



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“COMPILACIÓN DE CARTELES (1920 – 1930)”

TESINA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTA:
MIRIAM NEGRETE CAMARILLO

DIRECTOR DE TESINA
LIC. GERARDO CLAVEL DE KRUYFF

MÉXICO D.F., ENERO DE 2006



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

El espíritu de comprender nuestro diseño

Un proyecto de investigación de las dimensiones de *México en el diseño gráfico: los signos visuales de un siglo*, como el diseño gráfico, siempre surge de una idea que cobra forma, la diferencia estriba en que el diseño encuentra siempre sus determinantes espaciales y compositivas en el formato, en cambio la investigación, aunque tenga como frontera los factores cualitativos y temporales, se expande en términos directamente proporcionales a los niveles de profundidad con los que se revisan sus fuentes.

El diseño gráfico en nuestro país tiene una historia compleja cuyos matices obligan a profundas reflexiones sobre las condiciones contextuales, estilísticas y técnicas nacionales e internacionales porque todas ellas tejen el sustrato con base en el cual las influencias del pensamiento estético y los momentos socioculturales se amalgaman en coincidencias formales, cromáticas, tipográficas y fotográficas que definen las colecciones de objetos diseñados en cada una de las épocas de nuestro devenir visual.

Lo anterior no puede soslayar una forma de pensar, concebir y conceptuar la disciplina que marque líneas del conocimiento, definición, clasificación y comprensión, todos ellos indicadores fundamentales para cualquier investigador que percibe frente a sí información gráfica vasta y diversa ante la que debe tomar decisiones para registrar y recopilar los aspectos, momentos y ejemplos significativos de un año o una década.

No son los datos duros los que resuelven y estructuran un proyecto como el que nos ocupa, es la experiencia frente a los acervos, el conocimiento de la historia, el dominio sobre los referentes, son momentos de decisión que marcan paso a paso el camino que han trazado y recorrido hasta ahora once académicos y más de cien alumnos de la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Esta exposición sólo es una breve muestra de múltiples discusiones, ensayos, errores y muchos aciertos, de todos ellos, coincidimos, el más importante ha sido el compromiso expreso de trabajar con ahínco sobre una idea del Maestro Vicente Rojo: **interpretar los hitos de un siglo de historia del diseño gráfico en nuestro país.**

Para todos los participantes en este magno proyecto, el sentido se ha vuelto un concepto fuerte, un dominio del quehacer y del ser diseñador, una confirmación de la propia vocación. Todos los responsables, desde nuestro vínculo original con la idea de Vicente Rojo, hemos aprendido a hablar diferente del diseño, a engrandecer y consolidar el orgullo por nuestra profesión y sabernos dignos de una herencia milenaria cuya vocación por la comunicación gráfica y la creación de una imaginería visual propia requiere de un esfuerzo académico que sólo el espíritu universitario es capaz de emprender: **explicar el testimonio de los incontables vestigios de la historia del diseño gráfico mexicano.** Este es el compromiso contraído por nuestra Escuela y nuestra Universidad en beneficio de la cultura y la sociedad, razón de ser que nos hace coincidir con el pensamiento y la atención original del Maestro Rojo.

El principal objetivo de su gobierno fue reestructurar y ordenar el proceso de transformación posrevolucionario, auxiliado por las comisiones nacionales como la Agraria, la Bancaria y la de Caminos y de Irrigación, entre otras. Además creo Instituciones como el Banco de México y el Banco de Crédito Agrícola, con la finalidad de reactivar y reestructurar la vida económica.

Su gobierno también se caracterizó por tener uno de los enfrentamientos de gran magnitud, como lo es con una institución como la Iglesia Católica, conflicto que duró por casi tres años.

INTRODUCCIÓN

El proyecto *México en el Diseño Gráfico. Los signos visuales de un siglo*, es una recopilación de imágenes, la cual se llevo a cabo a través de la colaboración de profesores y alumnos que lo conformaron. Es así como a cada integrante del proyecto se le designo un periodo de tiempo, el cual tenía que analizar en diversos aspectos tales como: Contexto Nacional e Internacional, Ciencia y Tecnología, Arte Nacional y Mundial, así como Diseño Gráfico Nacional e Internacional, principalmente.

En mi caso, el periodo fue del año 1928 – 1931, lapso de tiempo, donde sucedieron diversos acontecimientos relevantes, los cuales los podemos encontrar principalmente en forma textual, no así visualmente.

La compilación de imágenes fue compleja, ya que a pesar de contar con diversos medios de impresión en esta época, no se les dio la debida importancia y en algunos aspectos no fue posible su localización.

El tema que se selecciono, para la realización de la tesina fue la recopilación de carteles (1920 – 1930), periodo en el cual encontramos diversas corrientes artísticas y una gran variedad de estilos, reflejados en el cartel.

Es así como esta conformado el presente trabajo, el cual forma parte de un novedoso y gran proyecto, como lo es: *México en el Diseño Gráfico. Los signos visuales de un siglo*.

Presentación.

Introducción.

Capítulo 1 El diseño gráfico.

1.1 Diseño Gráfico. Definición.

1.2 Discursos.

1.3 Géneros y medios.

1.4 Diseño editorial.

1.5 Sistemas de reproducción.

1.6 Cartel.

Capítulo 2. Contexto histórico.

2.1 Contexto internacional.

2.2 Contexto nacional.

2.3 Línea del tiempo.

2.4. Compilación de Carteles. (1920 - 1930)

Anexo 1 Línea del tiempo

Capítulo 3. Cedularios.

3.1 Registro de instituciones.

3.2 Cedularios bibliográficos.

3.3 Análisis ó comentario.

Conclusiones.

Bibliografía.

1.1 Diseño Gráfico. Definición

El hombre siempre se ha caracterizado por comunicarse, y lo ha hecho de diversas formas, tal es el caso de la comunicación gráfica, donde el ser humano a través de su continuo proceso de adaptación y cambios, según sus necesidades físicas y espirituales ha desarrollado una disciplina proyectual orientada a la resolución de problemas de comunicación y la ha llamado diseño gráfico.

El diseñar, es una unidad de saber, un conjunto de conocimientos, actividad que “estudia el comportamiento de las formas, sus combinaciones, su coherencia asociativa, sus posibilidades funcionales y sus valores estéticos captados en su integridad”,¹ entrelazando imágenes, signos y demás recursos comunicativos.

El diseño gráfico es una disciplina surgida de la madurez e interrelación epistemológica de las artes y la tecnología, en donde se debe concebir, programar, proyectar y realizar una comunicación, destinada a transmitir mensajes específicos a grupos determinados. Su aplicación es tanto en el mundo publicitario como digital, básicamente y se encuentra en constante evolución, marcando estilos, tendencias, épocas.

Es así como el diseñador gráfico trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes, en otras palabras el diseñador gráfico es un especialista en comunicación, y su principal medio es el visual.



1.2 Discursos.

Para comprender mejor la comunicación gráfica es necesario analizar varios aspectos, uno de ellos es la tipología de los discursos.

Los discursos se basan en tres ejes principalmente y son: el emisor interno, receptor y contenido de los mensajes, los cuales varían dependiendo del discurso que se analice y se pueden clasificar en:

- 1.- Discurso publicitario
- 2.- Discurso propagandístico
- 3.- Discurso educativo
- 4.- Discurso plástico
- 5.- Discurso ornamental
- 6.- Discurso perverso.



1.- Discurso publicitario. Esta relacionado intrínsecamente con la promoción y pensamiento mercantil, los cuales se ven plasmados en la imagen diseñada. En este discurso, el emisor interno (empresas, marcas de productos, etc.) estudia al receptor, el cual puede estar segmentado en grupos mercadotécnica mente estudiados para mandar el contenido del mensaje, que en este caso se adjudica al producto.

El uso de recursos retóricos en este discurso es frecuente, y los más usados son: retórica de seducción, persuasión o del convencimiento, de la conmoción, de la evocación y de la pseudo factibilidad, esencialmente.

2.- Discurso propagandístico. Conocido también como imaginaria política, en el cual la imagen diseñada se relaciona con el pensamiento político, con el fin de persuadir; promocionar ideas, en este caso el emisor interno (partido, candidato, líder, etc.) estudia a su receptor ya definido y transmite el contenido de mensaje, en

el cual realza los valores, los problemas cotidianos, etc. Con la finalidad de que su respuesta se vea reflejada en el voto o manifestación.

