



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

*“LA FILATELIA MEXICANA  
COMO UNA OPCIÓN PARA  
EL DISEÑO GRÁFICO”*



TESIS  
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:  
NALLELY LIBERTAD NÁJERA GARCÍA

DIRECTOR DE TESIS  
LIC. HECTOR ANAYA ROBLES.

MÉXICO, D.F. 2007



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.

---

*Al final de este camino dedico este trabajo y el esfuerzo para realizarlo a:*

*Rosario, mi madre, porque eres un gran ejemplo como mujer, porque me has enseñado a caminar hacia adelante y con una sonrisa siempre y porque eres además mi amiga.*

*Liborio, mi padre, por que se que desde donde estás me ayudas y proteges. Eres mi ángel guardian.*

*Zerena y Adan, mis hermanos, por que comparten conmigo día con día y porque están a mi lado siempre. No los cambiaría.*

*Israel. por todo el amor, paciencia y apoyo de tanto tiempo y porque me alientas a seguir adelante.*

*Nora, Daniel y Paulina, porque son los incondicionales desde que recuerdo y por estar siempre ahí.*

*Lina, Cecilia y Mauro por su fortaleza e inteligencia frente a la vida. Mis queridos primos.*

---

*Gibran, Barush y Raphael, por su inocencia de niños y por brindarme risas interminables.*

*Al resto de mi familia, a todos los Nájera y los García.*

*Los quiero eternamente...*

*A los que me apoyaron en la realización de este documento, mis profesores. Muchas gracias.*

*Y a los que como yo, intentan abrirse camino en el mundo del Diseño, mis compañeros y amigos.*

*Nallely Libertad*

---

# Índice

	<i>Pág.</i>
<i>Introducción</i>	1
<i>Capítulo I. La filatelia</i>	2
1.1 Antecedentes históricos	3
1.2 ¿Qué es una estampilla?	6
1.2.1 Características de la estampilla	7
1.2.2 Clasificación de las estampillas	9
1.3 ¿Qué es una colección filatélica?	17
1.3.1 Colecciones y coleccionistas famosos	18
1.4 Organizaciones filatélicas	23
1.5 Filatelia en México	26
<i>Capítulo II. Diseño y comunicación visual</i>	35
2.1 Imagen	36
2.1.1 Tipos de imagen	37
2.1.2 Elementos de la imagen	38
2.2 Diseño y diseñador	42
2.3 Comunicación visual	46
2.4 Estilos visuales	49
2.5 Técnicas visuales	50
2.6 Teoría del color	56
2.7 Tipografía	67
<i>Capítulo III. La filatelia como opción para el diseño</i>	69
3.1 El diseño aplicado a una estampilla	70
3.2 Iconografía en la filatelia mexicana	76
3.3 Sistema de impresión para la estampilla	77
3.3.1 Impresión offset	80
3.3.2 Preprensa-originales	83
3.3.3 Color en offset	85
3.4 Creación de la estampilla	87

---

	Pág.
<i>Capítulo IV. Propuesta gráfica</i>	89
4.1 Retícula	90
4.2 Tipografía	91
4.3 Color	93
4.4 Zonas arqueológicas	94
4.4.1 Tenochtitlán	95
4.4.2 Teotihuacán	100
4.4.3 Tula	105
4.4.4 Mitla	110
4.4.5 Monte Albán	115
4.4.6 Tajín	120
4.4.7 Palenque	125
4.4.8 Bonampak	130
4.4.9 Tulum	135
4.4.10 Chichén Itzá	140
4.5 Aplicaciones	145
<i>Conclusiones</i>	149
<i>Bibliografía</i>	151

# Introducción

Actualmente la competencia profesional entre los diseñadores gráficos es cada vez mayor, pues existe gran número de profesionales del área y pocas oportunidades laborales que permitan su desarrollo, y las que existen muchas veces son mal remuneradas. Causa de esto es que todavía existen muchas personas que desconocen la gran importancia del diseño dentro de la sociedad. Y aunque el diseño puede encontrarse de manera cotidiana sobre gran cantidad de soportes, no se le reconoce fácilmente. Uno de estos soportes, al que muchos de los diseñadores no ven como una opción para desarrollarse, es el diseño de las estampillas postales, el cual requiere de un amplio estudio y contiene elementos suficientes para desarrollar la creatividad.

