impresión en ocasiones muestra un aspecto apagado y con poco contraste en papeles de baja calidad, por lo cual el papel couché es óptimo para este tipo de impresión ya que los colores son más perseverantes. El empleo de tramas en papeles hace que el offset proporcione mejores rendimientos en la reproducción de imágenes o de ilustraciones de uno a cuatro colores. El offset trabaja con máquinas rotativas con prensas de vapor, las cuales trabajan con una lámina por color y depende del resultado final que se requiera son el número de láminas por color que se utilizan.



# Serigrafía

En las impresiones de las fundas, cabían sólo dos fundas en cada cartón, las cuales se metían dos veces por cada color, algunas se hacían en una sola cara y en otras, si la máquina offset lo permitía, lo hacían de frente y vuelta al mismo tiempo.

El rendimiento de las máquinas offset es muy bueno ya que pueden hacer tiradas muy grandes en tiempos cortos, es un proceso que se usó y que actualmente se utiliza en la industria discográfica.

Cuando las cubiertas están ya impresas, en ocasiones ahí termina el proceso, pero en algunos casos se plastifican ya sea por medio de un adhesivo o simplemente se les coloca un plástico para ser empaquetado, pasar por el proceso de embalaje y estar listo para su venta.

El otro sistema de impresión que se utiliza en los discos es la serigrafía. La serigrafía es un procedimiento que permite imprimir sobre casi cualquier material, es un proceso que es resuelto sobre estarcidos montados o sobre una malla de seda que es fijada por grapas a un marco rectangular de madera, la tinta para la impresión se vierte en la parte superior del marco y después de ser montada en el objeto que se va a imprimir se restriega con una rasqueta de filo de caucho, al ser presionada con esta rasqueta, la tinta pasa por los poros de la malla y deposita en el objeto la imagen impresa.

La serigrafía es utilizada para imprimir en las etiquetas de los discos, ahí se tienen todos los datos de la casa disquera, el autor, los números de las canciones, el título de los temas y algunas leyendas que pertenecen al lugar de impresión y restricciones. Algunas de estas etiquetas utilizan imágenes, pero algunas sólo tienen una plasta de color o degradados con todos los datos del disco. No sólo se utiliza la serigrafía para este tipo de etiquetas, también el offset entra en este proceso.



# Música



La música es parte del ser humano, es una expresión sublime que surge de él y lo convierte en pasiones escuchables.  
Interior del Disco "11 episodios Sinfónicos" Gustavo Cerati. 2001

## 3.4 Música

Es necesario definir los orígenes que tiene el Rock progresivo, abordando necesariamente la definición de lo que es la música y lo que es el rock.

La Música (concepto que es difícil definir desde sus acepciones filosóficas) es del latín "músicus", y del griego "mousikós" cf. musa que es melodía, armonía y las dos combinadas. Se define como la sucesión de sonidos y modulados para recrear el oído. Es definida también como el arte de alternar y combinar los sonidos de los instrumentos con la voz humana, unos u otros para causar deleite y producir sensibilidad al escucharlos. La música es considerada una de las bellas artes y de ésta se dice que es "una de las creaciones más antiguas, complejas, profundas y sensibles del intelecto humano"<sup>1</sup>

La música es parte del ser humano, es una expresión sublime que surge de él y lo convierte en pasiones escuchables. El campo de la música es muy vasto y excelso, es muy antigua, es diferente en todas sus ideas y orígenes y de esta manera surgen muchas variaciones de formas, géneros y estilos, estos dependen de muchas situaciones del hombre como su origen étnico, cultura, situación geográfica, historia e influencias.

La Música es una de las siete bellas artes, se ha dado a través de la historia, marcando tiempos y leyendas, (lenguaje artístico cuyo medio de expresión son los sonidos). El nacimiento de la música tal vez se dio con el desarrollo del canto a la par de la lengua, producidos por gritos o modulaciones de la palabra tal vez se hubiese confundido con las expresiones vocales de trabajo, o la imitación de sonidos de algunos animales, o por qué no pensar que surgió la necesidad de expresar cuando sentían alegría o algún otro sentimiento acompañado de una sensación que incitara a hacer música. La Música existe desde tiempos remotos y se sabe que en el año 2500 a.C. un chino ideó un sistema pentatónico típico de la música oriental y de ahí se basan los teóricos para decir que probablemente ese fue el origen. Muchos estilos

1. Introducción a la Filosofía de la Música. pág. 2

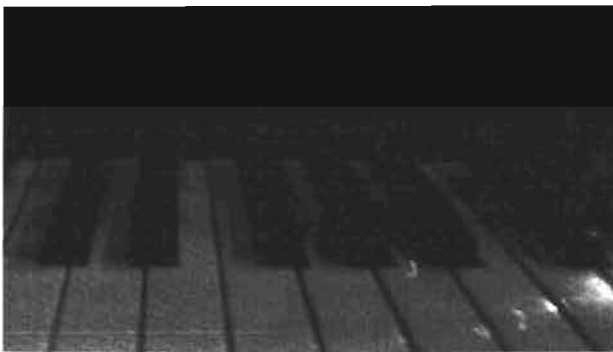


musicales van de la mano con los sucesos históricos, con los inventos y con el sentir humano, desde la música prehispanica, la música gregoriana, medieval, barroca, la polifonía religiosa, la transición de la polifonía a la melodía acompañada, el romanticismo, el nacionalismo, la música contemporánea, el dodecafonismo y la reacción antirromántica son sólo unas etapas musicales que ha creado el hombre a la par de las etapas históricas, generalmente se nombraban los estilos musicales de acuerdo con los estilos de las artes plásticas.

# Música

## 3A.1 Funciones de la Música

La función de la Música en sus orígenes estuvo ligada a las prácticas mágicas a toda expresión mística o religiosa, acompañaba a las danzas y a las ceremonias colectivas de las tribus y trabajos habituales. En la antigüedad la música tiene la función de acompañar en las fiestas profanas de diversas culturas, añadiendo un toque de sensualidad para acompañar en las danzas a las bailarinas que animaban esas fiestas. Otras funciones de la música de acuerdo a la historia son el acompañamiento en las ceremonias religiosas en las iglesias, con exclamaciones de liturgias y cantos; después vinieron los recitativos, las arias, sonatas, ópera, sinfonía, y todos los demás géneros musicales que han ido surgiendo con base a todos estos modelos musicales, estos estilos son por ejemplo: la música clásica, folklórica, pop, rock, electrónica, y otros géneros musicales derivados de la tecnología y búsqueda de nuevos sonidos. La evolución musical a la par de las transformaciones históricas marcó pautas importantes en la sociedad.

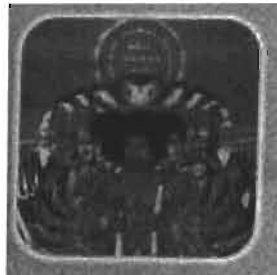




### 3.5 Historia del Rock

Dentro de los géneros que tiene la música existe el rock.

La palabra rock es la abreviatura del término rock-and-roll, esta expresión la utilizó por primera vez Alan Freed un locutor estadounidense lo hizo para referirse a un estilo musical que surgía en ese entonces y que denominaban rhythm and blues a mediados de la década de los cincuenta. Este rhythm and blues era música cantada e interpretada de los negros estadounidenses por más de medio siglo y que desarrollaron a partir del blues. Alan Freed se percató de que la música iba cambiando y la denominó rock and roll por que respondía de modo aproximado al estilo original. Hasta ese entonces había sido interpretado por ciudadanos negros para su misma raza hasta que fue difundido y los jóvenes blancos quedaron prendidos de él. En este período dos formas musicales se daban en Estados Unidos: el pop y el country and western los cuales contribuyeron a la transformación del rhythm and blues a lo que denominarían rock and roll. El pop era reconocido porque tenía melodías sencillas y a menudo sus letras trataban temas de amor. El country and western era una escuela de blancos estadounidenses del sur, y se les denominaba como música vaquera y de gente ruda de los montes de los estados del sur. Estos dos estilos se dieron a principios de la década de los cincuentas, época en donde se empezaban a suscitar cambios tanto en Estados Unidos como en Europa. Rock significa ritmo y roll compás. Con la aparición de los LPs y del invento más impactante (en ese tiempo): la televisión, se empezó a difundir el nuevo estilo, y gracias a esas emisiones televisivas se dio a conocer un joven al cual hicieron ídolo y causó furor propagando el nuevo estilo musical: Elvis Presley. La afición del rock se extendió por toda Europa en donde habían adoptado ya aquel ritmo dando lugar a bandas que interpretaban esta expresión musical. El Rock se caracteriza por el sonido rápido y excitante de sus guitarras sobre un fondo de contrabajo energético, el piano, la batería algunos órganos eléctricos además de las guitarras ya clásicas y algunos otros instrumentos de acompañamiento. Desde entonces el rock ha tomado muchas disyuntivas adaptando diferentes estilos y uno de ellos es el Rock Progresivo.







### 3.6 El Rock Progresivo

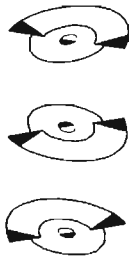


"The division bell", Pink Floyd, 1994  
"A momentary lapse of reason" Pink Floyd, 1987

El Rock Progresivo es un género musical que tiene sus orígenes en la fusión de dos estilos musicales diferentes: el rock y la música clásica. Es un tanto difícil explicar lo que es en sí el rock progresivo, ya que éste tiene sus umbrales en una época de cambios y revoluciones mundiales. Por lo demás el género musical llamado rock tiene diversos estilos y dentro del estilo progresivo se derivan otros subgéneros que hacen más complicada su definición.

El Rock progresivo es un estilo musical atrevido que comunica actitudes que envuelven a su concepto. Rock significa balancear y progresivo viene de progreso que es avance, mejora, perfeccionamiento. Se le llama así a este género por que buscaban nuevas formas musicales en cuanto a calidad, sonidos y ritmos dentro de este estilo de música. Entre los elementos que integran a el rock progresivo, resalta la libertad creadora de los músicos que generan y aportan a este género musical, el énfasis en las estructuras musicales las cuales no son comunes respecto a sus ritmos, tiempos, armonía, acordes, y en todos los valores textuales, tonales, dinámicos y en general todos sus valores estructurales. Las influencias de otros géneros musicales como el blues, el jazz, el pop rock, el heavy metal, y por supuesto el rock psicodélico de los sesenta al cual se le considera el padre de el rock progresivo, los ritmos orientales y occidentales, el folklore europeo además de influencias africanas hacen que éste género del rock sea rico en sus formas melódicas llegando a ser excelso en muchos casos.

La complejidad de su estructura es una de sus propiedades más sobresaliente ya que se considera de una manera virtuosa y ejemplar por las aportaciones que trajo consigo a la música en general. Dentro de estas aportaciones se destaca por ejemplo que enriquecieron a otras manifestaciones artísticas como lo son la comedia, el teatro, la literatura fantástica y por supuesto a las artes gráficas.



# Rock Progresivo

	Capítulo 3	96
Industria Discográfica		

También se encuentran otros elementos que son parte de la esencia de este género, el resultado de las fusiones de diferentes géneros musicales hacen que el rock progresivo genere diferentes ambientes como el espacial, sinfónico, el gótico, medieval y el fantástico llevando al escucha a sentirse parte de estos ambientes. Su variada fusión con los demás géneros musicales obliga a que utilicen diversos instrumentos como lo son los instrumentos tradicionales (guitarra, bajo, batería, etc.) los instrumentos eléctricos, acústicos y otros recursos tecnológicos que hacen posible la mezcla de todos esos ritmos que hacen poco convencional al progresivo. Otro de los elementos distintivos son la capacidad creativa de los músicos, sus propuestas musicales, sus aportaciones de tipo poética y el abordamiento de distintos temas que van desde la crítica social hasta el más profundo sentir humano. El rock Progresivo trajo muchas aportaciones a éste género llamado rock, lo hizo evolucionar, algunos consideran que es el paso más importante que ha dado el rock en sus diferentes variantes. Lo cierto es que toda esta pluralidad de diversificaciones que tiene el rock, contribuyeron a que este género tuviera gran trascendencia a nivel mundial.

El Rock progresivo se divide en varias clases o subcategorías las cuales tienen su nombre y origen porque son diferentes de acuerdo al país donde se generó, por ejemplo difieren el rock progresivo alemán del italiano, el británico, etc. El Rock Progresivo es complejo, ya que a partir de las fusiones que hacían en sus principios de música clásica, los autores involucrados en éste género crearon a partir de la mezcla de otros tipos de música, de esta manera se ha tratado de distinguir estos cambios y variaciones que tiene el progresivo y ubicarlos así en subgéneros.

El rock Progresivo además tiene su propio lenguaje, los límites los marcan sus propios creadores, no tiene una demarcación para sus letras ni para el sonido. Desde sus inicios ha ido evolucionando constantemente, teniendo su mayor auge en la década de los setenta.



El rock progresivo tiene su origen en un suceso mundial importante, cuando la juventud lanzaba su grito al mundo, en este periodo fue más aceptado el rock ya que logró que todas las miradas se volcaran en él, inclinándolo a rebelarse con lo establecido y haciéndose escuchar a través de la música luchando por sus ideales y proyectando su bullicio a los oídos del mundo. La definición de Progresivo vino porque después de haber sido bautizado el género rock, empezaba a darse una maduración del mismo surgiendo varias vertientes de las que se derivan por ejemplo el rock ácido, el rock psicodélico, el rock and roll, jazz-rock, Folk-rock, el rock pesado, el rock pop, y dentro de las cuales había surgido otro estilo el cual no se sabía como enunciarlo, pero debía ser una definición que incluyera la evolución de éste género musical a partir de las influencias clásicas musicales y por supuesto la evolución que había sufrido el rock. Así que se le llamó progresivo, de adelante constante, el cual define su gradación creciente en cuanto a lo que al género refiere. El Rock progresivo nació en la década de los sesentas sin tener una fecha exacta, y nació gracias a la contribución que hizo cada músico que creaba algo para éste haciéndolo evolucionar y construyendo lo que se denomina como una expresión musical que tiene como objetivo hacer pensar a quien lo comprende, a sentir acompañado de un transporte a merced del productor de dicha música. Su génesis refiere a una búsqueda de nuevos objetivos en cuanto a música y calidad. Los grupos que constituyeron los bríos de lo denominado progresivo fueron King Crimson, Génesis y Yes entre algunos otros, teniendo influencias del rock psicodélico que, en los años sesentas tenían su clímax apoyados por el fenómeno hippy, tendencia onírica que imperaba en muchas partes del mundo teniendo como estandarte un sonido extravagante y casi caótico ayudado por las drogas e ideas de paz y amor. Durante la actuación como “teloneros” los nuevos grupos revolucionarios del rock traían consigo sus propuestas y hacían su presentación al abrir los conciertos de grupos ya afamados como los Rolling Stones, en dichos conciertos se hicieron conocer por medio de comunicación de viva voz y de boca a boca. Teniendo como resultado una aceptación acompañada de un rápido éxito y venta de discos muy



vasta. Impulsados por el éxito de estos grupos “teloneros”, varios grupos más fueron estimulados al tener una visión similar hacia sus inquietudes creativas y revolucionarias de un concepto que crecía emergiendo así otra cantidad de grupos como Emerson Lake & Palmer, Yes y Génesis pero apuntalado por King Crimson.

Ya en los setenta surgieron agrupaciones como Camel, Pink Floyd, Focus, con aportaciones sinfónicas, además de las ya psicodélicas influencias. En esta década tuvo su apogeo y su aporte más significativo para la música. Alternadamente surgían otros estilos de música como el punk y otras tendencias, las cuales también alcanzan a influir a algunas bandas que a mediados de esta época ven sufrir cambios y rupturas como King Crimson. A su vez grupos como Pink Floyd, Yes, Camel y Atomic Rooster sobrellevaban varias discordias. En Génesis se marchó su guía (Peter Gabriel) y su sucesor hizo tornar al grupo en género pop, para que sus seguidores los condenaran a ser tachados como “poperos comercialistas”. Algunas otras bandas que también contribuyeron a este estilo se vieron opacadas por el éxito e impacto que las otras agrupaciones tuvieron pero contribuyendo también al discurso progresivo. Ya en la década de los ochenta se tuvieron nuevas efervescencias en cuanto a nuevas aportaciones, las novedades en estilos se proyectaron y los nuevos sintetizadores influyen en la música como estandarte de la nueva tecnología. La música se vuelca cada vez más comercial y algunos grupos progresivos cambian de escena musical y ya en los noventa regresaron algunas otras bandas a proponer más estilos dentro del género y comienzan a surgir nuevas variantes como la influencia del heavy metal y otras ideas que difieren (no por completo) al génesis idealista del rock progresivo y cuyo único fin ahora es hacer buena música.