En este discurso los recursos retóricos mas usados son: Retórica de la implicación, de la denuncia, de oposición y exaltación, principalmente.



3.- Discurso educativo. En donde la imagen diseñada tiene como fin la comunicación didáctica, en el cual el emisor interno (docentes, capacitadores, líderes de opinión, etc.), analizan al receptor que puede ser todo aquel que participe en un proceso enseñanza-aprendizaje. El contenido de los mensajes, comprende información tanto simbólica como de contenido. Los recursos retóricos más usados en este discurso son: la retórica de la formación e información principalmente.

4.- Discurso plástico. En donde la imagen diseñada se relaciona con el pensamiento estético y lúdico. En este discurso se encuentra el emisor interno que pueden ser los diseñadores o signos, en donde el receptor es toda aquella persona que tenga que ver con una comunicación gráfica en donde el contenido del mensaje es el valor estético. Los recursos retóricos son: la retórica estética y lúdica.

5.- Discurso ornamental. En donde la imagen diseñada se relaciona con las artes decorativas y oficios artesanales y el emisor interno son los diseñadores o signos, aún cuando el receptor no se encuentra definido, el contenido del mensaje se enfoca básicamente en los valores estéticos. El recurso retórico usado es retórica lúdica.

6.- Discurso perverso. En donde la imagen causa intencionalmente un daño visual, moral o intelectual y comprende la comunicación amarillista, violenta, aberrante, pornográfica. Su

fin es diverso, ya que no se puede definir en virtud de que intencionalmente se trata de corromper. El emisor Puede estar inmerso en comunicaciones publicitarias, propagandísticas, informativas e incluso plásticas en donde el receptor no esta definido, pero se presenta de tal forma que incluso puede haber un receptor infantil. Este discurso tiene efectos negativos en los valores del receptor.

También podemos encontrar otro discurso, el cual es llamado híbrido, que se forma a partir de la unión de dos discursos de diferente naturaleza, por lo cual puede resultar confuso.

En los discursos podemos encontrar diversos niveles de veridicción: discurso verdadero (corresponde directamente con los hechos, es veraz), discurso verídico (incluye algo de verdad), discurso verosímil (Con apariencia de verdadero), discurso inverosímil (puede tener carácter de falsedad y no tiene apariencia de verdadero)

1.3 Géneros y medios.



Comprender la diversidad de géneros en el diseño de la comunicación gráfica nos va a permitir agrupar y diferenciar las diversas manifestaciones discursivas del diseño.

Género editorial. Su diseño se basa en un texto continuo, el cual no tiene un tiempo límite de conclusión y se encuentra principalmente en libros, revistas, periódicos, etc.



Género paraeditorial. Su diseño se basa en un texto mínimo, donde la imagen tiene una mayor importancia y tiene una duración efímera, tal es el caso de volantes, calcomanías, empaques, calendarios, etc.



Género extra editorial. Su diseño se basa en la imagen, la cual puede estar o no integrando al texto, por lo general es efímero, pero suele trascender hacia el discurso plástico, como ejemplo tenemos: cartel, espectacular, periódico mural, anuncio mural y escenografías, básicamente

Género informativo e indicativo: Su diseño se basa en una imagen, en la cual se puede encontrar información, aunque carezca de texto, utilizando frecuentemente la representación simbólica, ejemplos son: imagen institucional, identidad corporativa, sistemas de señalización, etc.

Género ornamental. Su diseño se basa en elementos morfológicos simples, carentes de texto y sin emitir información alguna, utilizando un patrón repetitivo, ejemplos de este género son: papeles u objetos decorativos, papeles de envoltura, objetos promocionales o para fiestas.

Género narrativo lineal. Basado en el dibujo y en caso de contener texto, éste está condicionado

por la narración, ejemplos: ilustración, historieta, dibujo animado, diaporama, etc.

Género narrativo no lineal. Basado principalmente en el lenguaje digital y se manifiesta a través del dibujo y texto. Ejemplos: desarrollos gráficos, multimedia, páginas electrónicas, presentaciones, etc.

Códigos

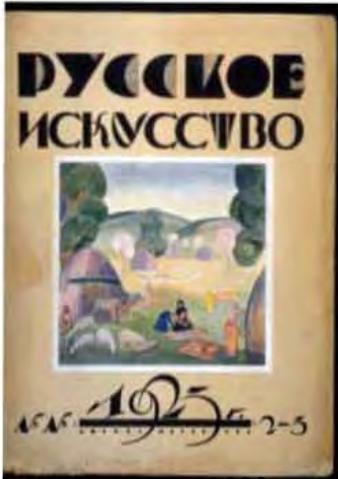
En la comunicación gráfica debemos también tener en cuenta los diversos tipos de códigos, entre los que tenemos:

Código morfológico, el cual comprende esquemas formales abstractos como figurativos.

Código cromático, El cual comprende los esquemas de color, principalmente.

Código tipográfico, un código complejo, el cual comprende todo lo relacionado con el texto, como es la elección de tamaño, valor, grano, forma y orientación de caracteres, e incluye de igual forma la elección de signos o de figuraciones estructuradas o estilizadas.

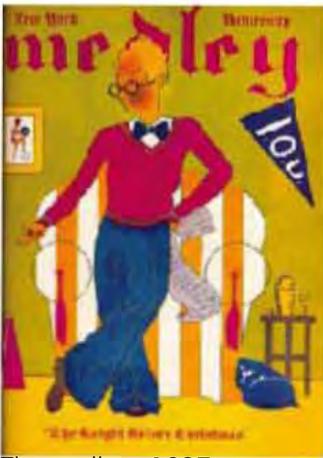
Código fotográfico, el cual comprende todas las imágenes fotográficas (originales o manipuladas), las cuales pueden tener diversas funciones.



Russkoe iskusstvo. 1923

1.4 Diseño editorial.

La comunicación visual es cada vez más importante, principalmente en los medios impresos. Es por eso que un área primordial en Diseño Gráfico es el diseño editorial, el cual surge a partir de la necesidad de diseñar y realizar la composición de publicaciones tales como revistas, periódicos y libros, principalmente, en donde su éxito depende en gran medida de la imagen y la composición del texto.



The medley. 1927

Para realizar un buen trabajo en el diseño editorial, debemos tomar en cuenta varios aspectos, tales como: El tipo de publicación, el público destinatario de la misma, la estructura de la información del medio, ya que cada medio, ya sea una revista o un periódico determinado, tienen sus propias características en cuanto a formato, composición, contenido de páginas, etc. Cada uno de estos elementos tiene su función dentro del diseño y por tanto su grado de importancia; que cumplan su



Ben Hur

misión será su cometido. Los factores que determinan una buena comunicación, no se deben separar, deben formar un conjunto coherente y funcional.

1.5 Sistemas de reproducción.



Aloys Senefelder

Los sistemas de reproducción con los que se cuenta hoy en día son de gran diversidad, pero para comprender como fueron surgiendo nos remontaremos hasta el siglo XV, pues es con la invención de la imprenta que la comunicación gráfica tomo mayor importancia y proliferaron las ilustraciones en diferentes medios de comunicación. Así Johann Gutenberg, natural de Maguncia (Alemania), esta considerado tradicionalmente como el inventor de la imprenta en Occidente.



Käthe Kollwitz **litografía**

Con la invención de la imprenta, los artistas grababan sus creaciones en madera o metal, lo cual permitía a los impresores renacentistas reproducir en sus imprentas tanto imágenes como textos.

Litografía.

En 1798 Aloys Senefelder, invento una técnica de reproducción llamada litografía. El proceso de esta técnica consiste en grabar con instrumentos grasos sobre placas planas de piedra. Al ser una técnica más libre, presentó más posibilidades que la imprenta tipográfica y en 1800 se comenzó a experimentar con litografías multicolor.

La litografía permitió una aproximación más fluida al lenguaje de la imagen, a la vez que logró el impacto gráfico por medio de la simplificación. Es así como en 1851, la invención de la cromolitografía introdujo al ilustrador al color, que se había limitado hasta entonces al blanco y negro. La reproducción de carteles en grandes dimensiones usó esta técnica causando un gran impacto visual.

Fotografía



La fotografía, inventada por Niepce surge en el año 1826. La primera fotografía existente es una placa delgada de peltre que su inventor expuso durante todo el día. Posteriormente se fue perfeccionando y fue esencial al proporcionar métodos fotomecánicos adaptables para la reproducción de ilustraciones originales creadas con cualquier tipo de técnica.