Es por esto que dentro del presente trabajo se pretende destacar sobre todo la importancia de la Filatelia en México, al realizar una serie de estampillas con una unidad visual, que cumpla con los requerimientos gráficos suficientes para ser eficiente. En dicha serie se destacará sobre todo la imagen, teniendo como límites las características propias de una estampilla. Así se realizará la serie de diez estampillas postales con el tema de Zonas Arqueológicas de México, titulada: *México 10, Arqueológico*.

Con base a los conocimientos adquiridos durante el desarrollo profesional, se aplicarán las técnicas y habilidades que sean necesarias para cumplir con el proyecto final, cubriendo con las especificaciones para éste. Sobre todo destaca la aplicación de la teoría en temas como imagen, composición, color, estilos visuales etcétera.

El objetivo general de este trabajo, además de la realización de una serie de estampillas postales, es que el diseñador conozca y comprenda la historia e importancia de la filatelia en México y que aplicando todos los conocimientos referentes al diseño y la comunicación visual, tome en cuenta esta área para desarrollarse profesionalmente. Al proponer y desarrollar una propuesta gráfica dentro de la filatelia, se logrará ampliar y destacar el trabajo e importancia del diseño en un área poco explorada.

# CAPÍTULO I

## La filatelia

La palabra filatelia está formada por las raíces griegas: *philos* (amigo, amante) y *atheles* (franco, libre al hablar de un objeto), es el arte de conocer y coleccionar timbres postales y es entre todos los pasatiempos el más popular del mundo. Niños, jóvenes y adultos practican este arte tan apasionante que se adapta a las posibilidades económicas de los filatelistas, entiéndase por filatelista como la persona que colecciona los timbres.<sup>1</sup>

Los timbres postales tienen un extraño encanto que atrae a todos, además, la filatelia es auxiliar de muchas ciencias y del conocimiento general.

Como medio de difusión cultural tiene extraordinarias posibilidades y permite ampliar los conocimientos en materias elementales y los horizontes en todas las ramas del saber.

Fomenta en el coleccionista joven, el hábito del ahorro y en el adulto, si colecciona con orientación y buen criterio, puede resultar una magnífica forma de inversión.

Los filatelistas se pueden dividir en cuatro amplias clasificaciones:<sup>2</sup>

Los generales, que son aquellos que coleccionan timbres de todo el mundo; los filatelistas de espacio, aquellos que se especializan en reunir los timbres emitidos en determinado país o región geográfica; los coleccionistas de tiempo, aquellos cuya colección esta regida por límites de tiempo, no importa cual sea el país emisor y los coleccionistas temáticos, que son aquellos que forman su colección a base de un tema común que liga a los diversos timbres que la integran y los que reúnen los timbres emitidos que tengan un mismo motivo ilustrativo en el diseño.

1. Emilio Obregón, *Filatelia: timbres, sellos y estampillas*. México 1963, pág. XI (prólogo)

2. Obregón, *op.cit.* pág. XIV (prólogo).

## 1.1 Antecedentes históricos

La creación de la filatelia se remonta a la invención del primer *timbre postal adhesivo*, originado a mediados del siglo XIX en uno de los países más cultos y civilizados de la época: Inglaterra. A partir de ahí la afición por coleccionar este y los que posteriormente se han emitido ha ido en aumento. Puede afirmarse que la afición por coleccionar estampillas postales nació en 1840 y que Sir Rowalnd Hill, el inventor de la primer estampilla postal adhesiva (conocida como el *Penny Black* y emitido el 6 de mayo de ese año), fue la primera persona que las reunió como recuerdo.<sup>3</sup> Aunque posteriormente, en el año 1862, cuando eran ya muchos los países que habían adoptado su sistema, lo hizo en forma de coleccionista organizado. Muchos países del mundo conmemoraron en 1979 a este, emitiendo una estampilla en su honor.