# Principales Representantes

## 3.6.1 Principales Representantes y Subgéneros.

Según datos e investigaciones, los principales representantes del Rock Progresivo lo encabezan sus iniciadores, algunos los dividen cronológicamente o por generación. La primera generación se compone de King Crimson, Emerson Lake & Palmer, Pink Floyd, Yes, Génesis, Jethro Tull, etc. La segunda generación son los grupos que fueron influenciados por la primera y entre estos se encuentran: Camel, Atomic Rooster, Can, Canarios, Marillion, Asia, The project Alan Parsons, Bartok, Caravan, Curved Air, Dream Theater, Eloy, Enid, Ergo Sum, Faithful Breath, Family, Focus, Gentle Giant, Greenslade, Gryphon, Hathfield and the North, High Tide, Iron Butterfly, Jethro Tull, Kansas, Leonardo, Liquid Tension Experiment, Vahladian Bartok, Triumph, La Barca Sion Bijou, Víctor, Tractor, Shadow Gallery, Triana, Rush, Saga, Tempest, Strawbs, Pallas, Transatlantic, Tangerine Dream, Ovni, The Nice, The Moody Blues, Pain of Salvation, Pendragon, Mullmuzzler, Van der Graaf Generator, Matching Mole, Magellan, entre otros.

La diversidad de las variantes de influencias instrumentales en el rock progresivo hace que se clasifique en subgéneros que, a pesar de que tengan diferentes influjos, tienen la esencia y factores comunes que los distinguen y hace parte del nombre genérico "progresivo".

Estos tipos de especie se distinguen por su sonido heterogéneo entre los cuales se distinguen:

El **Prog Sinfónico**, el cual pretende un sonido instrumental, una orquesta uniendo estos componentes con el rock adaptándolos además con instrumentos como los teclados, las guitarras, el bajo y la batería, además de los arreglos evocando a instrumentos de viento, cuerdas y metales de una sinfónica.

El **Neo Prog** el cual surge a finales de los setentas en Inglaterra y busca ajustar componentes comerciales con elementos básicos ya con éxito por otras agrupaciones, ayudado por los instrumentos básicos del rock, sumando una voz tenue y suave.



## Subgéneros

El **Meta Prog** es la fusión del Heavy Metal con elementos del Progresivo haciendo de esta fusión algo que va más allá del metal, utiliza todavía más el instrumento guitarra en la cual el músico toca más notas con una mayor rapidez además de caracterizarse por ser muy energético y porque en la interpretación las voces alcanzan tonos muy elevados.

El **Jazz Prog** hace varios cambios rítmicos, la mayoría de los intérpretes son instrumentales y la diferencia que existe entre el jazz y el jazz prog es muy pequeña, diferenciados por la fluidez y la base constante que conserva el jazz prog del bajo y la batería.

El **Power Prog** como su nombre lo dice es potencia y delirio en un ritmo que se apoya menos en los requintos y más en lo progresivo.

El **RIO** (Rock in Oposition) busca la disparidad con cualquier idea establecida, es todavía más compleja que el progresivo mismo, se define un poco más como música de protesta con ambientes un tanto lúgubres y discordantes por ser de oposición y protesta tanto en sus letras como en su expresión musical.

El **Kraut Rock** es el subgénero que se caracteriza por recrear ambientes con experimentos musicales.

El **Canterburry** se dio en los setenta y se le da el nombre del lugar donde surgió; situado en Inglaterra, caracterizado por su sonido sobrio y elegante, elementos que fueron opacados por el surgimiento de nuevos estilos musicales de los ochenta.

El **Prog Psicodélico** es el que se basa en los alucines y ondas psicodélicas que caracterizaron a los años setenta amoldándolo en el diseño progresivo.

El **Prog Melódico** se distingue por su tranquilidad y belleza tratando de transmitir sensaciones de paz y armonía siendo elocuente, contando con sus complicados arreglos e interpretación, transmitiendo esas sensaciones por medio de la voz del intérprete.



### 3.7 Principales Obras Progresivas

Es muy difícil definir cuales fueron las obras mas importantes por heterogéneas razones. En el Rock Progresivo de la década de los setentas existieron muchos álbumes de diversos países, así que se intentó hacer una recopilación de los álbumes más importantes de esos años tomando en cuenta la popularidad que tuvieron y la obra gráfica en cuanto a impacto y conocimiento en el público.

Los principales representantes del rock Progresivo en la década de los setenta son los grupos:

- \*Alan Parsons Proyect
- \*Camel
- \*Emerson Lake and Palmer
- \*Genesis
- \*Kansas
- \*King Crimson
- \*Pink Floyd
- \*Rush
- \*Yes

Cuando surgían revoluciones en todas partes del globo terráqueo a finales de la década de los sesenta surge también un nuevo género, una nueva revolución en la música y en específico en el Rock. Eran tiempos en los que las perspectivas del rock cambiaban formando nuevas alternativas, mezclas sinfónicas o psicodélicas acompañaban a los antecedentes del rock ya creado, consiguiendo diferentes atmósferas cada vez que creaban y experimentaban nuevas formas de mezclar sonidos acompañados de rock.



	Capítulo 3	102
Industria Discográfica		

Por orden cronológico se situó en un principio King Crimson fue tal el impacto que éste tuvo entre los años 1968 a 1970 que se le llamó fenómeno King Crimson y después se le aunaron grupos como Emerson Lake and Palmer, Génesis, Yes. Ya en los setenta surgieron grupos como Camel, Pink Floyd, Kansas, etc.





# Alan Parsons Project



a



b



c

a-I Robot  
b-Pyramid 1981  
c-Eye in the sky 1982



1



2



3



4



5



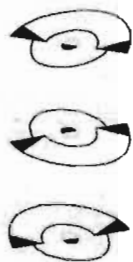
6



7

# Camel

- 1-Camel 1973
- 2-Mirage 1974
- 3-The snow goose 1975
- 4-Moon madness 1976
- 5-Rain Dances 1977
- 6-Breathless 1978
- 7-I can see your house from here 1979



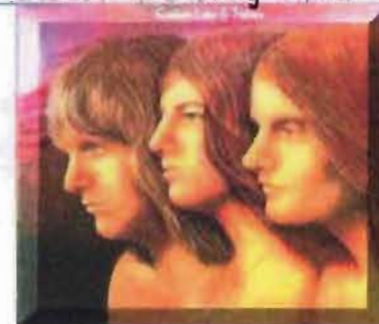
1



2



6

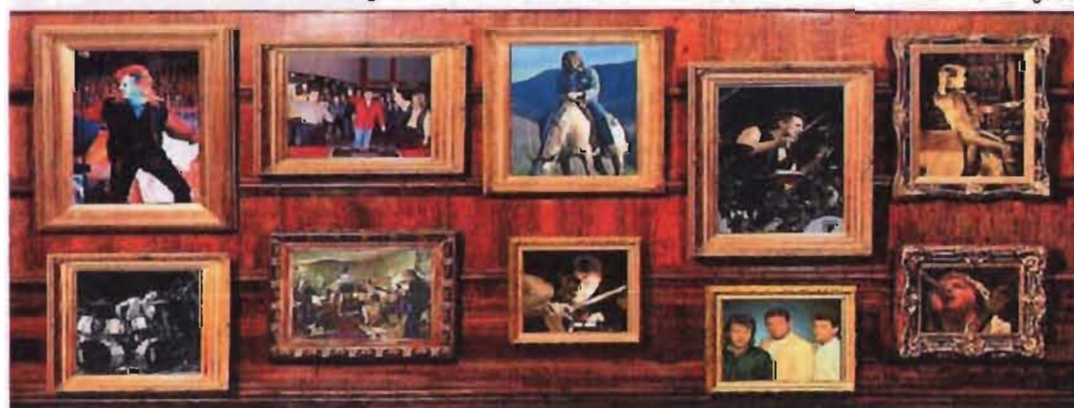


EMERSON LAKE & PALMER

WORKS



8

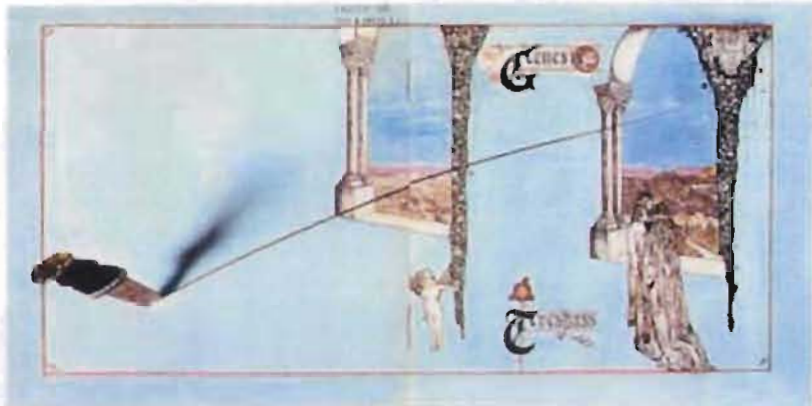


# Emerson Lake and Palmer

- 1.-
- 2.-
- 3.- Pictures
- 4.- Trilogy
- 5.- Brain Salad Surgery 1973
- 6.- Welcome
- 7, 8.- Works

8

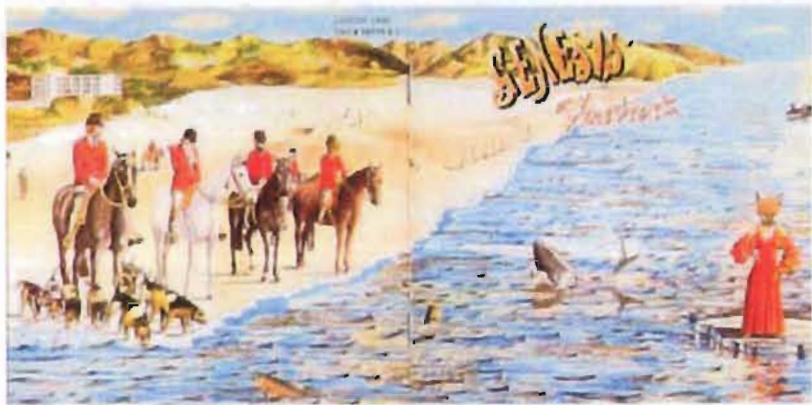




1



2



3



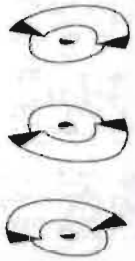
4



5



6

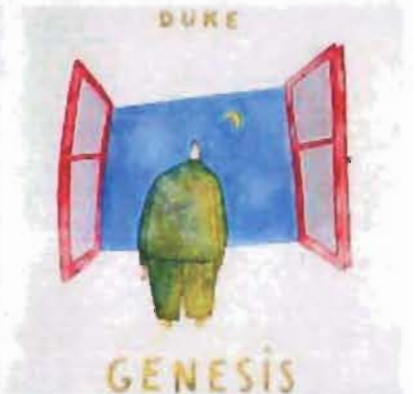


7



8

# Genesis



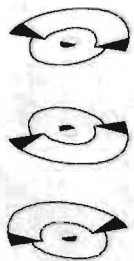
9

- 1- Trespass 1970
- 2- Nursery Cryme 1971
- 3- Foxtrot 1972
- 4- Selling England by the Pound 1973
- 5- The Lamb Lies Down on Broadway 1974
- 6- A Trick of the Tail
- 7- Wind and Wuthering 1977
- 8- And then there were three 1978
- 9- Duke 1980
- 10- Acab 1981



10





# Kansas



1



2



3



4



5



6



7



8

- 1- Kansas 1974 (Self-titled) Single Promocional  
"Can Tell you"
- 2- Song for America 1975
- 3- Masque Single Promocional "It takes a woman's love"
- 4- Leftoverture 1976
- 5- Point of Know return 1978
- 6- Two for the show 1978
- 7- Monolith 1979
- 8- Audio Visions 1980



1



2



4



3



5



6



7



8

# King Crimson

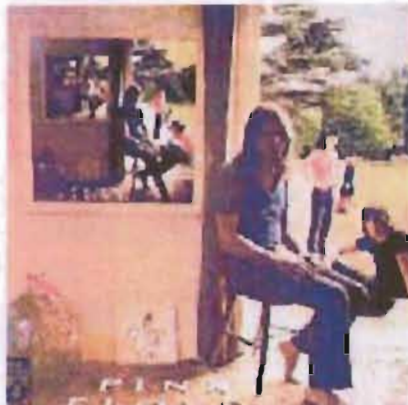
1- King in the court of the Crimson King 1969  
2- In the wake of Poseidon 1970  
3- Lizard 1970  
4- Islands 1971

5- Larks Tongues In Aspic 1973  
6- Starless and Bible Black 1974  
7- Red 1974  
8- Discipline 1981





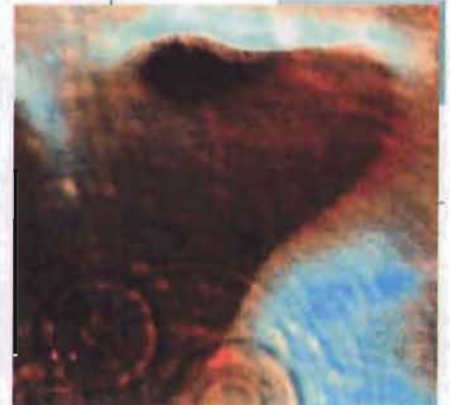
1



2



3



4



5



6

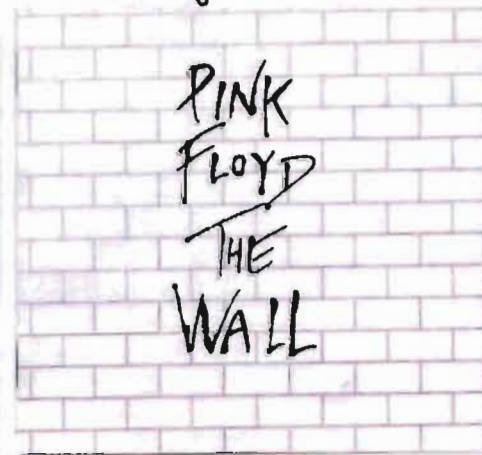
# Pink Floyd



7

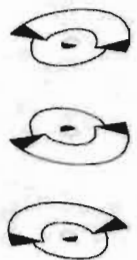


8



9

- 1- More (Disco Promocional) 1969
- 2- Umma Gumma 1969
- 3- Atom Heart Mother 1970
- 4- Meddle 1971
- 5- Animals 1977
- 6- Obscured by Clouds 1972
- 7- The Dark Side of the Moon
- 8- Wish You Were Here 1975
- 9- The Wall 1979



1



2



3

# Rush



4



5



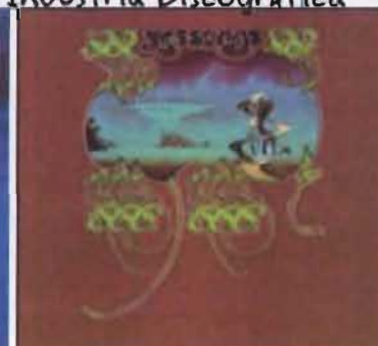
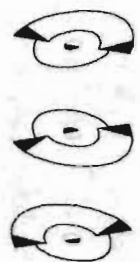
6



7

- 1- Rush 1974
- 2- Fly by Night 1975
- 3- Caress of Steel 1975
- 4- All the World's a Stage 1976
- 5- A Farewell to Kings 1977
- 6- Hemispheres 1978
- 7- Permanent Waves 1980





Yes

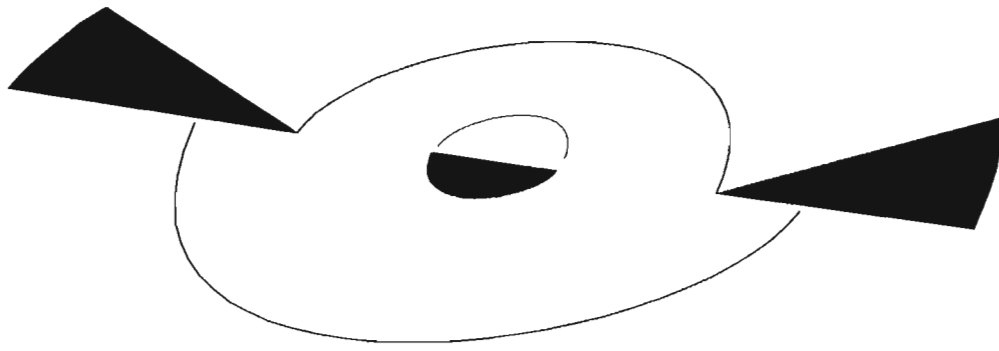


- 1- Time and a Word 1970
- 2- Fragile 1972
- 3- Yessongs 1973
- 4- Tales from Topographic Oceans 1974
- 5- Relayer 1974
- 6- Yesterdays 1975
- 7- Tormato 1978
- 8- Drama 1980



# Capítulo 4

Análisis Semiótico





## Los años Setenta



Norteamericanos en Vietnam.