Con la fotografía se pueden tener otras variaciones de la misma como lo son: Los fotogramas, la fotografía negativa, las dobles exposiciones y otras combinaciones, además del fotomontaje. Todas ellas al servicio de la expresión gráfica, con el objetivo de transmitir el mensaje de una manera más clara, atractiva y rica, visualmente.

Flexografía

Técnica: Flexografía



John Heartfield. Huecograbado

La Flexografía es un método de impresión muy versátil, la impresión de esta técnica es en relieve, ya que el área de la imagen que esta alzada se entinta y es transferida directamente. Este método de impresión se caracteriza por tener placas flexibles hule o plástico suave y usar tintas de secado rápido y con base de agua. Con la flexografía se puede imprimir en una gran variedad de materiales, como acetato, poliéster, polietileno, papel periódico, entre otros

Huecograbado

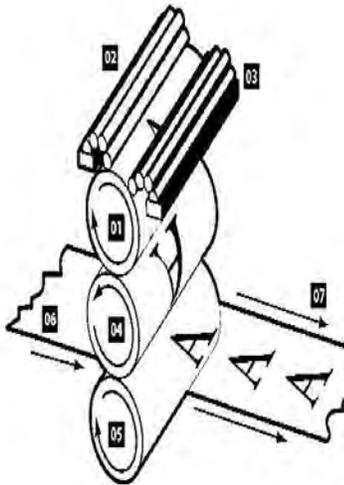
Sistema de impresión en el cual las áreas de la imagen son grabadas hacia debajo de la superficie. Todas las imágenes impresas en huecograbado están impresas en un [patrón](#) de puntos incluyendo la tipografía. Esto produce

áreas huecas en los cilindros de cobre. Se aplica tinta a los cilindros y ésta llena los huecos. Un rasero quita la tinta de la superficie y con una ligera presión la tinta se transfiere directamente al sustrato. Por lo general el huecograbado se utiliza para tirajes muy largos.



Serigrafía

Método de impresión muy versátil, pues se puede imprimir en casi cualquier superficie y funciona a base de la aplicación de tinta a una superficie a través de un "estencil" montado sobre una malla fina de fibras sintéticas o hilos de metal, montadas sobre un bastidor. El estencil es creado por un proceso fotográfico que deja pasar la tinta donde la emulsión ha sido expuesta a la luz. La tinta se esparce sobre la malla y se distribuye con un rasero para que pase por las áreas abiertas y plasme la imagen.



Las máquinas de serigrafía manuales se usan para tirajes cortos o al imprimir en material muy grueso o delgado. Casi toda la impresión serigráfica hoy en día se hace en prensas semi- o completamente automáticas que pueden producir hasta 5,000 impresiones por hora.

Offset

El offset es el sistema más utilizado por los impresores por la combinación de buena calidad y economía, así como en la versatilidad de sustratos.

Sistema de impresión que usa placas de superficie plana. El área de la imagen a imprimir está al mismo nivel que el resto, ni en alto ni en bajo relieve, es por eso que se le conoce como un sistema planográfico.

Se basa en el principio de que el agua y el aceite se repelen. Los elementos que se van a imprimir atraen la tinta y repelen el agua; y para los elementos que no se van a imprimir se invierte el sistema. El método usa tinta con base de aceite y agua. La imagen en la placa recibe la tinta y el resto la repele y absorbe el agua. La imagen entintada es transferida a otro rodillo llamado mantilla, el cual a su vez lo transfiere al sustrato. Por eso se le considera un método indirecto.

Las placas para offset por lo general son de metal (aluminio) pero también las hay de plástico. Hay varias calidades de placa que determinan el precio y el uso que se le da (de acuerdo a su resistencia y facilidad de reuso).

Asimismo, la impresión offset ofrece un proceso rápido, flexible y estandarizado; puede manejar un rango extenso de papeles y formatos, asegurando un costo efectivo por impresión y un rápido cambio para el siguiente trabajo. Otras ventajas incluyen opciones flexibles de acabado en la impresión, tales como colores especiales y barniz.

Sistema de impresión Digital

La impresión digital ha crecido de una forma asombrosa en los últimos años, por la creciente demanda sobre trabajos de grandes dimensiones, por la calidad y la eficacia en el servicio.

Las impresoras de inyección de tinta, las impresoras láser y los plotters son considerados elementos habituales para los diseñadores.

Laser:

La impresora utiliza carga electrostática con el toner o tinta en polvo para crear la imagen. Esta imagen entonces se transfiere a papel electrostáticamente mezclando polvo de tinta

seca en un tambor de metal, con el uso del rayo láser. En otras palabras las imágenes se crean electrostáticamente mezclando polvo de tinta seca en un tambor de metal, con el uso del rayo láser. La velocidad de estas impresoras es muy variable puede ir desde 4-20 que sería para impresiones caseras o de bajo tiraje hasta 4,000 por hora en adelante. Un punto elemental de este tipo de impresoras es la resolución de la imagen. Las menos costosas pueden dar buena calidad con 300dpi pero se llega hasta 1,000 o más.

Inyección de tinta:

La información digitalizada en una computadora se usa para dirigir la tinta a través de diminutos canales para formar patrones alfanuméricos o de puntos a la vez que rocían la imagen sobre el papel. En estos procesos no se necesitan ni cilindros ni presión. Algunas impresoras de inyección de tinta usan una sola boca o canal, guiada por la computadora para oscilar entre el papel y el depósito de tinta.

La impresión por inyección de tinta se ha usado por lo general para imprimir envases y materiales de empaque.



Impresión directo a Placa (CTP- Computer To Plate)

Se parte de un archivo de computadora, del cual electrónicamente se hacen las impositones. Se hacen pruebas de color digitalmente, de dos lados y con impositones. La placa es expuesta directamente a través de una máquina digital.

1.6 Cartel.

El ser humano siempre ha tenido la necesidad de comunicarse y lo ha hecho de forma oral, gestual y visual (la cual puede ser abstracta (letras) y figurativa (imagen)). Estos tres tipos de comunicación tienen la misma importancia pero en esta ocasión nos ocuparemos de la comunicación visual figurativa, que llega a un público amplio y es rápida de decodificar. En la actualidad la utilizamos constantemente y tal vez no lo percibimos, porque estamos tan inmersos en imágenes, que solo nos impactan las mejores, pero realmente es una forma de comunicación.

Para lograr eficacia en la comunicación se emplean diversos procedimientos pero uno en especial es el cartel. El cartel nació en el siglo XV, con la invención de la imprenta, los primeros por lo general no se encontraban ilustrados debido a que su producción no era tan sencilla, y solo eran para avisos o anuncios efímeros, y no es sino hasta el siglo XVI que empezaron a tener su aspecto actual.

El cartel puede tener diversos fines; como por ejemplo: comercial (anunciar productos o publicar acontecimientos), de propaganda, de recomendación o meras obras de arte sin un fin en particular, principalmente.

En el siglo XX, con el estallido de la primera guerra mundial, el cartel experimentó un gran cambio, pues estos pasaron a ser instrumentos de propaganda y se utilizaron también para llamar a filas, entre otras cosas.

Posteriormente en las décadas de 1920 y 1930, el cartel experimentó un cambio radical, pues reflejaban influencias del arte de esas épocas, tales como el cubismo, surrealismo, dadaísmo y Art Déco, entre otros. Aunque también se generaron otro tipo de carteles como son: los carteles

cinematográficos, ya que el éxito tanto del cine mudo y del cine sonoro (1929), acarrió un enorme aumento en la producción de estos.

También en estas décadas alcanzaron gran importancia los carteles no comerciales realizados por artistas principalmente de Alemania y Rusia. Tal es el caso de Los dadaístas John Heartfield, George Grosz y El Lissitzky, los cuales experimentaron con carteles fotográficos (en lugar de pintados), haciendo complejos fotomontajes con fragmentos de diferentes fotografías.

De igual forma la escuela alemana Bauhaus, fue la pionera en crear nuevas formas de arte gráfico, el cual lo vemos reflejado en los carteles de estas décadas.

Capítulo 2. Contexto histórico.

2.1 Contexto internacional.

El siglo XX se caracterizó por los avances tecnológicos, científicos, médicos y artísticos, en general, pero también por atrocidades humanas como las guerras, genocidios y diferencias entre países.

En los primeros años de este siglo la situación de Alemania dentro del continente Europeo había obtenido una posición demasiado crucial para los intereses de las demás potencias especialmente Gran Bretaña y Francia.