Los precursores del coleccionismo de estampillas reunieron estas por razones que no tienen relación alguna con la filatelia, simplemente por la belleza de sus diseños ilustrativos, o lo que resulta mucho peor, para cubrir con ellas jarrones o piezas de cerámica a los que las adherían.<sup>4</sup>

Fueron personas del sexo femenino quienes iniciaron las primitivas formas de reunir estampillas postales. En el año de 1841, el *Times* de Londres insertó entre sus páginas el siguiente anuncio:<sup>5</sup>

Una joven señora, deseosa de empapelar las paredes de su tocador con estampillas postales anuladas, ha sido tan animada en su deseo por amistades particulares que ha logrado reunir "16 000 timbres." Pero aun son insuficientes, de modo que quedará muy agradecida con cualquier persona que disponiendo de esos artículos (por demás inútiles) quiera ayudarla en su singular empresa.

Estas costumbres y formas rudimentarias de reunir estampillas han casi desaparecido en la actualidad, aunque aun hay algunas personas que las practican. En diversos países del mundo se pueden obtener cuadros, especialmente de paisajes y retratos, elaborados a base de combinar los colores de las estampillas. Otras personas han comercializado el uso de estas para decorar ceniceros y otras piezas.<sup>6</sup>

3.Obregón, *op.cit.* pág. 19.

4.Obregón, *op.cit.* pág. 20.

5.*Ibid.*

6.Obregón, *op.cit.* pág. 21.

La primera noticia que se tiene de una persona dedicada a coleccionar estampillas postales con propósitos exclusivamente filatélicos, se refiere al Dr. Gray, funcionario del Museo Británico, quien inició su colección en el año de 1840, año en que inició la circulación de la primer estampilla y que se publicó por primera vez en la historia filatélica un aviso solicitando canje de estampillas.<sup>7</sup>

En 1847, el irlandés Henry Archer patentó una máquina para perforar hojas que permitía la separación de las estampillas sin necesidad de tijeras.

En el año de 1848 inició su primera colección de estampillas el que posteriormente, en 1852, se habría dedicado al comercio de estampillas postales: Jean B. Möens, de Bélgica.

Para el año 1854 el intercambio postal mundial por medio de las estampillas adhesivas, había llegado a ser considerablemente alto y particularmente en Inglaterra las estampillas de países extraños se cotizaban más elevadas que las del propio país, por su rareza y exotismo.<sup>8</sup>

Así, con diferencia de escasos años se inició en Inglaterra, Francia y Bélgica el pasatiempo que habría de apasionar a millones de personas en el mundo entero.

Para 1860<sup>9</sup> el coleccionismo de estampillas se había arraigado en el gusto popular europeo, habiéndose difundido de ahí al resto del mundo. Ya para ese año existían normas y contactos entre los coleccionistas que les permitían intercambiar información y conocimientos y establecer contactos de compra, venta y canje de estampillas.

Para aquel entonces ya se había iniciado en el coleccionismo, Stanley Gibbons en Inglaterra, quien es conocido en todo el mundo por sus magníficas ediciones y álbumes filatélicos, además de ser un maestro de escuela francés que descubrió las enormes posibilidades didácticas y pedagógicas de la estampilla en el estudio de la geografía y la historia.

J.B.Möens publicó el primer manual para coleccionistas y en 1856 Gibbons se estableció como comerciante y como editor de álbumes, después George Oscar Berger-Levrault editó en 1860 lo que se puede considerar como un catálogo, es decir, una lista de precios comerciales de timbres postales en la que los timbres aparecían sin orden ni clasificación. El primer catálogo propiamente nombrado que proporcionaba cotizaciones de estampillas, dispuestas por países y cronológicamente, fue impreso algunos años después por Alfred Potiquet en París.<sup>10</sup>

7.Obregón, *op.cit.* pág. 21.

8.Obregón, *op.cit.* pág. 22.

9.*Ibid.*

10.Obregón, *op.cit.* pág. 23.

Los deseos y necesidades de los coleccionistas requerían de medios de comunicación que les permitieran adquirir nuevos conocimientos filatélicos y aportar a sus colegas los por ellos adquiridos.