### 4.1 Contexto Histórico de la década de los Setenta

El conocimiento del contexto histórico social en que fue creada esta expresión musical pone puntos de referencia para saber cuáles fueron las motivaciones para que surgiera la necesidad de cambiar y hacer progresar la música de este género de Rock.

#### El mundo antes de los setenta.

La década de los sesenta trajo nuevos cambios que afectarían en gran medida a la década siguiente. La política y la economía, se vieron afectadas por las militancias que surgían en contra del sistema imperante. Todavía quedaban secuelas de las guerras que de categoría mundial afectaron a todo el planeta, la guerra fría daba paso a la distensión, Estados Unidos tomaban el papel indiscutible de representante del capitalismo mundial e imperante con la batuta para poder intervenir militarmente en cualquier lugar del planeta. En Europa aún se respiraba un disfrute de las formas del Estado Social o Benefactor con la que respondieron a la influencia de la revolución Rusa. En Estados Unidos se estaba viviendo una sensación de progreso interminable apoyado por el primer viaje a la luna inventando el muy famoso sueño americano.

El Obrero en masa y el estudiante fueron los principales actores sociales por excelencia, el estudiante universitario había dejado de ser de una sola élite a causa de que fue creciendo la oportunidad de estudiar gratuitamente, los obreros exigían nuevas reformas al trabajo y así ambos personajes (obreros y estudiantes) fueron los actores principales del movimiento social que se pronunciaba con mas fuerza a finales de los años sesenta y principios de los setenta. Después se les aunaron el sector intelectual, los críticos con una gran fuerza moral criticando al modelo de acumulación capitalista y el estado transnacional de la industria que hacía a los países dependientes aún más subordinados. Surgían otra vez las ideas marxistas con los teóricos de la escuela de Frankfurt; la crisis de dominación en los mundos capitalista y socialista impregnaban esos años, surgía



	Capítulo 4	114
Análisis Semiótico		

## Contexto Histórico



una rebelión negra, el saqueo e intervenciones de las grandes potencias dejaban de nuevo estéril a muchos países de África, Asia y América en formas de saqueo, ocupación militar y política y como imposición de modelos económicos adjudicados por supuesto por los países dominantes.

América Latina se encontraba en estado de insurgencia, EL Che Guevara, Fidel Castro, venezolanos, uruguayos, brasileños, guatemaltecos, Cuba, Puerto Rico, Angola, El Congo y de muchos otros países surgían luchas ideológicas para que en sus países se hiciera una autonomía política y económica.

La indignación recorrió el mundo cuando se quiso implantar un gobierno en Santo Domingo y la Intervención en territorio Vietnamita ambos por obra de Estados Unidos, hechos que desencadenaron las protestas mundiales, movimientos sociales, políticos que desnudaron y criticaron la perversidad de esas intervenciones. Nació entonces a consecuencia de estos acontecimientos el fenómeno Hippie, surgiendo como una contracultura, como una revolución ideológica, originada paradójicamente en el país que había desatado la iniquidad. Los hippies tenían ideologías en contra del racismo, rechazaban a la sociedad criticándola de materialista, mediocre, tachándola de tener una mala burocracia, condenando la violencia y al machismo, adoptando una ideología en donde nada era prohibido con su emblema de “haz el amor y no la guerra”, subrayaban los valores del amor, la libertad, el amor a la naturaleza y al espíritu. Su filosofía incluía el consumo de drogas, ideas transformadoras en cuestiones políticas y progresistas conforme a una contracultura capitalista. Su aspecto informal les dio una identidad además de las flores y los colores pasteles y psicodélicos, con adornos de otras culturas como la africana; y el uso del cabello largo hicieron aterrar a la



# Acontecimientos

sociedad conservadora de ese tiempo. En sí el fenómeno hippie marcó de manera importante a los jóvenes de esa época y a las generaciones posteriores.

En los años setenta y subsecuentes estarían marcados por estos sucesos, La crisis económica de los años setenta causó los primeros planes para la creación de una moneda única, los líderes europeos acordaron formar un sistema monetario que no estuviese ligado al dólar y que fuese ligado a todas las monedas europeas, pero este método sintió la opresión fuerte del dólar y tuvo que posponerse para que esto se diera años después.

Durante la década de los setenta los países latinoamericanos trataban de incursionar en el ramo científico, pero las condiciones precarias económicas no permitían el buen desarrollo económico ni del campo de las investigaciones.

Estos son los principales acontecimientos que atañían en el Mundo en la década de los setenta:

- 1970 Se pone en funcionamiento el Metro de la Ciudad de México.  
El divorcio se legaliza en Italia.  
Se separan los Beatles.
- 1971 Guerra entre La India y Pakistán.  
Constitución del Estado independiente de Bangladesh.  
Rusia y Estados Unidos envían naves no tripuladas a Marte.  
Se inventa el microprocesador "chip".  
El poeta Chileno Pablo Neruda gana el Premio Nóbel de Literatura.
- 1972 Fin de la Guerra de Vietnam; Estados Unidos pierde la guerra y es el fin de la invasión.



- 1973 Aparecen los códigos de barras en los supermercados.
- 1974 Se descubren los llamados “hoyos negros” en el espacio.  
Se inventa la calculadora científica gracias a los microchips.  
La India se convierte en el sexto país en tener y producir armamento Nuclear.
- 1975 Termina la era de Francisco Franco en España.  
Se producen las primeras computadoras caseras.  
Independencia de Mozambique, Cabo Verde y las Islas Comoras.  
Proclamación de Juan Carlos I rey de España.  
En Helsinki se acuerda el tratado de los Derechos Humanos.
- 1976 Muere el líder Socialista Mao Tse Tung.  
Marruecos y Mauritania se dividen.  
Vietnam se reunifica con el nombre de República Socialista de Vietnam.  
Se inventan las videocaseteras.  
Se crean las “supercomputadoras”.
- 1977 Se acuerda la paz entre Egipto e Israel.  
Se inventa la Bomba de neutrón, que mataría a seres humanos dejando intactas las construcciones debido a su impacto antes del punto de explosión.  
Se inventa la imagen por resonancia magnética, la computadora Apple II



- 1978 La nueva Constitución Española convierte la Nación en Monarquía Parlamentaria.  
Estados Unidos y Panamá firman el nuevo tratado del Canal.  
Acuerdos de Camp David para la paz en Medio Oriente.  
Se logra la concepción extrauterina.  
Se establece el primer papa no Italiano, el Polaco Juan Pablo II.  
Se inventa el ultrasonido.  
Se pone de moda el ejercicio físico, por el narcisismo de los setenta.  
Surge la cultura “punk”.
- 1979 Se inicia la revolución Islámica. Es destituido el Sha en Irán.  
Se proclama la República Islámica.  
En Rhodesia se establece el primer gobierno de mayoría negra.  
Egipto e Israel firman un tratado de paz.  
La Unión Soviética invade Afganistán.  
“ La Dama de Hierro”, Margaret Thatcher, es la primera mujer elegida Primer Ministro de Inglaterra.  
En Nicaragua los Sandinistas desarraigan del poder a Somoza.  
La Madre Teresa de Calcuta gana el Premio Nóbel de la Paz.  
Se inventa el Walkman.
- 1980 Guerra entre Irak e Irán.  
En Bolivia se descubre el negocio de la cocaína (500 millones de Dólares anuales).  
En El Salvador surge el Escuadrón de la Muerte destinado a matar perseguidos, marginados y enemigos del gobierno.  
Lech Walesa se convierte en Héroe Nacional de Polonia y se convierte en un símbolo mundial al acuñar la palabra “Solidaridad” y por sus esfuerzos por las aspiraciones trabajadoras.



Capítulo 4	118
Análisis Semiótico	

# Diseño Editorial en Discos

## 4.2 El Diseño Editorial en los Discos

Antiguamente la música sólo se escuchaba en el momento en el que se realizaba, después con la ayuda de la tecnología, la música quedaba grabada en cilindros de cera (envueltos en su caja de cartón y con etiquetas impresas con grabados que contenían la información) y luego en los surcos que integraban al disco de vinilo, suceso que hizo que la música se reprodujera en serie a grandes cantidades para su venta al público. En un principio a grupos selectos que podían adquirir el aparato que hacía reproducir aquellos discos, después, cuando se vio la magnitud de las ganancias y se tuvo mayor acceso a escuchar la música grabada, de esta manera surgió la necesidad de vender los discos y de hacer la representación visual en los envases discográficos para adornar en un principio y después para acaparar la atención del público al ser cada vez más las empresas que se dedicaban a la industria discográfica.

Los cambios que ha tenido la imagen en relación con la evolución del disco y de sus envases han dictado las tendencias gráficas a utilizarse, cuando se utilizaban cajas de cartón que contenían los cilindros se utilizaban etiquetas impresas, o cuando ya se usaban los discos de vinilo su envase había cambiado a ser una funda de cartón grueso, debían adaptarse a las formas de impresión que permitieran una buena resolución de imagen, que se adecuara al tamaño del álbum y que tuviera además formas o atribuciones de la música que iba a acompañar, los retratos de los artistas, hasta escenas ilustradas de lo que en el disco habría de escucharse. Asimismo, la nueva tendencia que marcaba la imagen a las fundas de discos tenían ya una calidad mejor en impresión, con el uso de varias tintas y nuevos acabados plastificados que protegían y hacían todavía más atractivos los empaques discográficos. Esta atracción se hizo aún más fuerte con las fundas interiores de los discos que incluían las letras de las canciones, más ilustraciones del álbum o simplemente más información del artista incluyendo sus fotografías.



Portada del Disco "Fragile" Yes, 1972





El Diseño Editorial es y era básico para la formación de un envase para disco. La planeación proyectual de la obra comienza con el tema que se va a tratar, las imágenes que se van a utilizar, la técnica con que se harán, el texto, el espacio disponible, la composición de ese espacio tomando en cuenta todos los elementos mencionados.

### 4.2.1 El Diseño Editorial en los setenta

La evaluación profunda del problema de las comunicaciones y en el que se veía inmerso el diseño en la década de los setentas se mezclaba entre lo inesperado de lo contemporáneo y lo que estaba sucediendo históricamente.

Durante los años sesenta el término de publicaciones periódicas como las revistas de gran formato, se daba por los problemas económicos de las industrias editoriales, sin embargo surgieron a causa de esto otras publicaciones de formatos de menor tamaño, que fueron prosperando, su publicación se hacía periódicamente y su característica principal era su especialización dirigida a un público específico (un ejemplo de ello son las revistas que se especializaban en apoyar al movimiento femenino por la igualdad de derechos y oportunidades en los años siguientes). Las empresas aprovecharon esta modalidad de delimitación para anunciar sus productos por medio de estas publicaciones a auditorios específicos. El clima editorial en ese entonces ponía mayor énfasis al contenido, textos más extensos, un control de arreglos muy riguroso, el formato tipográfico de redes debía seguirse de acuerdo a la norma de un estilo tipográfico formal que regía de manera internacional y una menor oportunidad para un óptimo tratamiento visual, así que ese problema era un nuevo reto para el Diseño Editorial.



# Superamaneramiento Posmodernismo

Capítulo 4	120
Análisis Semiótico	

## 4.2.2 Superamaneramiento y Posmodernismo en el Diseño Editorial

Superamaneramiento es una definición que se utilizó por vez primera como una expresión despectiva. En la historia del arte, el término amaneramiento se usaba para designar al arte estilizado en el siglo XVI que rompía con las reglas y con la belleza armoniosa del arte del alto Renacimiento. Así que si la palabra amaneramiento se utilizaba para asignar a la libertad, al despegarse de las normas. El superamaneramiento fue la expresión que adjudicaron los defensores de los movimientos puristas a todos los jóvenes que estaban invadiendo a las profesiones gráficas de diseño y arquitectura. El superamaneramiento es una reacción contra la estética, contra las formas geométricas simples, despojadas de ornamentos y utilizadas en el estilo general. Pero en este suceso el diseño se ensanchó y se hizo uso del vocabulario del diseño, se cambió la escala y el contexto de los materiales para romper con lo frío, lineal y puro.

El término Postmodernismo se usó unos años después para designar al trabajo de los diseñadores y artistas que se despegaban del estilo mundial. Esta tendencia fue dominante en los setenta en donde se establecía una red para luego violarla, se definía el espacio como campo de tensión, comúnmente se usaban rayas y barras con tipo diagonal y algunas veces se empleaban técnicas de fotomontaje dadaísta. El juego y la intuición volvieron a ingresar al proceso del diseño. Resaltaba sobre todo que una generación más joven de diseñadores gráficos empezaba a romper con el estilo tipográfico y las normas que dominaban (sobre todo en Suiza) al diseño.

Los materiales impresos, los encabezamientos, los textos, los medios tonos y sin interlineas son ilustrados con símbolos esenciales. En lugar de alinear las imágenes en cajones en perfecto orden se hacía intuitivamente y al azar, las líneas rectas eran interrumpidas para que el espectador las completara.



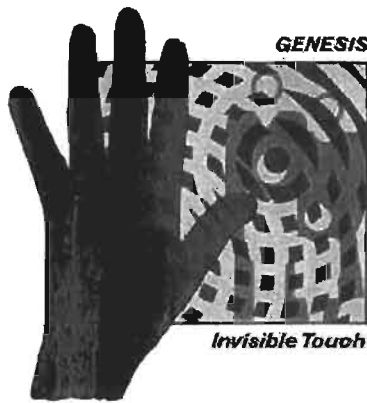
Capítulo 4	121
Análisis Semiótico	

Mezclaban imágenes y texturas para superponer la información visual compleja y unificaban la tipografía con imágenes pictóricas.

Los compromisos personales del diseñador y del mundo en general eran de mayor reflexión, ya que la situación mundial pasaba por sucesos que hacían que la forma de hacer diseño estuvieran más concentradas en hacer sentir bien sin cumplir ampliamente con la necesidad comunicativa que se necesitaba en ese entonces. La década de los años setenta ha sido llamada “mi generación” por las protestas sociales contra la guerra, derechos civiles, preocupaciones por el medio ambiente, etc.



# Portadas de Discos



Portada del Álbum "Invisible Touch" GÉnesis 1986

## 4.2.3 Diseño Editorial en las portadas de Discos de Rock Progresivo

El caso del diseñador en la industria discográfica no fue la excepción, menos en una época en donde la música era uno de los mayores desahogos de expresión. El auge de protestas se fundía en los discos musicales. Por un lado la imagen y dentro del mismo una ola de sentimientos hecha música.

Los elementos editoriales se adherían conectándose con el artículo que envolvían: la música.

La tipografía fue utilizada en forma diferente y la gama de ilustraciones y enfoques fotográficos no conoció límites. Se estableció un enfoque de diseño sin inhibiciones. Los formatos de los discos de acetato eran perfectos en espacio para una mayor visibilidad y disfrute de las imágenes y letras de canciones que contenían las fundas que guardaban del polvo a los discos.

El Color estaba en su apogeo, las composiciones variaban de acuerdo a las representaciones visuales si era una ilustración había mayor facilidad de jugar con ésta.

En este lapso de tiempo las retículas que se utilizaban rigurosamente fueron descartadas, se utilizaban redes, pero no una retícula que hiciera disponer los elementos en el formato de manera precisa. Había una disidencia y una rebeldía hacia el estilo que había imperado; un estilo refinado y profundamente explorado que inevitablemente necesitaba un cambio y el superamaneramiento era la definición precisa para el rompimiento de reglas compositivas, tipográficas, cromáticas y una exploración de formas que imperaron en el diseño editorial y gráfico de ésta década.