Es así que en el año 1914, a causa de los intereses de las potencias mundiales, se inició la Primera Guerra Mundial, la cual inició como un conflicto europeo pero terminó absorbiendo a las principales naciones mundiales. Al concluir la Primera Guerra Mundial se creó la Sociedad de Naciones, la cual surge con la finalidad de evitar que un conflicto de tal magnitud se volviese a repetir.

Los grandes perdedores al finalizar la guerra fueron los imperios de Austria y Ruso. Este último pasó a ser la URSS. En tanto que del otro lado del continente EEUU prosiguió su rápido desarrollo económico el cual fue perturbado, por la "gran depresión" de 1929.

La década de los 30's, resultó un tanto difícil, pues comenzó con la Gran Depresión y termina con una nueva guerra mundial.

Alemania, tenía su sistema financiero en la crisis más grande que conoció ese siglo, mientras la situación en Francia no era mucho mejor, lo que propició el descontento social que se traduciría en una inestabilidad política permanente. Mientras Japón extendía su presencia en Asia, Puso primero se apoderó de Corea y luego y ocupó regiones enteras de China.



El creciente descontento de los alemanes hizo que en el año 1933 Adolfo Hitler tomara el control del país con el apoyo de la población sin precedentes. Y Alemania se convirtió en un estado totalitario, el cual se desarrolló nuevamente, y en donde la economía se impulsó con la industria y la inversión de estado en infraestructuras. En tanto que Gran Bretaña mantuvo su sistema político prácticamente inalterable, al contrario que Francia, que no logró consolidar una organización político-social fuerte.

Poco después España se convirtió en la protagonista con la Guerra Civil Española, con la cual se convirtió en un estado totalitario y sirvió de preámbulo a la gran guerra que estaba por venir en el continente: La Segunda Guerra Mundial.

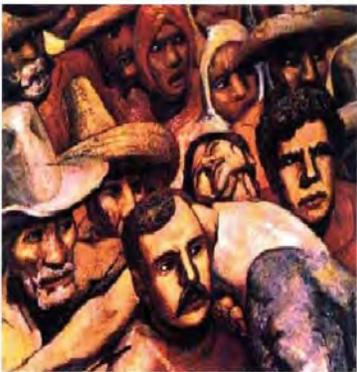
La segunda Guerra Mundial marco la década de los 30's y el siglo en general, por ser la más cruenta y sangrienta, pues al igual que la primera guerra, se extendió y modificó el mundo de una manera radical. Al finalizar la guerra, Alemania y Japón sufrieron enormes pérdidas humanas y materiales.

Después de este desastroso acontecimiento, EEUU y la URSS, se convirtieron en las nuevas y únicas potencias mundiales, en tanto que las antiguas potencias, pasaron a segundo nivel. En tanto que la sociedad de Naciones fue reemplazada por la ONU, teniendo su sede en Nueva York y no en Europa.

2.2 Contexto nacional.



México es una nación que ha lo largo de la historia a tenido grandes cambios, tanto cultural, política como económicamente. Es así como a principios del siglo XX, sucedieron hechos de gran relevancia en la historia del país como lo fue principalmente, la revolución, el cual fue el acontecimiento más importante sin duda y la nueva Constitución de 1917, la cual trajo consigo cambios radicales, ya que a diferencia de la anterior, esta era muy realista, acorde con la complejidad que se vivía en el país.



Después en el año 1920, fue decisivo para el país, con la llegada al poder de la nueva clase media que permitió a José Vasconcelos ser el primer secretario de Educación Pública, en donde la educación no era igual, pues esta rebasaba la simple instrucción, al incluir además el aspecto cultural y el aprendizaje extracurricular.

Fomentando así ediciones de libros, organización de bibliotecas y propiciando murales con temas revolucionarios, en donde sus principales y más reconocidos muralistas son: José Clemente



Orozco, Diego Rivera y David Alfaro Siqueiros. En este año con el termino del gobierno Carrancista, surgieron campañas electorales por la sucesión presidencial entre Ignacio Bonillas y Álvaro Obregón, resultando vencedor este último, su presidencia, primera del Estado Posrevolucionario mostró la complejidad de la misma, sus principales objetivos al estar al cargo de la presidencia eran principalmente: la reconstrucción del país y centralizar y concentrar el poder. Hubo grandes aciertos en su gobierno como lo son: El apoyo del desarrollo de la pequeña y mediana propiedad, se creó la Confederación regional Obrero Mexicana, la paz permitió la recuperación de la agricultura, minería y del estado ferroviario. Al termino de su mandato Obregón decidió apoyar al líder de la rebelión aguaprietista Plutarco Elías Calles, (1924-1928), el

cual ganó la presidencia, la cual se distinguió por sus esfuerzos institucionalistas, su enfrentamiento con la iglesia católica y sus afanes civilistas. Al cabo de su mandato fue reelegido Obregón en 1928; pero, a raíz de su elección fue asesinado, Calles decidió dejar la presidencia poco después, y las Cámaras eligieron al ministro del interior Emilio Portes Gil, posteriormente en el año 1929, se vieron reflejados en México, los acontecimientos mundiales, como fueron la crisis económica de 1929, que arrastro una depresión económica, que tardo varios años en ser superada por muchas naciones mundiales. En este año hubo una crisis en el país, que afecto los ingresos del gobierno, además de desempleo y por si fuera poco este año fue muy seco, y los campesinos enfrentaron grandes dificultades. Por lo cual el país tenia que buscar estabilidad, y un logro relevante fueron los arreglos que tuvo el gobierno con la jerarquía católica.

En este mismo año también se creo el Partido Nacional Revolucionario, compuesto por una coalición de partidos y grupos regionales. En el cual su primer triunfo fue con el candidato Pascual Ortiz Rubio, que se impuso a su contrincante José Vasconcelos.

El surgimiento de este nuevo partido significo un avance en la estabilización política del país.

2.3. Línea del tiempo.

1928

DISEÑO GRÁFICO NACIONAL

Revista 30-30, Órgano de pintores de México. Se editaron sólo tres números.

Revista contemporáneos.

DISEÑO GRÁFICO INTERNACIONAL

Diseñadores de libros estadounidenses, exploran la tipografía modernista.

Agha se convierte en director artístico de Vogue.

VANGUARDIAS ARTÍSTICAS

Movimiento ¡30-30! Ramón Alva de la Canal, Gabriel Fernández Ledesma, Fernando Leal, Fermín revueltas, Rafael Vera de Córdova, Martí Casanovas.

Andrè Breton publica Surrealismo y pintura.

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

George Eastman expone sus primeras películas.

ANTECEDENTES HISTORICOS

Obregón reelecto presidente es asesinado el 17 de julio por un católico militante.

Emilio Portes Gil, presidente interino.



1929



MoMA



DISEÑO GRÁFICO NACIONAL

Revista El sembrador, de la SEP.

DISEÑO GRÁFICO INTERNACIONAL

Man Ray, Sleeping woman.

Lissitzky, cartel Russische Ausstellung.

VANGUARDIAS ARTÍSTICAS

Salvador Dalí y Luís Buñuel dirige la fantasía cinematográfica surrealista Un perro Andaluz.

Inauguración del MOMA, Nueva York.

En este año se divide la ENAP de la Facultad de Arquitectura.

Primera exposición de grabado en madera en la carpa Amaro con más de 150 obras del grupo 30-30.

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

ANTECEDENTES HISTORICOS

Se funda el Partido Nacional Revolucionario (PNR).

Se reabre formalmente el culto en las iglesias.

Se decreta la autonomía de la Universidad Nacional.

El cine sonoro supera en popularidad al cine mudo Muerte de Sergei Diaghilev.

1930



DISEÑO GRÁFICO NACIONAL

DISEÑO GRÁFICO INTERNACIONAL

Mies van der Rhode relocaliza la Bauhaus a Berlín.

VANGUARDIAS ARTÍSTICAS

Van Doesburg, manifiesto del Arte Concreto.
Artistas de la Escuela Mexicana se aliaron con los fundadores de la Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios (LEAR).



CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Se comienza a utilizar el flash fotográfico eléctrico.

Primer servicio de correo aéreo trasatlántico.

ANTECEDENTES HISTORICOS

Electo Pascual Rubio asume la presidencia.

Inician los mitos y géneros del cine nacional cuyos altibajos duran hasta 1954.