La primera Bolsa Filatélica que funcionó en París a partir de 1860 permitió a los filatelistas establecer muchos de los contactos que les eran necesarios.<sup>11</sup>

En 1862 se publicó la primera revista periódica especializada en estampillas para colección: *The Monthly Advertiser*, editada en Londres, así se inició la prensa filatélica mundial. A esta siguieron en 1863 *Le Timbre Poste* de Bruselas, el *Magazin Für Briefmarken Sammler* de Leipzig y en 1864 *The Stamp Collector's Record* de Montreal y *Le Collectionneur de Timbres-Poste* de París.<sup>12</sup>

Rápidamente otros países iniciaron la publicación de revistas filatélicas periódicas que actualmente se editan en número incontable en el mundo. La primera publicación exclusivamente filatélica editada en México fue el Boletín de la Sociedad Filatélica Nacional que apareció en Guanajuato en 1889.

La primera persona que utilizó el término filatelia, al referirse al coleccionismo de timbres y que denominó filatelista a la persona que reúne timbres postales en colección, fue el gran coleccionista francés M. G. Herpin en un artículo publicado el 15 de noviembre de 1864 en *Le Collectionneur de Timbres-Poste* [...]<sup>13</sup>

Había creado una palabra con impacto entre el público, que desde entonces ha servido internacionalmente para designar el pasatiempo más difundido del mundo. La aceptación de la palabra filatelia fue tan generalizada que los diccionarios y las academias de la lengua de casi todos los países la han aceptado. Para el castellano fue el 23 de febrero de 1922, 58 años después de haber sido creada, cuando la Real Academia Española de la Lengua la incluyó en sus fichas.<sup>14</sup>

Pero las necesidades de comunicación y contacto entre los coleccionistas de timbres continuaban y como una resultante de ellas se creó la primera sociedad filatélica del mundo. Esta fue la *Société Philatelique*, fundada en París en 1865 para servir de lazo de unión entre los coleccionistas franceses y los filatelistas del resto del mundo.

Actualmente existen innumerables catálogos, listas de precios, estudios sobre emisiones especiales, libros sobre temática y libros de tipo general referentes a la filatelia.

11. Obregón, *op. cit.* pág. 24.  
12, 13 y 14. *ibid.*

## 1.2 ¿Qué es una estampilla?

Los vocablos timbre, sello y estampilla se usan en los países de habla castellana para designar a la pequeña viñeta de papel impresa y engomada que sirve para el franqueo postal, es decir, para el envío de cartas y paquetes a cualquier parte del mundo a través de una oficina de correos.

Obregón cita los significados según la Real Academia de la Lengua Española,<sup>15</sup> los que varían en ciertos aspectos, definiendo como:

**Sello:** "Trozo pequeño de papel, con timbre oficial de figuras o signos grabados, que se pega a ciertos documentos para darles valor o eficacia y a las cartas para franquearlas o certificarlas"; "Conjunto de dos obleas redondas entre las cuales se encierra una dosis de medicamento, para poderlo tragar sin percibir su saber"; "Utensilio por lo común de metal o caucho, que sirve para estampar las armas, divisas y cifras en él grabadas, y se emplea para autorizar documentos, cerrar pliegos y otros usos análogos".

**Timbre:** "Sello que se ponía en las hojas de periódicos, en señal de haber satisfecho el impuesto de correos"; "Sello en el que al papel donde se extienden algunos documentos públicos del Estado, se estampa indicando la cantidad que debe pagarse al fisco en concepto de derechos"; "Insignia que se coloca encima del escudo de armas, para distinguir el grado de nobleza".

**Estampilla:** "Sello de correos o fiscal"; "Especie de sello como un letrero para estampar en ciertos documentos"; "Sello que contiene la firma y rúbrica de una persona".