Las portadas de Discos de Rock Progresivo y de otros géneros musicales sufrieron en gran medida esta disidencia ya que el genero Rock simbolizaba una rebelión, su representación visual comercial no podía ser de otra forma.



# Rock Progresivo Ilustrado



Portada del Álbum "Acuá", Asia.

Capítulo 4	123
Análisis Semiótico	

## 4.3 El Rock Progresivo Ilustrado

La música que encierra al género Rock Progresivo, tiene varias vertientes, pero existe algo que los unifica a pesar de la disparidad que se haya dentro de estas vertientes y que no existe en ningún otro género del Rock. Esta unificación se debe a que la música proyecta un mensaje más elevado y que por distinción el rock progresivo es de los géneros que más ilustraciones tienen en sus portadas, contraportadas, e interior de sus discos. El lujo en el diseño, la impresión e ilustraciones que tenían los álbumes en los setenta se debían en gran medida a que las dimensiones de éstos eran mayores y de esta manera se permitía mayor apreciación de las imágenes, letras y todos los datos explicativos.

En el campo musical progresivo, los estilos ilustrativos son variados. A menudo se usaban las técnicas en pastel, lápiz de grafito, acuarelas, óleo, aerógrafo, lápices de color, carboncillo, gouache, las ilustraciones combinadas con fotografías, (técnica que empezaba a aplicarse por el surgimiento de las computadoras) y el collage.

En un medio en el que la imagen es tan vital, la ilustración es importante en la discografía progresiva, dado que la música y la ilustración pueden ser muy evocadoras se compaginan muy bien, las imágenes despiertan el interés y muestran un poco de lo que en los surcos del disco guardaban para escucharse.

El principal punto que tiene a su favor la ilustración de los discos progresivos es que evoca al contenido musical, refuerza y realza el contenido melódico.

El gran espacio o aire que dejan mostrar los álbumes con ilustraciones progresivas revelan con gran detalle algunas ilustraciones que integran dentro de su obra argumentos importantes de las cuales hablan en gran parte las canciones que integran el álbum, los motivos sugerentes los hacen las escenas asociadas a lo que disfrutaría el oído, algunas veces sólo con motivos abstractos que adornaban lo que habría de escucharse. Todo esto se lograba a través de los ilustradores y diseñadores en conjunción con los creadores musicales haciendo todo un mundo de diseño para ver lo escuchable.



	Capítulo 4	124
Análisis Semiótico		

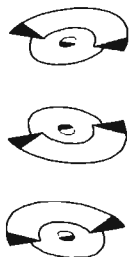
Muchas de las ilustraciones se hicieron con diferentes técnicas, dependiendo siempre de lo que quería proyectarse, algunas mixtas, otras sin demasiado detalle, pero proyectando exactamente el efecto que tenía la música, algunas ásperas otras melancólicas, futuristas, de otros mundos, en fin, la temática progresiva abarca muchos sentimientos, situaciones inusuales y triviales, todo eso reflejado en la ilustración. De la música se desprende la ansiedad por extraer el concepto a desarrollar en la imagen, los elementos necesarios para que su obra pusiera un reto que contagiara al espectador al primer contacto y, le provocara la curiosidad e incertidumbre para adentrarse a su obra ya que lo que se ve acaba de imponerse sobre lo que se escucha cuando se va a comprar un disco.

Por más de tres décadas el arte se ha manifestado en el rock a través de un abundante manantial de obras, dentro de las cuales se puede demostrar que además de ser ilustrativas tienen un vínculo con la pintura y corrientes de tipo surrealista que no sólo se encuentra en la obra musical (letras), también en las imágenes que utilizan para promocionarse.

Las ilustraciones que acompañan a los discos de rock progresivo desde sus inicios, (finales de los sesenta) cuando empezaba su etapa psicodélica, y en su apogeo (década de los setenta y años posteriores), utilizaban imágenes que marcaron un parámetro dentro del rock y dentro de la música misma en donde se distinguirían por la complejidad que encierran las ilustraciones y que sin ellas no hubiesen tenido el círculo completo. Desde la década de los setenta antes y después se han realizado una incontable cantidad de obras progresivas, todas con una gran veta de estilos rítmicos y de distintos matices mismos que llevan de la mano a las imágenes que los representan y que en muchos casos los han convertido en símbolos.



"Arená Portada del Álbum. de Asia



#### 4.4 Valoración Artística en las Portadas de Discos de Rock Progresivo



Álbum "Tormat" Yes, 1978



Portada del Álbum "Yesterday's Yes, 1975

Utilizando la ilustración, las representaciones gráficas, el diseño, y la fotografía, el equipo de personas que hacían posible las representaciones visuales de la música progresiva se apoyaron en su discurso e ideología para lograr que las portadas, las fundas y hasta los escenarios progresivos trascendieran en el mundo musical, el gráfico y publicitario. Esta transcendencia, más allá de acumular grandes cantidades de copias vendidas y conciertos abarrotados de seguidores, se hizo aún más fuerte por el reforzamiento y popularidad que los representaba: Las portadas de discos. En ellas hay diferentes técnicas de representación gráfica, algunas consideradas verdaderas obras de arte.

Se le considera obra de arte a todo aquello que está bien hecho, que cumple con cualidades estéticas y está hecho para alcanzar un fin bello que tenga calidad. De esta manera, las portadas de discos son un vehículo de comunicación (al igual que la música), es un objeto creado, pero si a esto le aunamos que está bien hecho, que cumple con reglas estéticas y de composición, que está encarnada en materia, tiene una idea, contenido y una fuerte transmisión de mensajes capaces de hacer sentir al espectador entonces hablamos de una obra de arte.

Los discos de Rock Progresivo realizados durante la década de los setenta más populares y escuchados, tienen, generalmente un diseño de portada que incluye ilustraciones. Las cualidades plásticas, compositivas y de contenido hacen que una obra gráfica pueda considerarse obra de arte, esto por supuesto bajo ciertos criterios de críticos de arte quienes le atribuyen ese título a las obras que merecen serlo.



Pero más allá de los juicios de personajes críticos y estudiosos del arte que aprueban o no cuando un objeto es arte, existe algo que se llama trascendencia. La trascendencia en una obra (llámese objeto plástico o creación) es cuando ésta excede, que se haya fuera de la experiencia pensada, y se extiende a gran distancia fuera de los límites del propio sujeto que lo creó.

La trascendencia se debe a varias razones: *El impacto social*, cuando la obra se vuelve un icono entre la gente y se hace toda una revuelca por lo que esa obra significa.

*El valor artístico musical* es ya dado por ser música; los discos la contienen, pero el elemento que la envuelve está totalmente comprometido con el contenido musical, es su espejo, es la re-presentación encarnada en materia visual del arte que contiene en los surcos el disco.



Álbum "A trick of the Tail", Genesis, 1976





Capítulo 4	127
Análisis Semiótico	

# Influencia Artística



SELLING ENGLAND BY THE POUND

Selling England by the Pound, Génesis, 1973

## 4. 4.1 Influencia Artística para la representación Progresiva.

El Rock Progresivo ingiere y adopta varios estilos artísticos, la influencia es múltiple; la música es su esencia, es su arte principal, y es influenciado por estilos musicales diversos como la música clásica, los sonidos africanos, los aparatos electrónicos (en los cuales empezaban a incursionar) y una gama alta de sonidos que mezclaban para hacer una música progresiva con base en el Rock. También se influyeron de otras manifestaciones artísticas como la literatura, la poesía, el teatro, la pintura y la arquitectura. Fuertes influjos del surrealismo, el neoclasicismo y el futurismo están impresos en el Rock Progresivo. El Surrealismo se nota más en las obras progresivas de diversas formas, la ideología de contracultura y la búsqueda de nuevas formas de vida llevaban al surgimiento de entelequias utópicas, de ideales impregnados de azar, de ensueños, poesía, imaginación, y de una fuerte revelación hacia lo que los surrealistas consideraban como valores sociales absurdos. El Expresionismo se encuentra como influyente en la música y representación progresiva; la total expresión de las emociones internas y extremistas que agraviaban al humano, problemas sociales, la angustia donde cada personaje parece reflejar su propia conciencia ayudada con una mayor expresividad.

La corriente futurista también está presente, las representaciones artificiales, el fruto de aquel tiempo; la industria, las máquinas, el decadentismo y el nuevo tecnicismo que surgía a través de la transformación de la sociedad a una sociedad industrializada.



# Discurso Progresivo



Portada de 'Mirage Dragon's Camel, 1974

## 4.5 El Discurso Progresivo

El conjunto de elementos visuales y sonoros que forjan los grupos de Rock Progresivo son producto de una gran calidad creativa con un alto grado de intuición y de relación conceptual entre lo visual y lo auditivo. Las formas de mostrar y atraer a los escuchas dependen del discurso que quieran proyectar, este discurso se apoya de elementos como la retórica (figuras), el lenguaje (texto) y toda una relación contextual con lo que se relaciona su proclama. La coexistencia entre los elementos que requieren para que el discurso sea efectivo radica en la ineludible presencia del diseño.

La metáfora es un recurso muy utilizado en el discurso Progresivo, la metáfora por su etimología y su significado ordinario equivalen a un transporte, a una transferencia. (Alegoría, comparación, ficción) dentro de las figuras retóricas es considerada como figura de significación. Las figuras retóricas son un auxiliar muy importante dentro de la comunicación visual, las argumentaciones y elocuciones que permiten este tipo de figuras ayudan a ser más atractivo y con mucha cantidad interpretativa del mensaje. En la metáfora se hace una alusión, introduce una relación de similitud entre el signo y la cosa, ésta no sólo se utiliza en la lingüística, en la imagen es utilizada como parte de las figuras de dicción, la metáfora revela relaciones entre dos o mas realidades cuyos significados son diferentes y dan paso a múltiples interpretaciones.

Hay una gran cantidad de discursos que el Rock Progresivo muestra en sus portadas y en su música. Desde los diferentes subgéneros que corresponden a varios usos de instrumentos hasta la conceptualización global del género Rock Progresivo. Junto con las variantes progresivas van los discursos, algunos grupos progresivos como Magma, tratan historias de mundos y de personajes, algunas veces en un solo disco y otras llevando una secuencia de éstas historias, situación que hacen más complicado su



# Discurso Progresivo

entendimiento ya que cuentan historias de ciudades , personajes y mundos utópicos contruidos con un modelo social según su visión. Además de la búsqueda constante de nuevas formas musicales, los grupos de Rock Progresivo tienen un discurso evidente y constante; la búsqueda de una nueva estructura de vida, una expresión en forma de crítica de una monarquía, la exhibición totalmente abierta de contracultura, aunado de una exposición desnuda de sentimientos que atañen al ser humano a través de la belleza, la elegancia, la psicodelia, la sutileza, la fuerza y el ingenio de su música. Además de este discurso principal incluían al amor, al dinero, las artes, el odio, la utopía, las quimeras, la fantasía, el surrealismo. El discurso Progresivo intenta alcanzar con las armas musicales y visuales a la poesía, la libertad y la imaginación. En su mayoría estos discursos eran de tipo político, con tintes sugestivos y subliminales, recurriendo a la alegoría, metáfora y ficción como elementos principales.



"Alive Record", Camel, 1978



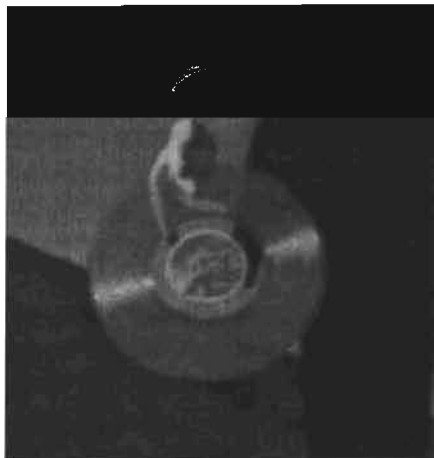
"Hemisph", Rush, 1978



"Wish You were here", P. Floyd, 1975



# La Creación de un Lenguaje



Detalle de contraportada de "Wish You were here"

## 4.6 La Creación de un Lenguaje

Impregnado de inquietud por las diferentes situaciones sociales que el mundo sufría, surgió la necesidad de un reclamo por el mundo pacífico que se estaba perdiendo, en el mundo surgió un cúmulo de protestas por medio de todas las manifestaciones culturales y artísticas. El hombre a través de la historia expone su postura frente a lo que acontece y crea lenguajes y formas de expresión. El rock Progresivo fue uno de ellos. Además de la necesidad de explorar y enriquecer la música, los artistas progresivos crearon un sistema de enunciación que exhibía su propuesta musical, compositiva y su sentir hacia la situación mundana. Este lenguaje se componía de notas, ritmos, acordes que representaban la ideología que profesaban, tratando de aportar al arte musical nuevas y mejores propuestas que revolucionaban al rock con su mayor objetivo el cual les daba su nombre; de manera progresiva.

Este lenguaje se hizo evidente con la forma en que creaban la música, la utilización de ritmos elegantes, sofisticados, sobrios, rescatando poesías, interpretando obras dramáticas y teatrales, era su sistema de signos que utilizaban para ser comprendidos. Los argumentos sonoros y visuales que acompañaban a la música progresiva de los setenta se nutrían de planteamientos y prácticas sociales como las formas de producción, circulación y destino de la música. El Lenguaje surgía ya de manera ineludible cuando la tecnología y la industrialización convirtiera a la sociedad cada vez más dependiente de productos industriales e irremediamente consumista. Los que compartían este lenguaje generalmente eran los jóvenes sedientos de mejoras, ansiosos de nuevas y mejores cosas, llenos de inconformidades e inquietos por la situación social reinante. Compartían una conexión energética que los hacía cómplices al manejar el mismo lenguaje y la misma sintonía. Por supuesto que el artista tiene incentivos propios que sólo ellos saben, tal vez y por más que se trate de indagar en su estructura nunca se llegará a saber de manera precisa lo que el artista sentía al crear su música. Lo cierto es que, lo que ésta transmite puede ser indescriptible para el mismo escucha. Los límites del lenguaje progresivo lo marcan sus propios creadores.



Capítulo 4	131
Análisis Semiótico	

## Mensaje y Filosofía

### 4.6.1 El Mensaje y su Filosofía

La avidez de expresión en el Rock Progresivo fue la incentivo de protestar de manera artística. Lanzando su grito a los oídos del mundo, su mensaje es, pues, ligado a el pensamiento que imperaba en la juventud setentera, El Progresivo proyecta un mensaje elevado que no tiene límites en su sonido, desde su denominación “progresista” idealizando progreso y mejoras a la condición humana que en ese momento necesitaba y que además era reclamada por los jóvenes de esa época.

El Rock Progresivo no sólo fue una búsqueda de nuevas y mejores formas musicales, también fue un gran estandarte que lidiaba a través de la música y su representación visual siguiendo una filosofía existencialista canalizando su energía de protesta en el rock. El Mensaje Progresista iba influenciado por corrientes artísticas que argumentaban las ideas de decadencia en refiriéndose al nuevo tecnicismo surgido de la Revolución Industrial, donde la máquina era tomada como símbolo de la época contemporánea. Defendían la originalidad contra lo imitativo. La tendencia surrealista, en donde algunos grupos progresivos contaban historias o aludían a utopías donde “la imaginación convierte en real la lógica del absurdo”, donde el artista y creador tiene la libertad absoluta de expresión y elaboración. La generación de jóvenes que habían revelado su inconformidad por medio de revueltas a nivel mundial se identificaba mucho con la música, en especial con el Rock, así que el Rock progresivo tuvo mucho seguimiento por parte de este sector social ya que la mayoría de los creadores de música progresiva eran jóvenes y compartían muchos intereses.



## Mensaje y su Impacto

### 4.6.2 El Mensaje y el Impacto Social

El Contexto histórico y social de los años setenta se vio envuelto por muchos conflictos bélicos e insurgencias, impregnados por el apenas vivido año 68, las revueltas estudiantiles, el fenómeno hippie, los avances tecnológicos que hacían incursionar a la ciencia en el campo de la investigación, los cada vez más países que se integraban a la lista de potencias nucleares y creadores de armas biológicas, haciendo cada vez más latente el peligro de guerras nucleares, reprimendas políticas contra la insurrección juvenil y las revoluciones ideológicas que emergían en protesta del consumismo y la ambición por el poderío absoluto de los países primer mundistas.