Joseph von Stenberg dirige El ángel azul, protagonizada por Marlene Dietrich.

Francia comienza la construcción de la línea Maginot a lo largo de su frontera con Alemania.

1931



DISEÑO GRÁFICO NACIONAL

Cartel. Santa

DISEÑO GRÁFICO INTERNACIONAL

VANGUARDIAS ARTÍSTICAS

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

ANTECEDENTES HISTORICOS

2.4 Compilación de carteles (1920 – 1930)

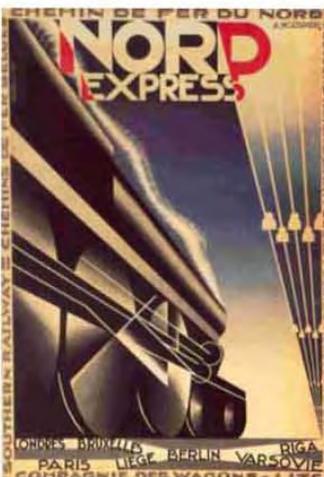


En los medios de comunicación, el cartel ha sido uno de los medios más eficientes, pues a lo largo de su historia ha dejado huella. Ya que el cartel trasciende y esto lo podemos constatar históricamente, desde sus inicios. Pero en esta ocasión nos vamos a enfocar a las décadas de 1920 y 1930, las cuales reflejaron numerosas influencias, las cuales muchas de ellas habían nacido siglos o años anteriores, pero es en esta época en donde hacen su aparición nuevamente y son principalmente: Cubismo, surrealismo, dadaísmo y Art Deco, Realismo, principalmente.

Un acontecimiento importante, que influyó sobre movimientos artísticos fue la primera guerra mundial. Ya que los numerosos cambios de estilos del siglo XX, tienen su origen entre los años 1900- 1917. En esta época los diseñadores buscaban un nuevo orden estructural con sus movimientos artísticos, y es en el cartel donde plasman estos movimientos.



El cartel debe trascender, que las generaciones futuras sean capaces de descifrar, Los carteles suelen reflejar el idioma popular porque su función es tanto comunicativa como de decoración.



Surrealismo



El surrealismo puede definirse como una nueva dimensión de la realidad, tal y como la conocemos, prescinde de la lógica racional que se sustituye por una asociación arbitraria de imágenes del mundo real. Experiencia de nuevo tipo. Los surrealistas utilizaban los métodos dadaístas de la yuxtaposición y la sorpresa. Los surrealistas de los años veinte, tenían una fuente de inspiración de siglos atrás y utilizaron el surrealismo por tres sencillas razones:

El empleo del surrealismo en un cartel u obra hace de su obra algo familiar y aceptable, además cuando se descubre que la imagen no es lo que se creía actúa como un recordatorio energético de ésta. Dentro del surrealismo es lícito presentar una misma idea de varios modos simultáneamente. Esto es visualmente posible, sin necesidad de explicaciones o justificaciones y constituye un valioso procedimiento para exhibir un producto.

La influencia del surrealismo sobre carteles pasa por dos fases, la primera va desde los años veinte hasta el final de la segunda guerra mundial, la segunda comienza en los años cincuenta y sigue hasta hoy en día.

En la primera fase los diseñadores de carteles se apropiaron elementos de composición surrealista, como la iluminación teatral y las alargadas sombras de Dalí

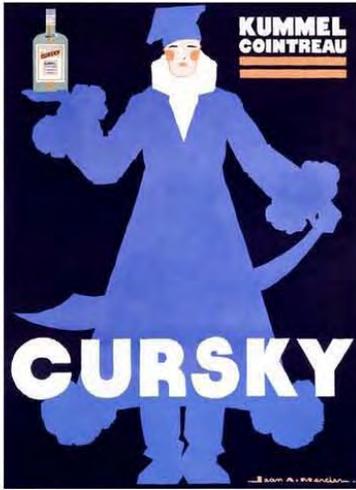
Ejemplo:

St. Germain, surrealista

Una de las interpretaciones más sutiles de las técnicas surrealistas es el cartel Todos los caminos conducen a Suiza (1935) de Herbert Matter. Jean D'Ylen, Shell 1924.



Art Deco



Jean A. Mercier. Cointreau, 1926

El estilo Art Decó se da a conocer en la Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels de 1925 celebrada en París. Entre las obras que se engloban bajo la denominación de Art Decó hay ciertos tipos y prácticas caligráficas que imprimieron un sello inconfundible a algunas obras de imprenta del periodo de entreguerras y sobre todo en el campo de la publicidad elegante en forma de revistas y carteles.



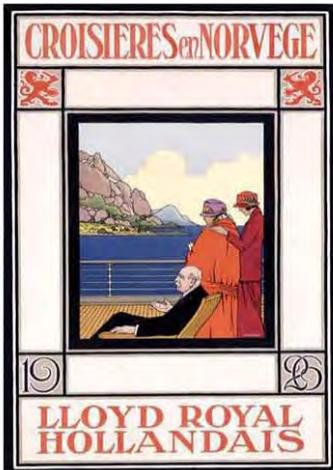
Le transport Gratuit de Pierre Fix-Masseau

Carteles como Cointreau (1926) de A. Mercier. Mlle Rahra (1927) de Bernard Becan, Le transport Gratuit de Pierre Fix-Masseau y el cartel de Paulet Thevenez (1924) son obras típicas del estilo Art Deco.



Cassandre

Realismo



Hemelman, Cruceros del norte, 1926



Chesterfield, 1929

La ilustración directa en los carteles es tan antigua como el cartel mismo

Los carteles que ilustraban con precisión los nuevos recursos mecánicos del siglo XX no agotan el campo del diseño realista.

El realismo se empleaba principalmente para anunciar productos de gran calidad, pues el cuidadoso tratamiento que exigía el grabado, permitía una transmisión de una imagen fiel. Hubo artistas especializados en blanco y negro como el artista Frank Brangwyn, siguiéndole fotografías como Arnold Genthe, capaz de competir con la imagen obtenida a mano y con la llegada de los nuevos recursos mecánicos del siglo XX, no se agotó el campo del diseño realista.

Fue en Estados Unidos donde el realismo tuvo más auge, dado que la mayoría de la publicidad adoptó una presentación naturalista.

En 1924 El cartel The Dancing Couple de Lyendecker, está detallado. Fiel realismo.

Ejemplo:

Anexo 1. Línea del tiempo.

	1920	1921	1922	1923	1924
CONTEXTO INTERNACIONAL					
	Creación de la Liga de Naciones	Luigi Pirandello estrena <i>Seis personajes en busca de autor</i>	La marcha sobre Roma de Mussolini conduce a la formación del gobierno facista en Italia	Hitler organiza un intento fallido de golpe de estado en Múnich	Primeros juegos Olímpicos de Invierno en Chamonix, Suiza
	Gandhi lanza su campaña de desobediencia civil en la India	Finaliza la Revolución mexicana	James Joyce publica <i>Ulises</i>	Primera película de Greta Garbo	Muerte de Lenin
			Primer disco de Luis Armstrong		
CONTEXTO NACIONAL					
	Carranza traslada su gobierno a Veracruz y es asesinado el 2 de mayo			20 de jul. Es asesinado Villa en Parral	Adolfo de la Huerta desconoce a Obregón.
	Adolfo de la Huerta es nombrado presidente sustituto por el Congreso			Inicia la radiodifusión en México	Es electo presidente Plutarco Elías Calles
	Se crea la Secretaría de Educación Pública a cargo de José Vasconcelos			Manifiesto del Sindicato de Artistas Revolucionarios	Vasconcelos deja la SEP
CIENCIA Y TECNOLOGÍA					
	Se demuestra por primera vez la estructura de la Vía Láctea mediante el uso de la fotografía	Primera vacuna contra la tuberculosis			25 millones de aparatos de radio en Estados Unidos
					Primer uso de insecticidas
ARTE MUNDIAL					
	Constantin Brancusi, <i>El pájaro</i> (1ª. Versión)	Pablo Picasso, <i>Dos mujeres corriendo en la playa</i>	Marcel Duchamp, <i>La recién casada desvestida por sus célibes</i> (o <i>El Gran Vidrio</i>)		Se publica el <i>Primer Manifiesto surrealista</i> , Paris (Breton)