15. Obregón, *op.cit.* pág. XVI (introducción).

## 1.2.1 Características de la estampilla

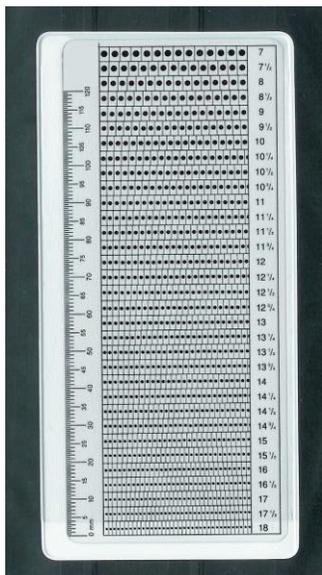
Las características de una estampilla pueden dividirse en las que deben estar representadas gráficamente, en texto e imagen y las que forman parte de su reproducción.

Dentro de las primeras están:

1. Valor facial: Es el precio marcado, que cubre una tasa postal.
2. País emisor: Todas las estampillas tienen que llevar el nombre del país emisor. Excepto las de Gran Bretaña, como privilegio por ser el país inventor del timbre.
3. Motivo: Es la figura impresa en la estampilla, que guarda relación con el motivo de la emisión de cada una.
4. Leyenda alusiva: Indica cuál es el tema o motivo principal de la estampilla.
5. Pie de imprenta\*: Indica quien fabrica la estampilla.
6. Año de emisión: Año en el que se emitió la estampilla.



\*En el ejemplo, son las siglas de Taller de Impresiones de Estampillas y Valores.



Odontómetro.

Y en la producción:

7. Línea de cierre: Es la separación que existe entre el motivo o dibujo de la estampilla y los bordes.

8. Dentado: Perforaciones que se hacen en el pliego y se marcan en un número determinado de estampillas para facilitar su separación. También existen estampillas sin dentar, generalmente de las primeras emisiones. Se indica la cifra que puede ir de 7 a 17 dientes. Para la medición de las perforaciones se ha adoptado internacionalmente, para fines filatélicos y postales, una regla graduada, llamada *odontómetro*.<sup>16</sup> Existen tres tipos de dentado: lineal, en bloque y de peine.

9. Formato y dimensiones: Se indica en milímetros. El primer dato se refiere a la dimensión horizontal y se limita a la viñeta, es decir, con exclusión del dentado y los márgenes.

10. Centrado y márgenes: Un ejemplar está bien centrado cuando tiene los cuatro márgenes iguales.

11. Papel: Se han empleado tanto papeles hechos a mano; que son blancos y ligeramente rugosos, como papeles hechos a máquina que son más delgados y mucho más blancos. También se utilizan papeles patinados o enyesados como el *glasé* o *couché*, que son muy lisos y lustrosos. Dentro de las opciones están: el papel vitela (*pelure*) que es muy suave y casi transparente, el papel mixto hecho con hilos de seda, el papel *vergé* o *gaufré*, el papel coloreado que se divide en papel blanco sólo por un lado (con tinta) y el completamente coloreado por la añadidura del tinte a la pasta, el papel moneda e incluso el papel de oro, aluminio y seda o papeles fosforescentes. Cualquiera de estas opciones puede ser seleccionada y determinada de acuerdo al sistema de impresión.

12. Filigrana: La marca de agua es un diseño, sigla o inscripción que aparece en muchos tipos de papel con sólo verlo a contraluz o humedeciéndolo en bencina y que se usa con objeto de evitar falsificaciones de las estampillas, cada país estampa sus timbres sobre papeles de diferentes filigranas para diferenciar sus emisiones y evitar confusiones.

13. Goma y reverso: Se aplica como acabado y puede ser brillante, lisa, opaca o ligeramente grumosa. Debe ser invisible y estar bien aplicada al reverso de la estampilla. Debajo de esta puede aparecer el número de control.<sup>17</sup>

16. Yves Taschereau, *Así se coleccionan los sellos: la correcta iniciación a la filatelia*. Barcelona 1979, pág. 51.

17. *Enciclopedia del Sello*. t. I, V y VI. Ed. Sarpe, Barcelona 1975.