El Impacto social que tuvo el Rock Progresivo fue esencialmente en los jóvenes quienes alentados por la rebeldía poco antes vivida seguían a este género musical simbolizando fuerza y expresión abierta renuente a la situación política y económica que atravesaba no sólo la sociedad europea sino el mundo entero. Su huella se ve reflejada tanto en la asistencia a conciertos de música masiva (fenómeno que se dio con más popularidad en el evento Woodstock a finales de los sesenta) como en las listas de ventas que reflejaban un 33.5% de entre otros tipos de música. El hecho de que los discos de rock se vendan más que otro tipo de música radica en la expresión musical que profesan, en el progresismo dentro de ella, la renovación y búsqueda de nuevos ritmos, la ideología y mensajes que en ellos lleva y la fuerte información visual que en las portadas de discos representan.

El impacto social recae en que la música ilustrada “vende” antes que la música. Lo visual está antes que lo audible, y las ilustraciones e imágenes que representaban a los grupos de Rock Progresivo no eran la excepción. Éstas debían ser lo suficientemente interesantes como para captar la atención del público y alentarlos a su compra. Los jóvenes de la década de los setenta luchaban contra el capitalismo y el consumismo, pero ellos eran la presa más fácil de acaparar con ese sistema, entrando en un antagonismo irónico.



# Moda Progresiva



## 4.7 La Moda Progresiva

Así como la historia forjaba la música y dictaba las renovaciones musicales, así la música dictaba formas de expresión e influencias en el ser humano. De la expresión por medio de sonidos y de las imágenes representativas de la música, se creaban modas. En años anteriores a la década de los setenta, se vivieron sucesos culturales diversos. En el mundo musical se vivía una revolución, en Inglaterra se formó un grupo (The Beatles) que con la ayuda de la radio y la televisión fueron un suceso descomunal en todo el mundo, las usanzas en cuestión de vestimenta, de llevar el cabello eran casuales, con suéteres, calcetas y zapatos limpios, esa, era la imagen que ellos proyectaban y que era adoptada por los miles de seguidores que tenían alrededor del mundo. Cuando se da el fenómeno hippie, las tendencias que en el vestido, peinado y prácticas sociales se habrían de transformar totalmente. La brillantina y los rastrillos los desecharon, dejaron crecer el cabello tantos hombres y mujeres, usando telas de origen natural al seguir sus ideas de amar a la naturaleza y todo lo que ella lleva, utilizando dijes y collares de influencia africanas, se emprendió el consumo de drogas. Fue el momento en que se da más aceptación al rock y a otros estilos musicales como el reggae que provenía de Jamaica y su tendencia rasta.

Ya entrados los años setenta, las jóvenes se sintieron atraídas por las nuevas ideas feministas de igualdad o supremacía con respecto al género masculino, ahora ellas llevaban pantalones de “pata de elefante”, la disidencia reinaba cada vez más al considerar que ser un estudiante era una condición peligrosa, al ser perseguidos y custodiados por las leyes en casi todos los países occidentales.



Capítulo 4	135
Análisis Semiótico	

## 4.8 El Análisis Semiótico



El análisis Semiótico del Rock Progresivo se hará de esta manera; se escogió el álbum "THE WALL" de Pink Floyd el cual se realizó en el año de 1979 por ser la obra Progresiva más conocida mundialmente sin restarle importancia a las demás realizaciones discográficas de Rock Progresivo. Este álbum se realizó con la empresa (CBS) Columbia International y es remasterizado por la empresa EMI Records (Electrical Musical Industries) a su versión en Disco Compacto en 1994.

### Pink Floyd

Sus inicios se remontan hacia el año de 1965 cuando Syd Barrett, Bob Close, Rick Wright, Nick Mason, y Roger Waters forman una agrupación llamada "Sigma 6", y en 1967 adoptan el nombre de Pink Floyd por la influencia total de la época; finales de los sesenta, las tendencias, los colores, la psicodelia. Ya para 1968 la agrupación quedaría estructurada con: David Gilmour: guitarras y voz, Nick Mason: Batería, Roger Waters: Bajo y Voz, Rick Wright: Teclados y Voz.

Su Discografía a partir de sus inicios hasta el término de la década de los setenta es:

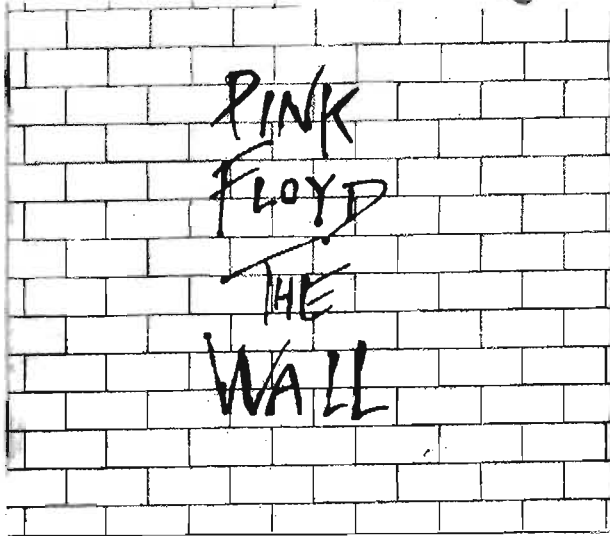
"London" 1966-67, "The Piper at the Gates of Dawn" (67), "A Saucerful of Secrets" (68), "More" (69), "Ummagumma" (69), "Atom Heart Mother" (70), "Meddle" (71), "Obscured by Clouds" (72), "The Dark Side of the Moon" (73), "A Nice Pair" (73, The Piper at the Gates of Dawn y A Saucerful of Secrets ), "Wish You Were Here" (75), "Animals" (77), "The Wall" (79).





## The Wall

“The Wall” es el álbum donde Pink Floyd expone su obra musical totalmente ávida y descomunal, la cual narra la historia de una estrella del Rock mostrando la zozobra que embarga toda su vida, revelando los motivos principales de su áspero sentir: la muerte de su padre en un campo de batalla en la segunda guerra mundial y desatándose progresivamente situaciones de su vida que le resultan tormentosas y hacen de la obra musical todo un lamento y desnudez de sentimientos culpando a todo su entorno por haberlo hecho construir una pared que lo divide de todo lo responsable de su sufrimiento. “The Wall” es un torbellino musical, es toda una pesadilla llena de inquietudes y zozobras hecha disco. Pero existe otra versión de la obra musical: las imágenes del álbum. “THE Wall” tiene en su portada el texto del título del disco, de fondo como reiteración del texto los ladrillos que forman el muro o “la pared”. En la Contraportada la misma pared y sólo las especificaciones de la empresa, las restricciones y el país donde fue grabado y el país donde fue impreso.



## El Diseñador

Gerald Scarfe, es el Diseñador del álbum “The Wall”. Gerald Scarfe realizó y aterrizó gráficamente lo que Roger Waters quería que fuera representado en el álbum.

Gerald Scarfe era ya un diseñador con proyectos importantes, como la realización de sets para algunas obras de teatro, escenografías y animaciones para programas de televisión, dirección y diseño de su autobiografía en televisión, la elaboración y animación de los personajes de la película de Disney “Hércules”, libros y documentales para la BBC de Londres, entre otros proyectos importantes.

“The Wall” es la obra más conocida de Scarfe, después vinieron otros proyectos importantes dentro de su carrera, que se deben en gran medida a la fama que obtuvo desde que trabajara con Pink Floyd. Además del proyecto del álbum “The wall” G. Scarfe trabajó en la escenografía para la gira mundial de conciertos “The Wall” y posteriormente en el proyecto de animación para la película homónima.



# The Wall

## 4.8.1 El Registro Visual

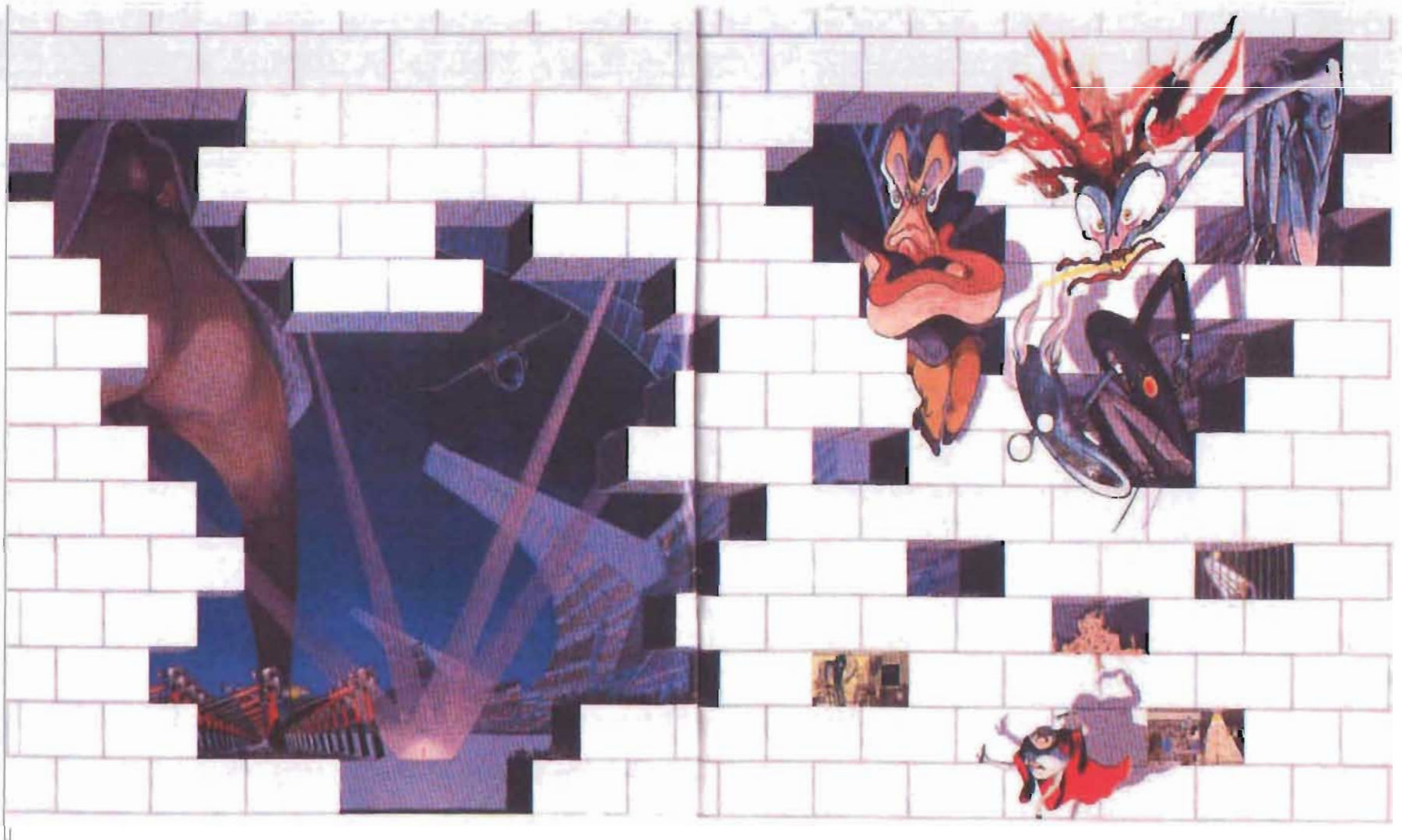
El álbum es doble, en el interior se repite el muro sin algunos ladrillos, los cuales en el lado interior izquierdo muestra un estadio lleno de gente preparado para un concierto, cuatro luces que se dirigen a un hombre, martillos roji-negros en forma perpendicular entre unos y otros formando varias filas, unas enormes piernas mostrando el trasero con ojos y peluca en la parte de la cintura, un avión en pleno vuelo y gente expectante ocupando los ladrillos como gradas que permiten ver el espectáculo.

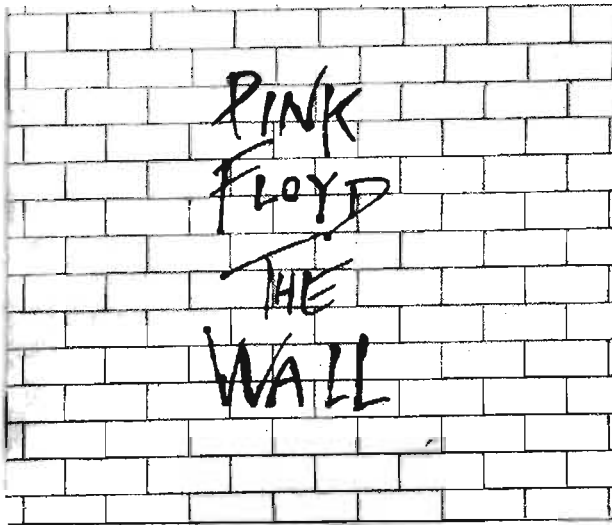
El lado derecho del álbum expone varias escenas pequeñas ocupando el lugar de cada ladrillo faltante, un personaje fantástico mostrando una desnudez femenina con cuello largo y cabellos de fuego sentada en un hueco de entre los ladrillos, en la parte superior izquierda una mujer sentada con los brazos fusionados. En el segmento central un hombre de traje con una batuta. Todos ellos con la mirada puesta en un solo punto: el personaje iluminado por las luces.

Las escenas más pequeñas se encuentran en la parte inferior, del lado izquierdo el mismo personaje trajeado en un salón de clases dirigido hacia un muñeco sentado con un escritorio enfrente; en otro ladrillo faltante varias larvas entrelazadas.

En otro espacio, el muñeco rosado detrás de unos barrotes con un foco encendido y la luz que deja ver la ventana también reclusa. En la parte inferior derecha, uno de los personajes femeninos en una recámara sentada en una silla atendiendo al muñeco color de rosa puesto en una cuna, con una lámpara alta alumbrando en forma triangular, un cuadro de bodas y un radio de la época de los cuarenta. Por último se encuentra en la parte central inferior un “personajillo” obeso bailando vestido con medias, zapatillas y capa roja.

También en los muros están escritos los nombres de los autores, productores, ingenieros, el equipo de sonido, los músicos participantes, los diseñadores, el lugar y fecha de grabación, y el logotipo de la empresa discográfica.





Descripción del registro verbal o mensaje escrito: El título que es utilizado para el álbum que tiene una tipografía hecha a mano con tinta china derramada con un pincel, éste se encuentra en forma vertical ligeramente en la parte superior derecha de la portada, sin otro elemento más que el logotipo de la empresa y la pared como fondo.

Relación entre los dos registros (visual y de texto): El texto está pintado sobre el muro, la posición de éste con respecto al plano es intencional por la informalidad de los graffitis pintados en los muros de las calles.

### 4.8.2 La Significación

La significación de los elementos visuales que se encuentran en el álbum “THE WALL” tienen varios sentidos de interpretación.

La portada y la contraportada del disco forman un muro, sin otro elemento más que el título del disco y el nombre del artista, al abrir el álbum (2ª y 4ª de forros) existe el otro lado del muro, en donde asoman varias escenas que refieren a distintas situaciones de un personaje.

Lo que significa este muro (además de que por supuesto es el título del álbum) es la representación de un suceso real en la historia europea: el muro de Berlín. Este muro representa el resultado de la Segunda Guerra Mundial, sus consecuencias crudas se representaban en forma material con una división territorial y política en un país que marcó el rumbo internacional. El Muro de Berlín representa en forma encarnada la ruptura del mundo en dos partes. Aunque este muro dividiera la Alemania oriental de la occidental, el mundo era un símbolo del resquebrajamiento social y humano que marcaban los modelos económicos adjudicados y por supuesto la disputa entre formas de dominio por países poderosos que hacían dividir al mundo sobre todo a los países tercermundistas y subordinados a merced de las potencias mundiales.



Construcción del muro de Berlín



	Capítulo 4	140
Análisis Semiótico		

# Sentidos

## 4.8.2.1 Sentidos

La selección e interrelación de los códigos insertados en este mensaje (portada del disco) son los que le dan el sentido al mensaje. Es decir un signo lleva a otro signo y en su relación da como resultado los sentidos sustanciales del mensaje.

La cualidad polisémica de la portada del disco, hace precisamente que tenga más de un sentido, y que estén asociados al núcleo del mensaje. Uno de los sentidos más importantes que tiene este álbum (la sustancia del mensaje) es el obstáculo, el impedimento representado en forma de muro.