Fernand Leger,
Tres mujeres

Max
Beckmann, *El
Trapecio*

Stuart Davis, *Odol*

1920

1921

Max Ernst, *El
elefante de las
Célebes*

1922

1923

1924

Ferdinand Léger dirige *El
ballet mecánico*

ARTE NACIONAL

Talleres libres
de expresión
artística

Nace la Escuela
Mexicana de
Pintura y
Escultura, que en
su primera fase
ve la creación
del Movimiento
de Pintura Mural
(Muralismo
Mexicano)
Se inicia el
movimiento de
los estridentistas
que perdura
hasta 1928

Los artistas se
agruparon en un
Sindicato de
Obreros Técnicos,
Pintores y
Escultores, bajo el
liderazgo de
Siqueiros

Diego Rivera continua
trabajando en el mural de
la Secretaría de Educación
Pública

Escuela Mexicana (pintura
de caballete, como opción
ante la pintura mural de la
época)

Exposición de pintura del
movimiento Estridentista,
Fermín Revueltas, Leopoldo
Méndez, Jean Charlot y
Xavier González

DISEÑO GRÁFICO MUNDIAL

Klee se une a
la Bauhaus

Gan, se publica la
teoría
constructivista

Cooper, cartel
del London
Underground,
Subterráneo
Blinder,
carteles
música y
teatro de
Viena
Werkman,
primer número
de Next Call

Man Ray, *Gun with
Alphabet Square* (pistola
con cuadrados del alfabeto)

Rodchenko, portadas en
serie, libros *Mess Mend*

Erte, portadas para
Harper's Bazaar

DISEÑO GRÁFICO NACIONAL

Hoja volante
Actual No. 1

Sentido nacionalista y
didáctico Surge la
gráfica de Francisco
Díaz de León, Gabriel
Fernández Ledesma,
después vendrían
Alva de la Canal,
Fernando Leal,
Alvarado Lang y
Leopoldo Méndez

Portadas de Ernesto
García Cabral

Orozco ilustra

Periódico *El Machete*

libros de la SEP

	1925	1926	1927	1928	1929
CONTEXTO INTERNACIONAL	Stalin aparta a Trotsky del poder	Se fundan las Juventudes Hitlerianas, Alemania	Trotsky es expulsado del Partido Comunista Soviético		El cine sonoro supera en popularidad al cine mudo Muerte de Sergei Diaghilev
	Sergei Eisenstein dirige el Acorazado de Potemkin	T.E. Lawrence (Lawrence de Arabia) publica Los siete pilares de la sabiduría	Charles Lindbergh cruza solo el Atlántico de Nueva York a París		
		Fritz Lang dirige Metrópolis	Estalla la guerra civil en China		
CONTEXTO NACIONAL	Se crea el Banco de México, sin embargo los billetes emitidos se imprimían en EU	Rebelión de los cristeros contra el gobierno del presidente Calles. Creación de la Liga Nacional de Defensa de la Libertad Religiosa. El gobierno decretó medidas anticlericales y la rebelión armada duraría tres años.		Obregón, reelecto presidente, es asesinado el 17 de julio por un católico militante	Se funda el Partido Nacional Revolucionario (PNR)
				Emilio Portes Gil, presidente interino	Se reabre formalmente el culto en las iglesias
					Se decreta la autonomía de la Universidad Nacional
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	John Logie Baird transmite por televisión siluetas humanas reconocibles	Primer cohete de combustible líquido	El científico ruso I.V. Pavlov publica Los reflejos condicionados	George Eastman expone sus primeras películas en color	

	Primera cámara fotográfica Leica	Kodak produce su primera película fotográfica de 16 mm	Hasta la fecha se han fabricado quince millones de automóviles Ford T	1928	1929
	1925	1926	1927		
ARTE MUNDIAL	La Bauhaus es acusada de bolchevismo y degeneración, y se ve obligada a abandonar Weimar y trasladarse a Dessau, Alemania Primera exposición surrealista	Primera exposición del grupo Novecento, Roma Paul Klee, Barrio de villas florentinas Primera exposición de los frottages de Max Ernst en París	René Magritte, El asesino amenazado Ernst Barlach, El ángel de Güstrow Muerte de Juan Gris	André Breton publica Surrealismo y pintura	Salvador Dalí y Luis Buñuel dirigen la fantasía cinematográfica surrealista Un perro Andaluz Inauguración del MOMA, Nueva York
ARTE NACIONAL		Magna exposición itinerante de los alumnos de las Escuelas al Aire Libre, en Berlín, Francia y España		Movimiento ¡30-30!, Ramón Alva de la Canal, Gabriel Fernández Ledezma, Fernando Leal, Fermín Revueltas, Rafael Vera de Córdova, Martí Casanovas	En este año se divide la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Facultad de Arquitectura Primera Exposición de Grabado en Madera en la Carpa Amaro con más de 150 obras del grupo ¡30-30!
DISEÑO GRÁFICO MUNDIAL	Cassandre, cartel L'Intransigent Bauhaus se cambia a Dessau		Depero, Dinamo Arari Cassandre, cartel Etolle du Nord	Zwart, catálogo NKF Diseñadores de libros estadounidenses,	Man Ray, Sleeping woman Lissitzky, cartel Russische Ausstellung

			exploran la tipografía modernista	
1925	1926	1927	1928	1929
Bayer, alfabeto universal		Renner, Futura	Agha se convierte en director artístico de Vogue	
Tschichold, elementare typographie				
DISEÑO GRÁFICO NACIONAL				
	Revista Horizonte		Revista 30-30, Organo de Pintores de Méxicco. Se editaron sólo tres números	Revista El sembrador, de la SEP
	Revista Forma		Revista Contemporáneos	

	1930	1931	1932	1933	1934
CONTEXTO INTERNACIONAL					
	Francia comienza la construcción de la Línea Maginot a lo largo de su frontera con Alemania			Hitler es nombrado canciller alemán	
	Joseph von Sternberg dirige <i>El ángel azul</i> , protagonizada por Marlene Dietrich				"Noche de los cuchillos largos" en Alemania; más de mil opositores políticos a Hitler son asesinados por la SS
CONTEXTO NACIONAL					
	Electo Pascual Ortiz Rubio asume la presidencia.				Es electo presidente Lázaro Cárdenas.
	Inician los mitos y géneros del cine nacional cuyos altibajos duran hasta 1954				Se funda la Liga de Escritores y Artistas revolucionarios (LEAR) Se inaugura el Palacio de Bellas Artes Se crea la Nacional Financiera
CIENCIA Y TECNOLOGÍA					
ARTE MUNDIAL					
	Van Doesburg, Manifiesto del Arte Concreto		Alexander Calder inventa el "mobile"		Exhibición de Henry Moore en las Leicester Galleries <i>La rue</i> , de Balthus
			Otto Dix finaliza su tríptico <i>La guerra</i>		
ARTE NACIONAL					
	Artistas de la Escuela Mexicana, se aliaron con los fundadores de la Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios (LEAR)				
DISEÑO GRÁFICO MUNDIAL					
	Mies van der Rhode relocaliza la Bauhaus a		Morison, Times New	Los nazis cierran la	Heartfield, cartel "Temporada

Berlín

Roman

Bauhaus,
arrestan a
Tschichold

Navideña"

DISEÑO GRÁFICO NACIONAL

Cartel,
Santa

Cartel, La
mujer del
puerto

Revista Frente a
Frente

Cartel, Redes

1935

1936

1937

1938

1939

CONTEXTO INTERNACIONAL

La editorial
londinense
Penguin publica
los primeros
libros editados
en rústica

Estalla la
Guerra Civil
española. El
poeta
dramaturgo
Federico García
Lorca es una de
sus primeras
víctimas,
fusilado por la
milicia
franquista
Abdicación de
Eduardo VIII,
con el fin de
contraer
matrimonio con
la
norteamericana
divorciada
Wallis Simpson

Bombardeo
de
Guernica,
España

El primer ministro
británico Neville
Chamberlain se
reúne con Adolf
Hitler en
Berchtesgarten
para resolver la
crisis

Gran Bretaña
y Francia
declaran la
guerra a
Alemania.
Estalla la
Segunda
Guerra
Mundial

Finaliza la
Guerra Civil
española

CONTEXTO NACIONAL

Se funda el
Instituto
Politécnico
Nacional

Leopoldo
Méndez
funda el
Taller de
Gráfica
Popular,
participan
Raúl
Anguiano,
Luis Arenal
y Pablo
O'Higgins

Ricardo Bárcenas
y Adrián Durán,
maestros de San
Carlos fundan la
Escuela Libre de
Arte y Publicidad