## 1.2.2 Clasificación de estampillas

Existen distintas clasificaciones que surgen a partir de ciertas características específicas de las estampillas, por ejemplo:

### *Nuevas y usadas* <sup>18</sup>

Esta es la clasificación más general que existe, se refiere básicamente a las estampillas que nunca se utilizaron para efectos postales y aquellas que sí y que, por lo tanto, llevan la cancelación correspondiente. Se creó que las estampillas usadas y canceladas son más valiosas que las nuevas, sin usar y sin cancelar, pero esto no es cierto, la inmensa mayoría de las estampillas nuevas es filatélica y comercialmente más valiosa que las usadas. Esto es porque son más raras, ya que de una edición de estampillas, la mayoría es destinada para el servicio postal común.



Nuevas.



Malas.



Usadas.



Buenas.

### *Estado de conservación* <sup>19</sup>

Actualmente el filatelista meticuloso se ha tornado más exigente aún y no sólo no acepta las estampillas usadas, sino que exige que las nuevas estén en perfecto estado. Para un coleccionista cuidadoso, resulta inadmisibles una estampilla manchada, doblada, falta de un pedazo, carente de un diente de la perforación, etc. La clasificación por su estado de conservación divide a las estampillas en: muy buenos o excelentes ejemplares, buenos, medianos, malos e inaceptables. Los mejores ejemplares son aquellos de irreprochable estampa y perfecta impresión, bien centrados, bien perforados, limpios, sin doblez o rotura y con la goma original.

18. Obregón, *op.cit.* pág. 109.  
19. Obregón, *op.cit.* pág. 112.

**Formato** <sup>20</sup>

Las estampillas se dividen también por su formato, según la forma en que se haya estampado la emisión en: rectangulares, que son los más comunes, cuadrados, romboides, triangulares, ovalados y redondos.



Diferentes formatos de las estampillas.



**Color** <sup>21</sup>

El color de las estampillas crea una clasificación de acuerdo al número de tintas que intervienen en su factura, se pueden dividir en: monocolors, bicolors, tricolors y multicolors. Las variedades de color en una estampilla pueden ser de dos especies: aquellas en las que la estampilla se emite con un color totalmente distinto del que fue estampado en la original y las que ostentan diferencias sensiblemente notables de tono o matiz.



**Papel** <sup>22</sup>

Se consideran variedades de papel, aquellas en las que varían la calidad, el grosor o cualquier característica del papel. Los papeles pueden ser diferentes por su coloración (blan-

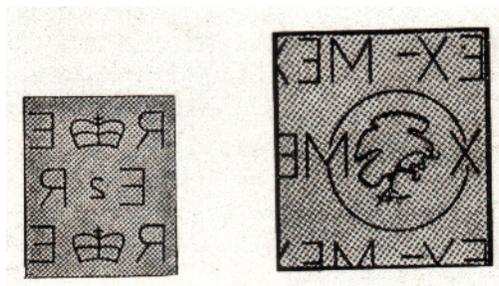
Clasificación por color.

20. Obregón, *op.cit.* pág. 113.  
 21. Obregón, *op.cit.* pág. 114.  
 22. Obregón, *op.cit.* pág. 116.

cos, azulosos, amarillentos, rojizos, etc.), por su textura (moiré, lino, satinado, etc.) y por su dibujo (liso, jaspeado, manchado, etcétera.)

### *Marca de agua*<sup>23</sup>

Esta clasificación se refiere al tipo de papel que puede o no traer marca de agua o filigrana y se clasifican de acuerdo a esto.



### *Impresión*<sup>24</sup>

Esta clasificación divide a las estampillas por el sistema mecánico que se ha usado para su estampa en: grabado, litografía, fotograbado, tipografía, etc. Actualmente la mayoría de las estampillas son impresas en offset.

### *Goma*<sup>25</sup>

Errores muy poco frecuentes que provocan variedades filatélicas, en las que en la estampilla se varía la calidad de la goma o se engoma parcialmente esta.



*Imperforado.*

### *Perforación*<sup>26</sup>

La forma de separar una estampilla de las otras que junto con esta han sido estampadas puede ser por perforación, sin embargo, existen otros métodos menos comunes, por lo que las estampillas se clasifican en ejemplares:

**Imperforados:** estas fueron las primeras estampillas antes de que Archer inventara el sistema de perforación, es decir, carecían de la perforación en sus cuatro lados y había que cortarlas con tijera.