Este álbum es la secuencia de una historia donde existen signos y símbolos estructurados de manera tal que tienen claramente definidos los sentidos que componen el mensaje. Utilizando figuras retóricas como la hipérbole, la prosopopeya, la ironía llevan a una intención que se encuentra en el paradigma. Los paradigmas son los que afectan a la forma en que la sociedad concibe a la realidad (convención) y estos paradigmas son representados como hipérbole en la exageración de los personajes, en prosopopeya porque hay objetos que son humanizados y en ironía visual y sonora a la hora de escuchar lo que la música y letras cuentan. En sí es una fuerte crítica política, social, cultural, económica que gracias a las ilustraciones y las formas en que éstas están representadas reflejan la tiranía, la opresión, todo centrado en un solo personaje. El sentido secundario (y no por eso menos importante y si muy significativo) del mensaje son algunos elementos que por su jerarquización dentro de la estructura espacial muestran escenas específicas con un orden compositivo de gradación que, el emisor adjudicó para que tuviese otro sentido. En el sentido contextual habitan escenarios diversos, cobrando más importancia el escenario en donde se realiza el show por ser el punto central (de fuga) hacia donde se dirigen los demás personajes ubicados en la composición. El escenario es dentro de un gran estadio, con luces que no se inician de esa estructura, y parecen surgir de otra parte más alta. Los demás escenarios van en



orden decreciente (gradación), los personajes más grandes son parte del muro usurpando el lugar de los ladrillos faltantes y distintos escenarios en menor dimensión; una cárcel, un hueco con gusanos, un salón de clases, y una recámara. Por último un personaje bailando de espaldas al escenario. Las relaciones de éstos escenarios están en cierta forma separados, es decir no mezclados, pero con relación. Esta relación no se da en ambiente, por que es evidente que son en distintos tiempos (relación tiempo-espacio), sin embargo tienen relación por que cuentan una historia que es relacionada con el todo. Los diversos sentidos que hay dentro de esta portada son paradigmas sociales muy fuertes que toman formas metafóricas muy evidentes con direcciones diferentes aludiendo a esquemas culturales como lo son la familia, la educación y la política. Ahí donde cobra forma la organización de los sentidos, se da la significación. Así la importancia por el tamaño, por la posición espacial-temporal da sentidos diferentes sentidos de poder jerárquico, de subordinación al igual que en los paradigmas sociales y que dan paso a la significación.





Capítulo 4	142
Análisis Semiótico	

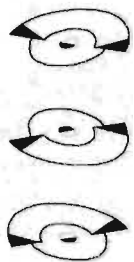
### 4.8.2.2 El texto

El signo o texto icónico extrae su significación a partir de la relación de todos los signos sujetos al contexto, a los discursos y a las propiedades sintácticas (relaciones de los signos entre sí y las características perceptivas).

## El texto

La representación visual (signo o representamen) son todos los objetos que se encuentran ilustrados en la portada, estos objetos re-presentan objetos reales en forma icónica por semejanza con el objeto real, así, cada personaje tiene elementos que aluden a personas u objetos existentes que le dan similitud para poder ser reconocidos por medio de formas que no llegan a la abstracción total (una madre, una mujer, figuras humanas, objetos como los martillos, avioneta, luces, etc). Estas re-presentaciones icónicas tienen el mismo significado de lo que re-presentan, pero con códigos y características que les añaden una significación más profunda que el sólo re-presentar a su equivalente en la realidad. Estos objetos icónicos son energicamente llamativos, es decir son índices que se relacionan con sus características de semejanza con el objeto que representan, y con otros elementos signícos como el color, la forma, las texturas, las dimensiones, el espacio en que se encuentran, que indican, que denotan y que sobre todo connotan cuando todos estos elementos signícos se ven relacionados. Ellos acompañados de todo un respaldo iconográfico en convención asentado por las convenciones sociales que les dan el significado, es decir, de ahí se parte para que realmente esos signos puedan significar y convertirse algunas veces en símbolos. Cuando todos estos objetos icónicos empapados ya de signos se les añaden elementos simbólicos se convierten en interpretantes (signos posteriores) los martillos por ejemplo además de ser un instrumento real, de trabajo, adquiere su carácter simbólico por su cromatismo, convirtiéndose en símbolo comunista con todo lo que eso significa, estos elementos son los que interpretan, los que designan, así estos signos-símbolos interpretantes son imágenes portadoras de información, elementos





icónicos en potencia dispuestos en un espacio en el cual cada una de sus unidades es un signo, que puede ser aislado para su análisis, pero su relación con todos los demás signos, contexto y discursos son los que le dan los sentidos y la significación convirtiéndolos en el texto visual que es toda la historia contada por episodios icónicos y simbólicos que hacen de the wall un fabuloso escenario crítico de la realidad en forma metafórica y en cierta medida cruda de las circunstancias que se estaba viviendo en el contexto histórico, cultural, político y social de la década de los setenta, dejando mostrar las cosas que pasaron mucho antes de esa época y que afectaron a la estructura de la vida social de esa década y que hoy en día aún permanecen. La relación que tienen todos los elementos que conforman el texto visual son ineludiblemente inseparables es decir, que no tendría la misma significación si uno de esos elementos faltara. La relación entre todos y cada uno de ellos significan y ayudan al mensaje como un todo.

## Texto







	Capítulo 4	144
Análisis Semiótico		

## El Contexto

### 4.8.2.3 El Contexto

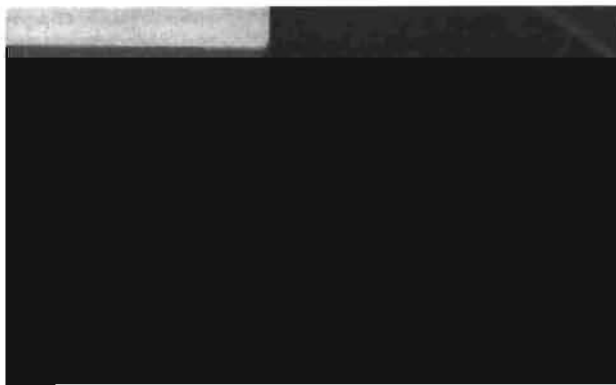
El Contexto principal de The Wall es totalmente bélico. El panorama internacional está totalmente reflejado en este disco. Las protestas mundiales que se formaban eran hacia un estado hostil que imperaba en ese entonces y las secuelas de dos guerras mundiales trajeron consecuencias que incrementaron los sentimientos de reclamo. Todo el mundo estaba en ofensiva, la lista de los países que producían armamento era cada vez más larga, la preocupación por un sinnúmero de problemas sociales y ambientales que estaban en efervescencia. Los problemas ambientales tenían su génesis en las armas nucleares que se habían utilizado en la segunda guerra Mundial (Hiroshima 1944) y la creación de la bomba de neutrón que podía matar a miles de seres humanos dejando intactas las construcciones y lo más importante las radiaciones que quedaban después del impacto afectaban a muchos kilómetros a la redonda del punto del impacto. Las deformaciones genéticas a consecuencia de estas radiaciones preocupaban enormemente y mostraban la oposición pública a todas estas atrocidades.

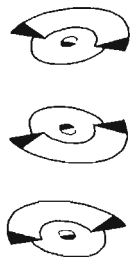
Las divisiones políticas e ideológicas en Medio Oriente insistían en un ambiente de guerra, los intereses petroleros y territoriales del país que acaparaba al mundo eran cada vez más cínicos, así que surgió la contracultura.

La contracultura está compuesta por grupos de personas que desafían y rechazan duramente las normas de la cultura dominante, no se sienten a gusto con el sistema que los rigen y tratan de cambiarlo, se les conoce como anarquistas, contestatarios rebeldes y revolucionarios.

The Wall es el espejo de la contracultura.

El Contexto de "THE WALL" comienza en los elementos que se encuentran en los diferentes escenarios.





Bandera Soviética sobre el Reichstag, 1945

La circunstancia central, es el escenario dentro de un estadio, el cual permite ver una época en donde se daban conciertos masivos, las luces de aparatos voladores helicópteros hechos por los años de la segunda guerra mundial, (helicóptero operacional 1940 y utilizados en las siguientes guerras Corea y Vietnam como medio de transporte de cargas pesadas y como rescate) una avioneta que expresa en su forma el movimiento con intención de alarma. Los Martillos en fila están dispuestos en orden, la connotación de sus colores (rojo y negro) son un emblema comunista, de régimen, militan en orden; es una insignia de seguimiento de un sistema político evidente en su representación icónica y cromática (el martillo y la hoz que representaban emblemáticamente en la bandera comunista soviética y en el comunismo en general). La vestimenta de los personajes revela el contexto histórico cultural en que las imágenes se encuentran. La mujer robusta tiene un vestido oscuro debajo de las rodillas y zapatillas utilizadas en la década de los cuarentas con un peinado en espiral a la altura de las orejas, la usanza de las cejas y el maquillaje descubren su edad. El profesor viste de traje y corbata, el traje porta dos círculos como emblema (institución), en el bolsillo lleva lápices, una batuta en la mano, tres mechones canosos como cabello, figurando un profesor de edad avanzada. Las instituciones educativas eran muy criticadas por el sometimiento opresivo del régimen totalitario capitalista. Algunos elementos revelan el contexto histórico en que se desarrolla la historia que las imágenes cuentan así por ejemplo una radio en la habitación revela un medio de comunicación y el tiempo en que se encontraba esa escena; los años treinta o cuarenta.



Para poder llegar a descifrar la función connotativa se necesita determinar las posibles interpretaciones del receptor para que se pueda dar un sentido en la comunicación. En el contexto del rock progresivo, en la década de los setenta y tomando en cuenta todos los sucesos históricos políticos y sociales que marcaron a Europa en esos años, determina las acepciones y cuestiones a plantear para poder realizar un proyecto de diseño de esta magnitud. Estos sucesos con secuelas de hechos como guerras mundiales, conflictos latentes, políticas de revelación contra regímenes capitalistas, comunistas y socialistas con políticas imperialistas hacían un entorno empapado completamente de signos y símbolos totalmente identificables por los receptores de ese género musical y de ese contexto histórico que en su mayoría eran jóvenes y adultos Europeos involucrados en toda esta situación que acontecía. Así, la relación entre el signo visual y el sujeto emisor y sujetos receptores, era favorable es decir hablaban el mismo lenguaje simbólico visual y esto permitía que se tuvieran diversas interpretaciones connotativas de lo que éste álbum en su totalidad (sonoro- visual) significa. Cabe resaltar que la música es un vínculo muy fuerte entre el sujeto emisor con el sujeto receptor.

Las relaciones entre los signos y códigos icónicos permiten diversas interpretaciones connotativas, los personajes son monstruosos con formas exageradas alusivas a elementos zoomorfos y sexuales. Con gestos de furia, enojo, irritación, violencia, inconformes e incluso sarcásticos, perfectos lazos de relación con el sentir de los receptores de esa época.

La necesidad de maquillar la realidad mediante una puesta en escena, o bien presentarla descarnadamente mediante una representación flagrante, es lo que en la portada de the wall representa la *función expresiva o poética*. Gerald Scarfe consigue este maquillaje descarnado a través de la utilización de signos, símbolos y códigos en sus elementos figurativos, metafóricos, utilizando discursos, niveles de realidad en sus elementos plásticos relacionándolos en espacio-tiempo en un medio que transporta y re-presenta una de las artes; la música. Esta función expresiva es la que permitiría en



# Funciones

cierta forma el impacto del mensaje en el receptor, por el manejo poético interpretativo de sucesos reales llevándolo incluso a un realismo mágico. La función *metalingüística* tiene como condición explicar con un lenguaje que no sea el lenguaje, es decir, la función que metalingüística en este caso es la imagen. El lenguaje visual expresa y comunica, una imagen es portadora de información y la información son datos que los receptores perciben. Pero la función metalingüística va más allá de explicar los signos visuales evidentes; ésta tiene la función de definir los signos que corren el peligro de no ser comprendidos, como la explicación de los elementos visuales en un lenguaje visual que no todos los receptores manejan, como la teoría del color por ejemplo es un lenguaje dentro del lenguaje visual que varía respecto a la cultura. Lo metalingüístico de la portada de *The Wall* sirve para un análisis más profundo de la obra, ya que los elementos fundamentales son accesibles para el receptor que, como se mencionó antes tienen en común un contexto histórico, social y cultural con el emisor.

La Función **Fática** está presente en la redundancia del texto y la imagen. Esta reiteración se hace por las unidades culturales sociales que enmarcan el simbolismo que representa el muro. El diseñador Gerald Scarfe retoma este elemento que reitera el nombre del álbum y que además en su interior refuerza este elemento tan representativo (por ser la re-presentación del muro de Berlín) con otros elementos simbólicos relacionados (los martillos símbolo de comunismo y régimen político, la avioneta, la muerte representada con gusanos, etc.) esto hecho a partir del mensaje y contenido de la música haciendo de este muro una alegoría a toda una sociedad, pero reducido a un solo personaje que tiene su propio muro, el estilo en la tipografía no es común, está en mayúsculas asentando una dureza y marcando su territorio, sin nada más que su inscripción. El código tipográfico es áspero, frío, duro y contundente gracias al aire (espacio) y limpieza que se desprenden del fondo.

El texto que enmarca el álbum se convirtió en un icono para los seguidores de Pink Floyd, es la insignia particular y más popular de todos los discos que han hecho en toda su trayectoria musical.



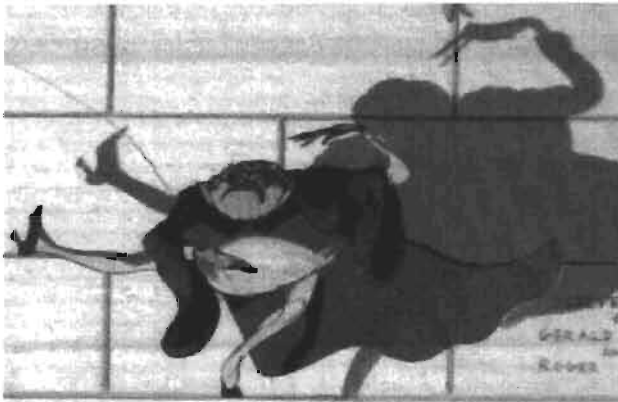
### 4.8.2.5 Discursos

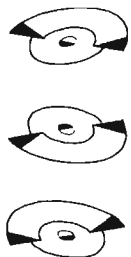
Los Discursos que refieren las imágenes de “THE WALL” son varios:

La música. Las letras de las canciones son el discurso principal de todo el álbum, en ellas se cuenta toda la historia que después de escuchar hace que las imágenes tengan más sentido. Partiendo de la premisa de que lo visual se antepone a lo audible, las ilustraciones son el primer discurso que asoma esta obra musical. Así los demás discursos están en las imágenes.

El Discurso metafórico envuelve un asomo de verdad en sus formas y escenarios. Es decir, el emisor no pretende decir lo que literalmente dice, si no lo que imagina, es decir, confiere otro significado distinto del literal. Esto por la asociación morfológica de elementos reales (la pared, el estadio, las luces, la avioneta, las personas, los martillos, el salón de clases, la cárcel, la recámara) estos elementos por si mismos no dicen nada, pero el ilustrador parte del discurso musical para luego darle un sentido a la obra gráfica. Esta asociación de elementos precisos (porque pudo utilizar otros elementos que aludieran a una situación bélica) conforma el sentido del mensaje y el discurso que lleva en él dándole un significado.

El discurso del autor (intérprete) que hizo expresar el dolor que le embargaba la pérdida de un padre por cuestiones políticas, el momento de éxito que tenía el grupo y en gran medida el compartimiento de una necesidad de protesta del mundo entero.





## Discursos

El Discurso Político que encierra a través de los elementos signícos metafóricos son evidentes en el régimen militar que representan los martillos, la avioneta que indica guerra, las dos piernas con peluca de juez señalando una dictadura y leyes, además de la gente que refiere totalmente al término etimológico polis. Este discurso es sumamente importante ya que todo gira en torno a este discurso, se va para descubrir otros discursos pero siempre regresa al mismo punto: la situación hostil que empapa el ambiente. Cuando el ilustrador toma elementos bélicos, no expone un campo de batalla, ni heridos o muertos, sólo utiliza elementos que son indicadores de dicha situación. Esto puede entenderse de varias maneras por la asociación de todos los discursos y por los cuales uno sin el otro daría un sentido y un significado diferentes. Esto se explica en el punto del universo simbólico.