Diego Rivera
funda en la
Academia de San
Carlos el Taller de
Carteles y Letras

Se
establecen el
Instituto
Nacional de
Antropología
e Historia y la
Casa de
España en
México

Francisco Díaz de León funda la Escuela de Artes del Libro
Expropiación de las empresas petroleras

	1935	1936	1937	1938	1939
	Desarrollo de la escala Richter		Walt Disney dirige el primer largometraje de dibujos animados, <i>Blancanieves y los siete enanitos</i>		
ARTE	MUNDIAL				
		<i>Premonición de la guerra civil</i> , Salvador Dalí	Exposición nazi "Arte degenerado", Múnich <i>Guernica</i> , de Pablo Picasso	<i>La caja</i> de Marcel Duchamp	
ARTE	NACIONAL				
	Se inaugura la Galería de Arte Mexicano		El Taller de Gráfica Popular		
DISEÑO	GRÁFICO				
	Matter, cartel Pontresina	Hohlwein, diseño para los nazis, hasta 1943	Beall, carteles REA		Binder, cartel para la Feria Mundial de Nueva York
DISEÑO	GRÁFICO				
	Libro <i>Ulises Criollo</i> de Vasconcelos		Carteles, volantes, periódicos y folletos del Taller de Gráfica Popular		
	Cartel, <i>Vámonos con Pancho Villa</i>				

Capítulo 3. Cedularios

3.1 Registro de instituciones.

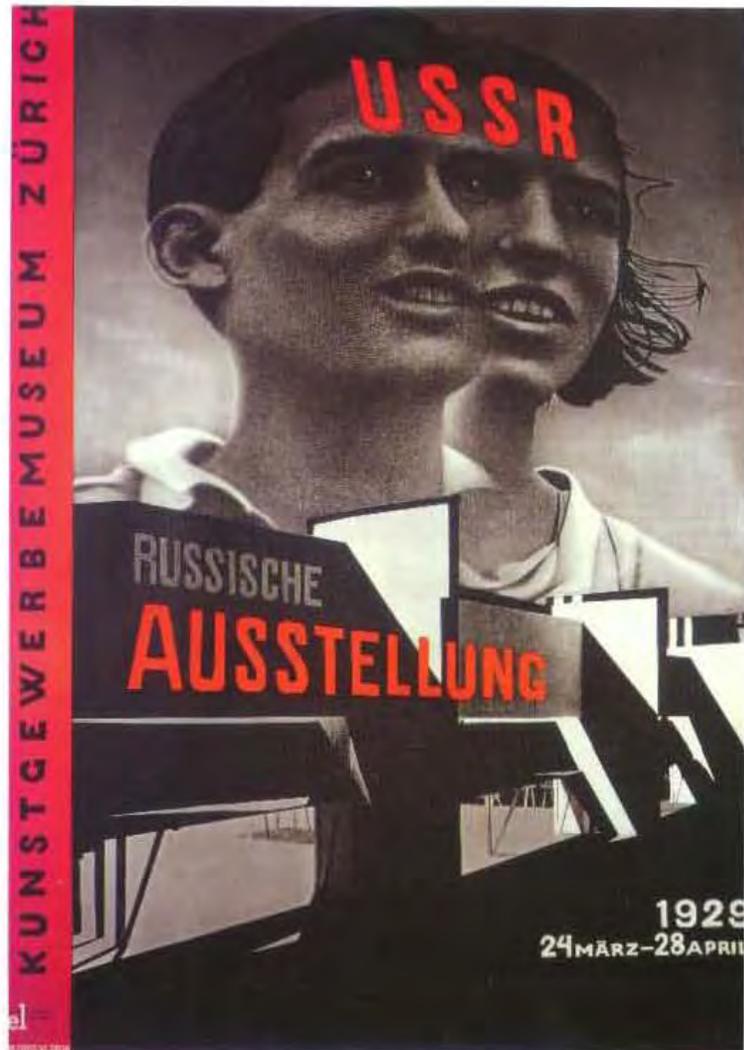
Fecha de Registro	Agosto 2005.
Institución	Hemeroteca Nacional
Dirección de la Institución	Centro Cultural Universitario, C. U., Delegación Coyoacán, México, D.F. C.P. 04510
Teléfono	56 22 68 03/ 56 22 68 18
Horario de servicio	Horario de servicio para bachillerato: L-V. 9:00-12:00 y 16:00-18:00 Hrs. (Excepto Consulta y sala de micro lectoras).
Responsable	Mtra. Guadalupe Curiel Coordinadora de Hemeroteca Nacional
Acceso por red	No
Requisitos para la consulta	identificación vigente con fotografía
Requisitos para préstamo	No
Persona indicada para solicitar autorizaciones	
Costo de préstamos y copias	Reproducción de información en fotocopia \$0.50 Copias en papel de microfilme interno \$3.00 imágenes escaneadas en papel (hasta 300 d.p.i.): \$8.00 (por imagen) Imágenes escaneadas en disco compacto (hasta 300 d.p.i.) \$8.00 (por imagen) \$20.00 (disco compacto) Copias \$2.00
Tipo de colección	Hemerográfica,
Abierto al público	Si
Fondo reservado	Si

Fecha de Registro	Junio 2005.
Institución	Biblioteca Nacional
Dirección de la Institución	Centro Cultural Universitario, C. U., Delegación Coyoacán, México, D.F. C.P. 04510
Teléfono	56 22 68 00
Horario de servicio	Colección General, Fondo Reservado y Sala de Consulta.: 9:00 a 20:00 Bibliografía, Fonoteca, Iconoteca, Mapoteca, Materiales Didácticos y Videoteca.: 9:00 a 14:00
Responsable	Lic. Rosa María Gasca Coordinadora de la Biblioteca Nacional
Acceso por red	No
Requisitos para la consulta	Identificación vigente con fotografía.
Requisitos para préstamo	no
Costo de préstamos y copias	Fotocopia (tamaño carta y oficio): \$ 0.50 Fotocopia (tamaño doble carta); \$ 1.00 Escaneo de imágenes y su impresión en blanco y negro (hasta 300 d.p.i.; más de 300 d.p.i., sujeto a presupuesto): \$ 8.00 (por imagen impresa) Escaneo de imágenes y su impresión en color (hasta 300 d.p.i.; más de 300 d.p.i., sujeto a presupuesto): \$15.00 (por imagen impresa)
Tipo de colección	Bibliografía, Mapoteca, Materiales Didácticos, Reprografía, Iconoteca, y Videoteca
Abierto al público	Si
Fondo reservado	Si

Fecha de Registro	Junio 2005.
Institución	Centro de Estudios de Historia de México CONDUMEX
Dirección de la Institución	Plaza Federico Gamboa 1 Col. Chimalistac, San Ángel CP 01070, México DF.
Teléfono	Tel. 53-26-51-71 Fax 56-61-77-97 E-mail: cehmcond@prodigy.net.mx
Horario de servicio	Archivo y Biblioteca: de 09:00 a 14:00 hrs. y de 15:00 a 18:00 hrs. de Lunes a Viernes.
Responsable	
Acceso por red	Página Web: http://www.condumex.com/cehm.html
Requisitos para la consulta	Identificación oficial
Requisitos para préstamo	No
Opciones y requisitos de captura	
Persona indicada para solicitar autorizaciones	
Costo de préstamos y copias	
Tipo de colección	Bibliográfica.
Abierto al público	Si
Fondo reservado	Si

Fecha de Registro	Agosto 2005.
Institución	Biblioteca Miguel Lerdo de Tejada
Dirección de la Institución	República de El Salvador No. 49, Col. Centro Histórico
Teléfono	TEL. 91 58 98 33 AL 35
Horario de servicio	Lunes a viernes 9:00 a 17:30 hrs
Responsable	Arq. José Ramón San Cristóbal Larrea Director General de Promoción Cultural, Obra Pública y Acervo Patrimonial de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público.
Acceso por red	Si
Requisitos para la consulta	Identificación oficial
Requisitos para préstamo	No
Opciones y requisitos de captura	
Persona indicada para solicitar autorizaciones	
Tipo de colección	Colección General
Abierto al público	Si
Fondo reservado	Si