El discurso publicitario se encuentra en la invitación y la promoción que hace el elemento textual. La tipografía (que, además del muro es el único elemento que se distingue al ver la portada del disco) invita a pasar del otro lado del muro, es una barrera que incita a trunca-la, y produce tentación e invita a la compra del disco para escuchar aquello que se está mostrando. Es un discurso de rebeldía que reta a pasar del otro lado del muro, es un semáforo en rojo para ser violado, y por supuesto esa violación requiere de la compra del disco. El discurso publicitario lleva consigo persuasiones a través de signos que además de cumplir con requerimientos de indicación (pertenencia) de quién es el artista del disco y el nombre del álbum, cumple con la función de invitación a la compra.

El discurso plástico emerge de la calidad estructural de las ilustraciones, la función que tienen al contar una historia que al verla indica lo que en los surcos posee el disco.



Capítulo 4	151
Análisis Semiótico	

### 4.8.2.6 Códigos

## Códigos

El elemento formal (morfológico) figurativo de las ilustraciones de éste álbum se caracterizan por ser mesomorfas (estado de la materia intermedio entre dos estados diferentes de esa materia) dramatizadas y deformadas mostrándose bestiales. La utilización de elementos genitales torna toda la escena alrededor del género sexual y de las relaciones que existen entre los personajes ilustrados.

Los esquemas de color que existen en el texto de la portada son tres; los ladrillos blancos las juntas moradas. El texto en negro recalando la fuerza de la desolación y el desgarramiento. La ausencia del color como lo denominan al negro no es más que la ausencia de luz, en los espacios que abarca una figura se agrega una “sombra” y en conjunción con el fondo esta figura o forma puede verse. El código cromático reside en el código cultural con respecto al color o a la ausencia del color. Las diferentes significaciones que se le da a esta “ausencia del color” o sombra son; duelo, ausencia, tristeza, pesadumbre, muerte, elegancia, distinción, firmeza, peso, misterio y atmósfera reflexiva.

Las luces artificiales que proyectan los aparatos voladores son violáceas, las cuales al unirse dan una iluminación mayor dando una luz blanca. El color violeta connota feminidad, misterio, nostalgia, intriga, sexualidad en diferentes tonos, este color reitera los elementos sexuales que están inmersos en los personajes ilustrados.

Las diferentes tonalidades del cielo van en orden decreciente siendo el negro el color más alto y degradándose en tonos azules. El azul connota (en la sociedad occidental) vida, limpieza, aquí representa a la noche en lejanía horizontal significando serenidad y frialdad (característicos de la noche que empieza) y vertical, la avioneta tiene estos mismos tonos en su figura.





Las enormes piernas desnudas dobladas y de espaldas al escenario, están iluminadas sólo por las luces que dan el escenario mostrando en aumento la parte sexual posterior, con tonos oscuros y un tanto rosados por la piel del individuo, los colores apagados son asociaciones de masculinidad reincidiendo en la sexualidad del personaje que muestra sus órganos genitales.

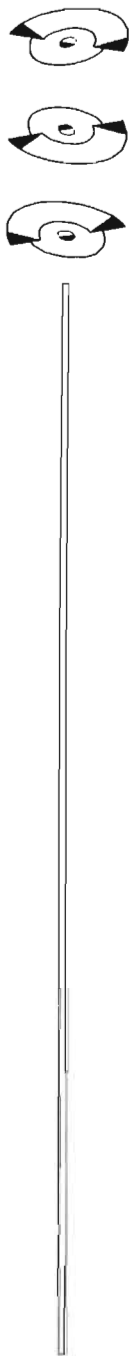
Los martillos enlistados y alineados poseen dos colores; rojo y negro, el uso simbólico de estos dos colores se refiere a huelga, a régimen. Aunados estos dos colores significan una relación estrecha entre muerte y sangre, peligro y misterio, ira, desolación y fuego, masculinidad, sexo.

El Cuerpo desnudo femenino tiene colores muy sombríos azules y violetas además de las líneas negras que subrayan las formas frías. Estos colores demuestran muerte y frialdad, el cabello está hecho de color rojo en distinta intensidad reforzando la forma en la que está hecha el rojo connota fuego, pasión, violencia, intensidad, calor. Los labios son rojos y la lengua es amarilla (atrae la atención) es llamativa connota calidez, energía, advertencia, este color está asociado con la enfermedad, lo que puede indicar (por que sale de la boca) cólera o palabras violentas o malas nuevas.

La mujer de falda y zapatillas tiene colores naranjas en su piel y rosados en sus brazos; el naranja es cálido, vivo, exótico, simboliza vitalidad, el color rosa indica dulzura, son gentiles; esto indica maternidad, gracia, naturalidad y seguridad femenina. Viste de color púrpura (mismo color que utiliza en sus zapatillas) el púrpura simboliza poder y prestigio, su vestido como es un color apagado indica duelo, nostalgia y mandato, signo ineludible de autoridad y fortaleza.

El profesor viste de negro y gris, en el bolsillo lleva como un emblema dos círculos uno rojo y otro amarillo, indicando advertencia y peligro, su piel es grisácea y azulada revelándose frío e inteligente. Los cabellos blancos indican canas mostrando que el personaje falta de cabello y de juventud.





Capítulo 4	153
Análisis Semiótico	

El “personajillo” bailando viste con medias blancas zapatillas, un chaleco negro y una capa roja a la usanza del absolutismo Europeo.

Con respecto al código tipográfico es evidente que el idioma es inglés y son letras del alfabeto occidental.

Este punto es importante ya que, además de ser un idioma casi obligado, la mayoría de los países Europeos y muchos más sometidos por deudas o por colonización entienden ese idioma, código que es importante en el campo de la comunicación y que además, influye ampliamente para su compra. El tamaño de los caracteres es grande en relación con el espacio de fondo, miden 3 centímetros y medio la más grande y varía en forma menguante y ascendente, los caracteres son irregulares, y permiten una buena legibilidad. El grosor de la línea también varía en mayoría de astas son delgadas y todas mayúsculas.



Capítulo 4	155
Análisis Semiótico	

## Universo Simbólico

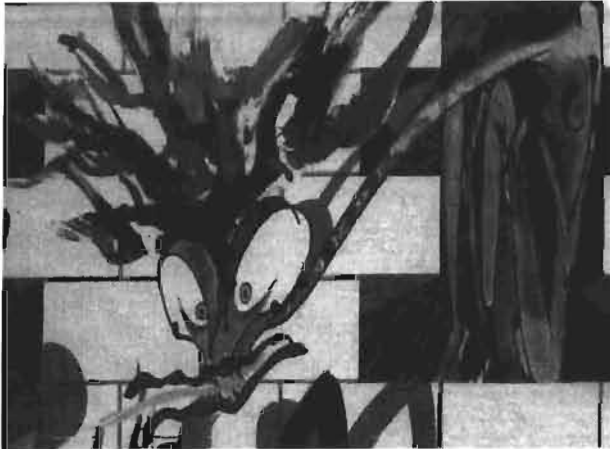


política alemana en diferentes ciudades europeas. Así este elemento significa comunicación, significa guerra y significa aviso; su representación indica un gesto de alerta y hostilidad.

Los martillos: (Martellus, lat. Marcus) el que persigue una cosa con el fin de sofocarla o acabar con ella. Ese es el significado de su etimología y lo es también en el símbolo. Un martillo es símbolo de opresión, de tormento. Martillar también significa (curiosamente) bombardear intensamente y durante algún tiempo las posiciones enemigas. Los martillos están alineados e indican movimiento. Su revestimiento es dual; negro y rojo estos colores connotan varias cosas por si solos, pero juntos se les da una significación diferente, esta unión significa huelga además de milicia, algunas veces con fines extremos. La posición de los colores con el objeto también es intencional; el negro está debajo del rojo y por la posición entre un martillo y otro parecen pies en marcha (el negro como bota). De esta manera aunando todos los símbolos que visten este elemento que comúnmente es de trabajo aquí encuentra el significado de abatimiento y persecución con el fin de acabar con lo que se persigue.

Los huecos que han dejado los ladrillos faltantes del muro albergan a los espectadores que son diminutos pero cuantiosos todos atentos al espectáculo. Un espectáculo siempre representa diversión y exhibición, un estadio generalmente acoge mucha gente y habitualmente es utilizado para la exhibición de algún deporte pero la situación económica que dejaba el que los espectáculos musicales fuesen en estructuras de ese tipo originaba un buen negocio ya que la música estaba en un auge impresionante entre los jóvenes.

También como observadores tres personajes están atentos al espectáculo. Todos ellos totalmente significantes.



Con gesto de enfado, una mujer de cuerpo obeso se haya sentada en un hueco del muro con los brazos que aparentan estar cruzados están fusionados en forma de muro reiterando una barrera pero en forma de protección. Un muro divide y resguarda así mismo tiene diferentes acepciones unos brazos amparan y en forma de muro reiteran el abrigo, el auxilio. Estos significados se dan por lo que significa la mujer. En las culturas occidentales y en casi todas las culturas en el mundo la mujer es símbolo de fortaleza, de maternidad, de génesis, vida y fertilidad. Pero además hay otro elemento morfológico que hace connotar: la forma de mariposa en que está hecha la cabeza de esta mujer al igual que sus brazos. Una mariposa es símbolo de primavera, de libertad de belleza y también de fertilidad de ahí surge una antítesis entre la ligereza y la ternura de una mariposa y la fortaleza de un muro en forma de brazos arrulladores que sólo puede adjudicarse a una madre.

Existe otro personaje femenino totalmente desnudo que da nuevamente un empape sexual a la obra. Este personaje es muy delgado en comparación con la mujer anterior, su posición es plenamente insinuante, la posición de sus manos y la exposición de sus órganos genitales connotan sensualidad. Su cuello extremadamente alargado tiene formas que caracterizan a las serpientes, la cara está formada por elementos nuevamente sexuales; las cejas, la nariz con forma de muslos, los ojos como pezones, la boca es un genital femenino con colmillos de serpiente, su lengua es larga y amarilla (el amarillo está asociado con la enfermedad cuando es representado saliendo de la boca) simbolizando, por su color y forma, una advertencia. Los cabellos de fuego difiere de el resto de su cuerpo esto también significa; la posición de los colores significan muchas cosas un cuerpo desnudo, azul parecería muerto pero fuego en la cabeza significa furia (el rojo significa amor, muerte) una furia complementada con peste y veneno por los elementos que simbolizan cromáticamente a este personaje. Hay una polaridad cromática en este personaje; el frío de su cuerpo se antepone a el calor del fuego que emerge de su cabello significan pensamientos e ímpetu un asecho completamente sexual. Este representar como un monstruo a una mujer, refuerza la metáfora que existe en la



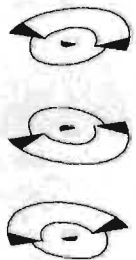
obra resaltando lo poético de la representación y los significados tan fuertes que tiene una sola imagen.

El hombre que se encuentra debajo de las mujeres tiene varios elementos significativos en su forma. Su cuerpo está casi a punto de saltar con los brazos en posición de impulso con una batuta que más bien pareciera un látigo (símbolo de crueldad, opresión, de violencia) en la mano, su cuello es largo pero no más que el de la mujer, este cuello es más delgado y pequeño sosteniendo la cabeza casi del mismo tamaño que el tórax. Su rostro en forma oval alberga tres mechones blancos significando vejez. Sus ojos son sustituidos por catalejos desorbitados y un pronunciado genital femenino usurpando el lugar de su nariz y boca. Este elemento puede interpretarse como dos personalidades sexuales, que habla a través de una mujer (con el ímpetu de una mujer) o que es homosexual.

Su vestimenta es sombría y guarda en el bolsillo de su traje lapiceros que además de la batuta significan enseñanza. Tiene en su saco dos círculos como emblema (un emblema significa que está dentro de una institución) y los colores que porta son amarillo y rojo (alerta y peligro).

El personajillo en el inferior del muro parece una bola con pies, su cabeza pareciera incrustada en su cuerpo. Es un hombrecillo que porta una vestimenta característica del siglo XVII, mallas blancas, capa roja, zapatillas y peluca rizada. Parece bailar y tiene un gesto ceñido, inconforme pero en forma sarcástica. Este personaje significa el reglamento social que se burla y que está íntimamente ligado a la escena de encarcelamiento.

Todos estos símbolos ponen al descubierto el destape que los autores hicieron al revelar esta crítica a nivel masivo, es decir, ponen entre dicho la posición opresora en la que nos colocan las entidades gubernamentales, educativas, además de todas las cuestiones subjetivas en las que el hombre se vuelve más vulnerable como lo son la familia y las relaciones afectivas poniendo claramente al sexo. Colocándolos como una transgresión, una agresión muy marcada sin opciones vislumbradas.



En el hueco de un ladrillo se encuentra encarcelado un muñeco color de rosa, iluminado por la luz que penetra por una ventana pequeña, además de ser iluminado por la escasa luz que proporciona la única bombilla del cuarto. El muñeco está en condición de desamparo, afirmado por su color rosa y la posición fetal que significan la delicadeza, debilidad y fragilidad.



Los gusanos significan putrefacción muerte, tierra. Los animales o cosas que se arrastran en la tierra son considerados insignificantes, asquerosos y ruines.



Otro espacio vacío de muro lo ocupa una escena en un aula de clases, con el profesor dirigido al muñeco rosado, aún más pequeño que en la escena anterior, con modo de regaño y su sombra amenazante al sólo individuo que se encuentra de nuevo con aspecto sumiso y dócil expuesto a la reprimenda. Los elementos que ahí se encuentran como los libros, el pizarrón, la batuta significan la educación, el sometimiento académico y de reglas.



La última circunstancia es un espacio maternal por los diferentes signos que en ella residen, la cuna y la madre atendiendo al mismo muñeco siendo bebé. La lámpara señala que es de noche, el cuadro que cuelga de la pared es una fotografía de bodas significando un matrimonio. El radio representa la comunicación, su forma nos refiere a un contexto histórico (años cuarenta) destacado por ser uno de los escasos elementos que se encuentran en la escena.



Un elemento importante de la sintaxis de esta imagen, son los personajes; ellos son parte del muro, es decir, usurpan el lugar de los huecos que los ladrillos abandonan, su estructura dentro de la composición marca la disposición gradual conforme a la importancia de cada personaje. El aparente vacío no existe, siempre hay un elemento para cada ausencia de ladrillos. Los personajes son también una barrera, son un muro gráfica y literalmente; las barreras sociales, políticas que describen un tipo de sociedad retro, donde nadie avanza, donde todos forman parte del obstáculo.

El personaje central es representado como un muñeco de trapo. Son notables las características de este personaje. Algunas de ellas tienen relación con la conexión entre los demás personajes y el todo. Por ejemplo es de color rosa igual que la madre, siempre está representado en una dimensión claramente menor a todos los demás elementos de la composición, pero a pesar de esto, todo gira en torno a él.

Los muñecos se usan para jugar de ahí entonces se hace más la evidencia a la crítica social opresora, manipulando su posición en el mundo.

Otro elemento gráfico y simbólico importante es el tipo de representación gráfica.

El álbum está dividido en dos partes (que en conjunto es un todo) esta división se diferencia en las formas. La parte izquierda del álbum está geométricamente trazada (los martillos, el estadio perfectamente diseñado, las luces, etc), y la parte derecha está representada con figuras orgánicas, con trazos menos rígidos, dando una polaridad gráfica y por supuesto significativa.

Las relaciones entre los supersignos dan como resultado las metáforas visualizadas, es decir, toda esta relación hace que sean posibles los significados, la disposición de los signos, su composición, el manejo de espacios y colores le dan toda una serie de significados que por sí mismos (uno y otro separados) significan cosas distintas. Esta relación hace que el lenguaje visual sea complicado, pero se sumerge forzosamente en estructuras semióticas y que una representación gráfica como lo es el álbum "The Wall" se convierta en un Universo Simbólico totalmente dual (como es permisible con la ilustración y es característico de las portadas de discos de Rock Progresivo) con un polo absolutamente fantástico y el otro crudamente real.



# Universo Simbólico

The Wall con sólo mostrar las imágenes en el álbum cuenta una historia.