Fecha de Registro	Agosto 2005.
Institución	Biblioteca de la Escuela Nacional de Artes Plásticas
Dirección de la Institución	Av. Constitución No. 600, Col. Barrio La Concha. C .P. 16210 Xochimilco, DF México
Teléfono	54-89-49-21, 54-89-49-22
Horario de servicio	9:00 a.m. – 8:00 p.m.
Responsable	
Acceso por red	No
Requisitos para la consulta	Identificación oficial
Requisitos para préstamo	No
Opciones y requisitos de captura	
Persona indicada para solicitar autorizaciones	
Costo de préstamos y copias	Copias \$0.15
Tipo de colección	Bibliográfica
Abierto al público	Si
Fondo reservado	No



Folio No: 01

Clave Documental: Bibliográfico

Autor: READ, Herbert

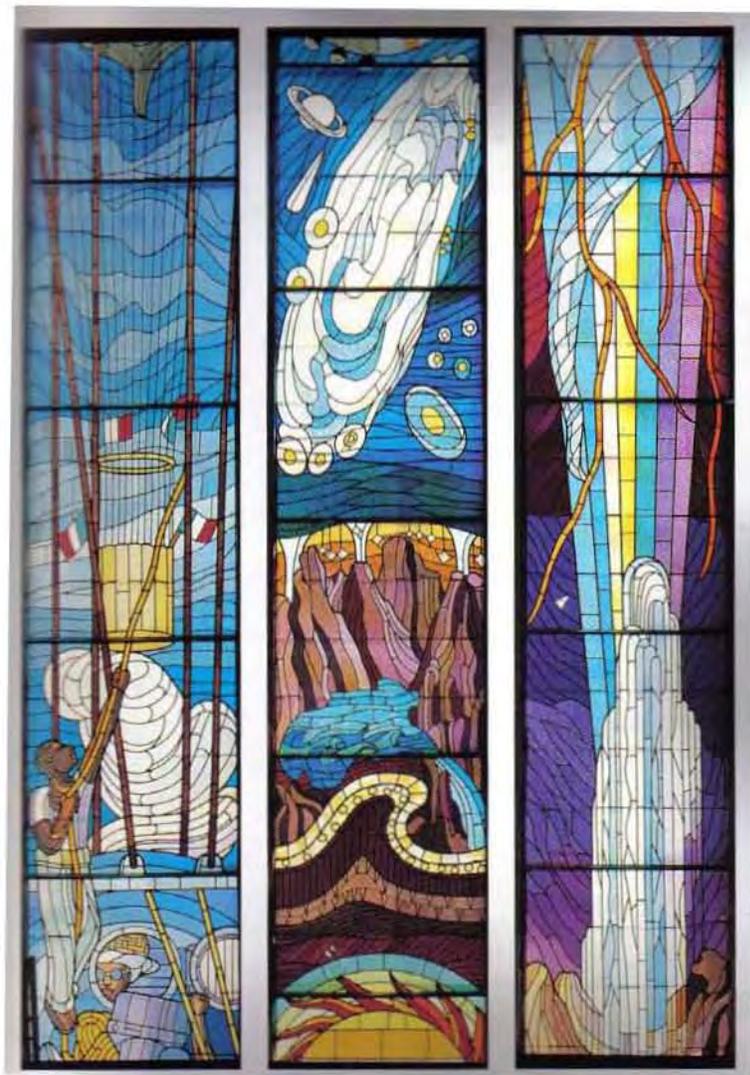
Traductor: Hele Aldwinckle

Título: "El lissitzky. Life, letters, texts"

Editorial: Thames and Hudson

Año 1992

Comentario: El cartel realizado por Eleazar Marcovich, más conocido por el Lissitsky, fue diseñado para la exposición rusa de Zúrich en el año 1929. El autor utiliza complejos montajes, los cuales hacen más atractivo visualmente su diseño. La tipografía también juega un papel importante ya que hace uso de esta para centrar la atención en la composición del mismo.



Folio No: 02

Clave Documental: Bibliográfico

Autor: TOVAR, Rafael

Título: “Un siglo de arte mexicano 1900 - 2000”

Editorial: Landucci Editores

Año 1999

Comentario: Vitral realizado por Fermin Revueltas, integrante del movimiento 30-30. Se puede observar que sus obras están basadas en temas de la realidad y las desarrolla en grandes escenas compositivas de armonioso y rico colorido.



Folio No: 03

Clave Documental: Bibliográfico

Autor: TOVAR, Rafael

Título: "Un siglo de arte mexicano 1900 - 2000"

Editorial: Landucci Editores

Año 1999

Comentario: Pintura realizada por Ramón Alva de la Canal, integrante del movimiento 30-30.



9. Fragmento de un fresco de la Secretaría de Educación

mento político-social, un instrumento mecanizado, mecanizador, poco refinado, y en ese aparte peligroso que hace el camino del artista, ciertas virtudes iniciales se hacen borrosas, se abandonan a la desesperanza deshechas por la narración, la oratoria y la ironía gesticulante.

Folio No: 04

Clave Documental: Bibliográfico

Autor: GASTELUM, Bernardo

Título: "Contemporáneos"

Editorial: Landucci Editores

Año 1999

Revista Contemporáneos.

57- B-8-5-30/34
222-49

CONTEMPORANEOS

Editores:

Bernardo J. GASTELUM *Jaime TORRES BODET*
B. ORTIZ DE MONTELLANO *Enrique GONZALEZ ROJO*



JUNIO, JULIO y AGOSTO

Año de 1928 - 3)

MEXICO

Folio No: 05

Clave Documental: Bibliográfico

Autor: GASTELUM, Bernardo

Título: "Contemporáneos"

Editorial: Landucci Editores

Año 1999

Revista Contemporáneos.



Folio No: 06
Clave Documental: Bibliográfico
Autor: RAY, Man.
Título: "Man Ray. 1896 – 1966"
Editorial: Landucci Editores
Año 1976.

CONCLUSIONES

A lo largo del presente trabajo, se hizo patente la importancia que tiene la historia del Diseño Gráfico, su formación y evolución, tanto nacional como internacionalmente.

El proyecto **“México en el Diseño Gráfico, los signos visuales de un siglo”**, son una muestra de ello, ya que se constató que este ha estado presente en diversos ámbitos y se ha integrado a los cambios políticos, sociales y culturales de cada época, por medio de la variedad de temas, medios de impresión, difusión, técnicas y estilos empleados; manteniéndose siempre como objetivo primordial la comunicación.

El proyecto no se hubiese consolidado si no fuera gracias al apoyo y profesionalismo de los profesores para con los alumnos y en el cual cada uno fue parte de un todo, siempre con el objetivo de transmitir y dejar plasmado los signos visuales del siglo XX.

La recopilación de la obra se dividió por décadas, lo que facilitó que cada equipo auxiliado por profesores se encargara de dos. Las décadas que tuvimos la experiencia de investigar fueron: del año 1920 - 1939. Las cuales tuvieron una gran importancia, al igual que las otras, para el desarrollo nacional e internacional del Diseño Gráfico.

Estas décadas se caracterizan por acontecimientos históricos de gran relevancia, como lo son: La Segunda Guerra Mundial, las crisis financieras y políticas de algunos países, que afectaron a nivel internacional y en todos los aspectos a las naciones.

En este contexto histórico, el cartel asume un papel importante, pues como medio de comunicación visual es excelente y precisamente a lo largo de estas décadas se encuentran una gran variedad y diversidad de estilos empleados en los mismos, es por ello que se eligió como tema: el cartel y se realizó una compilación (1920 – 1930), investigando los estilos que había en esta década, aún cuando muchos de ellos se habían originado anteriormente.

Con ello se demuestra que en la constante evolución del ser humano, siempre es necesario analizar un tema en varios aspectos, para comprenderlo y comprobar muchas veces que en la actualidad se vuelven a retomar estilos que surgieron años o siglos atrás.

BIBLIOGRAFIA.

Dalley, Terence, **Guía completa de ilustración y diseño: Técnicas y materiales.** Madrid, Editorial Tursen Herman Blumen, 1992.

Vilchis, Luz del Carmen. **Diseño Universo de conocimiento.** Centro Juan Acha A.C.México, 2002. 163 págs.

Barnicoat, John. **Los carteles, su historia y su lenguaje.** Gustavo Gili S.A. Tercera Edición. 1995. 280 págs.

Droste, Magdalena. **Bauhaus 1913-1933.** 256 págs.

Read, Herbert. **El Lissitzky. Life, letters, texts.** Thames and Hudson. 1992. 410 págs.

Escalante, Pablo. **Nueva historia mínima de México.** El colegio de México. 2005. 315 págs.