Un muro de portada, una barrera dura que al abrir el álbum cae para mostrar un escenario con más de un espectador. Con discursos políticos, educativos, sociales, sexuales, familiares, culturales que revelan y reflejan totalmente el contexto económico, político, social y cultural que todo el mundo vivía en esa época.

The Wall es un grito de inconformidad hecha música ayudada por imágenes que reiteran toda esa rebeldía y necesidad de reclamo. Las imágenes cuentan antes de escuchar la música un ambiente bélico, un escenario dentro de un estadio con elementos que apuntan a un solo individuo con todos los personajes atentos a él. Martillos que simbolizan opresión militar y política, una burla evidente del aplastamiento político representado como unas piernas a punto de abatir, humillando sobre todas las cosas. Elementos sociales como la familia representada en la madre, un profesor que representa la educación escolar, una mujer desnuda figura sumamente importante en esa década por las intensas luchas y levantamientos por la defensa de sus derechos y todo lo que ella representa. Las leyes sociales representadas en un personajillo que baila en forma burlesca, gusanos que significan muerte y putrefacción, barrotes que significan negación de la libertad, estos elementos reflejan evidentemente todas las situaciones que el contexto histórico marcaba.

Pink Floyd introduce al oyente a disfrutar a través de 26 canciones una historia real que hace que esas imágenes impresas en el álbum tengan mucho más sentido que el sólo verlas. La música acentúa esa crueldad, dolor y dureza que cuentan las imágenes. La inconformidad desde la premisa de ausencia que tiene raíz en la familia, el desconcierto de una educación represora, la tiranía política y social, y el total rompimiento de reglas que se refleja desde el momento de la invitación a pasar del otro lado del muro. Todo esto a través de una sola conciencia y una sola historia de ansiedad y sufrimiento que hacen protesta de un régimen volcándose paradójicamente a hacer lo mismo. La ausencia de ladrillos al entrar al muro es absolutamente una desobediencia, la insubordinación que los jóvenes profesaban y que estaba siendo alimentada por expresiones culturales (musicales) que apoyaban esa rebelión.



		161
Conclusiones		

# Conclusiones

## Conclusiones

La comunicación Visual se impone dentro de una sociedad consumista, en la cual se va creando una necesidad de segundo grado, haciéndose cada día más exigente a la par de los avances tecnológicos y la calidad de las imágenes que los medios comunicativos (audiovisuales o impresos) imponen sobre la vida social cotidiana. Las exigencias visuales están generando sociedades con síntoma “voayer”, los cuales impulsan cada vez más a los medios visuales a seguir avanzando en la calidad y espectacularidad de imágenes capaces de todavía sorprender al espectador.

La inmensa capacidad de involucramiento masivo que tiene el monstruo discográfico es digna de analizarse. Las estrategias mercadológicas ayudan mucho a saber cómo abarcar mercados de diferentes niveles (locales, nacionales, internacionales), pero nada de esto sería lo mismo sin un estudio más a fondo sobre los escuchas y más que todo de la música. Si bien es cierto que las nuevas tecnologías como el uso de programas de Internet y la piratería han afectado en mucho a las ventas de discos, siempre queda la sensación de que, cuando se compra un disco, se está comprando calidad, garantía y además información sumamente cargada de significados.

Tenemos que el disco a través de su evolución y ya desde sus comienzos se convierte en un documento sonoro, acompañado de imágenes y referencias que respaldan la información del registro musical grabado en el disco, reforzando la idea del disco como documento.

La transmisión masiva de la música a través de los discos contribuye para que los oyentes no se limiten a lo auditivo y en cierta medida no ser un auditorio pasivo e interactuar con la información que en los envases discográficos se proporciona y reforzar la hipótesis de que el escuchar y ver no sólo se limita a ser un sufrimiento de sensaciones sonoras, si no que se convierte en una actividad intelectual cuando el escucha se detiene a ver los elementos que aderezan e ilustran al disco.





		162
Conclusiones		

La industria de la música ha sabido hacer uso eficaz en sus envases y su imagen capaces de manipular y hacer dependiente de la imagen al oyente.

La información que portan los envases discográficos, son gracias a las imágenes y textos contenidos en las portadas, contraportadas, en el interior (ahora libros) en donde se encuentra dicha información. Los cambios se dan en relación a la postura del público en correlación al fenómeno musical, avanzando la divulgación a la par de las nuevas formas de reproducción sonora.

La fotografía y la ilustración son los dos recursos técnicos más usados para representar una imagen que ilustre e identifique un disco. Las dos técnicas tienen una suma importancia dentro del grafismo musical, pero la ilustración tiene diferentes cualidades y características que le permiten ser más manipulable a la imagen, de acuerdo al nivel del mensaje visual que se pretenda, haciendo uso de la distorsión, exageración, y principalmente de crear personajes y situaciones no existentes que aludan a lo que con una fotografía no sería suficiente, la ilustración permite adaptarse a la proyección de imagen y significados requeridos en ciertos casos donde la referencia de datos visuales y textuales lo necesitan. Esta referencia de datos es más compleja de lo que a simple vista parece ser. Los discos son vehículos de mensajes que comunican esas referencias al consumidor, él, decide qué hacer al respecto, pasarlo de largo, analizarlo o comprarlo. He aquí la importancia del Diseño Editorial. El ser humano tiende a adquirir cosas que sean agradables a la vista; un buen Diseño del espacio gráfico junto con una buena investigación sobre los elementos a tratar en cualquier imagen siempre será atractivo. El problema está en para quién es atractivo, así que para esto se hacen investigaciones sobre el público meta, ya que con esto se tiene una idea del impacto que la música tiene dentro de sus diferentes géneros, dando referencias del nivel social, económico e ideológico de los consumidores musicales.

En este análisis Semiótico de una portada de disco de Rock Progresivo se tuvo que analizar el tipo de gente que escuchaba ese género musical, su situación geopolítica, económica y contexto histórico, para poder definir los intereses e inquietudes.



		163
	Conclusiones	

# Conclusiones

Las conclusiones principales de esta investigación son:

\* La identificación subjetiva (sensibilidad) del hombre no está peleada de ninguna manera con dos de las manifestaciones artísticas más sublimes: La Música y la imagen. Esta identificación realiza una conexión entre lo que el ser humano ve, escucha y al mismo tiempo está viviendo.

\* Esa conexión marca épocas y tendencias tanto en la historia de la música y sus géneros, como en las tendencias del vestido, marcando bogas, filosofías y estilos de vida, llegando a ser íconos dentro de la historia política, social y cultural de generaciones que consiguen incluso dejar huellas que en las generaciones actuales repercuten.

\* La identificación no es sólo musical, las imágenes son altamente significantes y se convierten en iconos que identifican a determinado sector social, particularmente en los jóvenes que vivieron esa época y que se sentían revelados y ayudados con la música, imágenes y letras que el Rock les proporcionaba para saciar sus ánimos de rebeldía.

\* Los álbumes de discos de los años setenta fueron un medio ideal que la industria discográfica utilizó para cumplir con la finalidad de cubrir necesidades a partir de lenguajes visuales, los grandes formatos hicieron que se disfrutaran y apreciaran las ilustraciones que constituían las referencias del disco.

\* Las imágenes que se utilizaban en los discos de Rock Progresivo y de muchos otros estilos musicales, son representados en su forma original y adaptados al formato de Disco Compacto, con diferentes cambios, el mayor cambio es el placer de identificar elementos que son mejor apreciados en un formato mayor.



			164
	Conclusiones		

Mucho se difiere de la música que hacen los diferentes grupos de Rock Progresivo, el dilema de que si un álbum es bueno o malo, si otro es el que no aporta nada nuevo a la música, en fin, las opiniones difieren entre los críticos musicales y la gente que gusta de este género musical. Lo cierto es que a lo largo de la historia discográfica del Rock Progresivo está impregnada de una selección muy especial de imágenes para su representación visual. El Rock Progresivo no sólo se limita a ser un género musical extraordinario. Es como un superyo de cada agrupación. La búsqueda de nuevas formas no se limita a ser sólo musicales, esa búsqueda es aún más avanzada.

Las imágenes de las portadas (e interiores) de discos de Rock Progresivo superan en mucho a otras representaciones gráficas de otros géneros musicales. Esto en gran medida se debe a la cantidad de símbolos que se manejan en estos, los discursos son de tal complejidad que desatan diversas opiniones, e incluso los discos llegan a hacerse famosos sólo por la imagen que los representa.

Hay que afirmar también como parte importante de estas conclusiones, que las ilustraciones aunadas a un buen Diseño Editorial, más el impacto musical, hacen que toda esa suma trascienda barreras del idioma, fronteras, etc., y se coloquen un lugar sumamente importante dentro de la historia gráfico-musical, extendiéndose y teniendo consecuencias varias con repercusiones a través del tiempo.

Así, estas obras gráfico-musicales se distinguen por pasar a través de los años, aportando datos (históricos en algunos casos) a través de su simbolismo y significados, llegando incluso a ser consideradas obras únicas y de categoría artística (muy a pesar de la característica de reproducción masiva) comprobando así que un buen Diseño, además de ser funcional puede cumplir con elementos estéticos que lo conviertan en obra de arte.

De esta manera los valores que tiene la ilustración pueden convertirlos en obra artística, siendo también parte del Diseño Editorial ( en el caso de los discos) envuelto todo en la Comunicación Visual, cubierto de simbolismos que analiza la Semiótica.

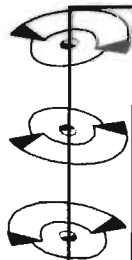


		165
Conclusiones		

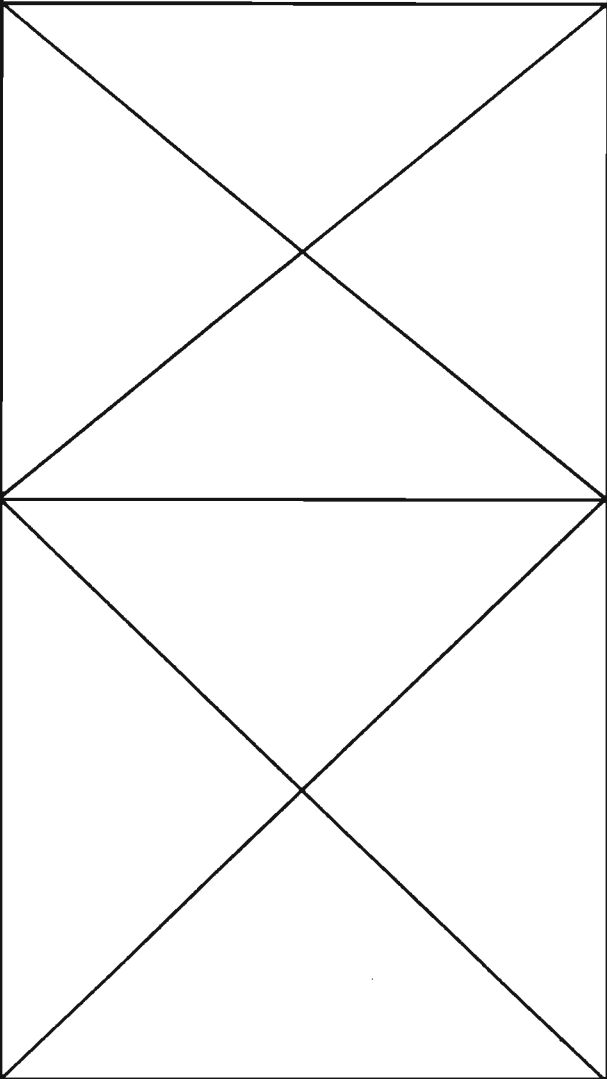
## Conclusiones

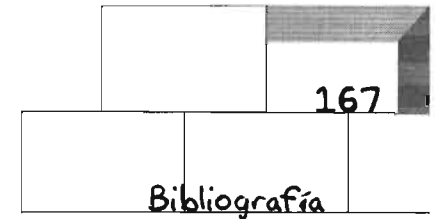
La relación de los fenómenos Música (Rock Progresivo), Diseño Editorial, Comunicación Visual, Arte y transiciones de la música grabada, se convierten en una conexión al ser analizados semióticamente, relacionando todo lo que está dentro de esos procesos y todo lo que los empapa, nos lleva a la conclusión de que estos productos gráficos de difusión publicitaria vistos en conjunción con todo lo que influyó para su creación son observados dentro de un contexto no tan diferente que en el que fueron creados, el enfoque se coloca en el comportamiento de la imagen como documento que nos remite al estudio de una cultura; que intenta abordar el campo del fenómeno de lo sensible y asociarlo a visiones múltiples sin ser ajenos a procesos subjetivos y objetivos propios de la existencia humana.

Así, mientras exista la música y la necesidad de ser difundida a través de envases y muy a pesar de la evolución de éstos, siempre estará conectada al manejo de los símbolos visuales que acompañen a las imágenes puestas en los envases. Y sobre todo mientras exista el Rock, siempre existirán hombres y mujeres que se identifiquen con éste género musical identificándose con las imágenes que aporten y marcarán tendencias como lo hizo el Rock Progresivo, dejando una huella imborrable en la historia.



		166



# Bibliografía

- Arnheim , Rudolf. Arte y Percepción Visual . Madrid , Alianza Editorial , 1979
- A. Moles, Abraham . La imagen. Comunicación Funcional. México ,Trillas- Sigma, 1991.
- Arnold , Eugene. Técnicas de La Ilustración Barcelona , Ed. Leda , 1982
- Banham, Reyner Teoría y Diseño en la primera era de la máquina. Barcelona, Ed. Paidós –Estética , 1977
- Barasch , Moshe Teorías del Arte de Platón a Winckelmann Madrid, Alianza Editorial , 1991
- Charles, Morris. Fundamentos de la Teoría de los Signos. Ed. Paidós Ibérica. España 1994.
- Cháves, Norberto. El Oficio de Diseñar. Propuestas a la conciencia Crítica de los que comienzan. Barcelona ,Ed. G.G., 2001
- Colyer, Martin Cómo Encargar Ilustraciones. Barcelona ,Ed. G.G. ,1994
- Comunicación Gráfica. México Ed. Trillas , 1986.
- Curiel , Fernando Mal de Ojo México, UNAM , 1989
- Dalley , Terence. Guía Completa de Ilustración y Diseño Técnicas y Materiales.
- Madrid , Hermann Blume Ediciones, 1992D.A., Dondis La Sintaxis de la Imagen . Barcelona , Ed.G.G. , 1976.
- Dantzi Maris Cynthia, Diseño Visual. México Ed. Trillas, 1994
- Eco , Humberto Tratado de Semiótica General Barcelona ,1932



		168
Bibliografía		

# Bibliografía

- Elger , Dietmar Expresionismo .Una revolución artística Alemana Germany , Ed. Benedikt Taschen,1993
- García Olvera Francisco. Reflexiones sobre el Diseño. México, Colección Cyad 96 UAM Azcapotzalco. 1996
- Giovannetti Ma. Dolores, El Mundo del Envase. México Ed. G.Gili. 1995
- Gloucester The Best Music CD Art and Design Massachusetts , Ed. Rockport, 1997.
- Gómez Alonso, Rafael. Análisis de la Imagen. Estética Audiovisual. Ed. Laberinto Comunicación. Madrid, España. 2001.
- Jones Christopher ,John Diseñar el Diseño Barcelona , Ed. G.G. , 1985
- Kuppers, Harald Fundamentos de la Teoría de los Colores Barcelona ,Ed. G.G., 1978.
- Las Humanidades en el Siglo XX, La Historia. México. UNAM 1978
- Leach Edmund , Ronald, Cultura y Comunicación: la lógica de la conexión de los símbolos
- Lewis Brian Introducción a La Ilustración México, Ed. Trillas ,1995.
- Medina Luis Ernesto, Comunicación Humor e Imagen. México, Ed. Trillas, 1992
- Moles, Abraham. La imagen.
- Müller, Josef - Brockman Historia de la Comunicación Visual España, Ed. G.Gili , 1988
- Munari , Bruno. Diseño y Comunicación Visual Barcelona , Edit., G.G.
- Paoli, Bolio. González, Cesar. Comunicación Publicitaria. Ed Trillas. México 1988.
- Shirley Biagi, El Impacto de los Medios. Ed. Internacional Thompson Editores, 1999.
- Shoemaker Pamela, Stephen R. Reese, La Meditación del Mensaje. Ed. Diana, 1994.
- Wölfflin Heinrich, Conceptos fundamentales en la Historia del Arte. Madrid, Editorial Espasa-Calpe, 1924.