**Ruleteados:** son las que no siendo perforadas tienen una separación hecha a base de un adelgazamiento del papel entre una y otra realizada por medio de una carretilla que permite desprenderlas, existen ruleteados en forma de cuadrado, de pico u ondulada.



*Perforado.*

23 y 24. Obregón, *op.cit.* pág. 118.  
25 y 26. Obregón, *op.cit.* pág. 122.

**Perforados:** tienen perforaciones de diferentes dimensiones, según el tamaño de los dientes y de los agujeros, lo que produce una diversidad de subclasificaciones entre las diversas estampillas perforadas, según el número de perforaciones que cada una tenga por cada dos centímetros longitudinales.

**Coil.** Son los que sólo tienen perforaciones en dos de sus lados opuestos; estos se emiten para ser vendidos por medio de máquinas despachadoras mecánicas y se imprimen en tiras en vez de en hojas.

### *Dimensiones*<sup>27</sup>

Esta clasificación únicamente separa a las estampillas por su tamaño en pequeñas y grandes. El ejemplar más pequeño que se ha emitido en el mundo fue puesto a la venta entre 1863 y 1866 por la República de Colombia y el de mayor tamaño fue emitido por los Estados Unidos en 1866, para ser usado en el envío de periódicos.

### *Antigüedad*<sup>28</sup>

Se refiere a la fecha de emisión de la estampilla y se dividen en ejemplares clásicos (las primeras emisiones de cada país), antiguos (los emitidos durante el siglo XIX), modernos (aquellos que fueron puestos a la venta después del inicio del siglo XX) y contemporáneos (los que no tienen más de dos años de circular)



### *Número*<sup>29</sup>

Se refiere al número de estampillas de que consta la pieza filatélica.

**Unidad o estampilla suelta.** Son desprendidos completamente en sus cuatro costados de los otros anexos en el momento de ser emitidos.

**Par horizontal o vertical.** Grupo de dos estampillas sin separar, unidas por un costado.



**Block de cuatro.** Conjunto de cuatro estampillas sin separar, situadas en posición de dos por dos.

*Clasificación por número.*

27 y 28. Obregón, *op.cit.* pág. 124.

29. Obregón, *op.cit.* pág. 126.



Commemorativos.

**Block de seis.** Conjunto de seis estampillas unidas, que puede ser horizontal o vertical, formando dos por tres hileras respectivamente.

**Tira, horizontal o vertical.** Conjunto de tres o más estampillas unidas por los costados laterales o de arriba a abajo.

**Hoja completa.** Pieza filatélica en la que aparecen todas las estampillas que al emitirse formaron la hoja; esta pieza debe incluir los márgenes u orilla de hoja.

### *Motivo de emisión*<sup>30</sup>

Esta clasificación divide a las estampillas en comunes y conmemorativas. Se denomina comunes a aquellos ejemplares que al ser emitidos no persiguen más objetivo que el de servir para el franqueo de piezas postales y de correspondencia. Los conmemorativos son aquellos que además de ser emitidos para el franqueo, buscan la conmemoración de un hecho histórico, el homenaje a un personaje ilustre o a una institución cultural, científica o benemérita. Generalmente los ejemplares conmemorativos son más bellos que los comunes.



Comunes.

### *Autenticidad*<sup>31</sup>

Se divide a las estampillas por su autenticidad o falsedad. Desde muy recién iniciado el coleccionismo de estampillas, hicieron su aparición las falsificaciones con fines de fraude postal (ejemplares que con su venta defraudaban al fisco al ser usados) y fraude filatélico (aquellos que se falsificaron con fecha posterior a su cese de circulación y que no servían para franqueo de correspondencia). Existen muchos coleccionistas que reúnen junto con un ejemplar auténtico, tantas falsificaciones del mismo como pueden obtener. Otros filatelistas, coleccionan exclusivamente falsificaciones de estampillas; algunas de ellas llegan a alcanzar valores comerciales muy elevados.

30. Obregón, *op.cit.* pág. 127.

31. Obregón, *op.cit.* pág. 131.

### *Rareza*<sup>32</sup>

Por su abundancia o rareza, las estampillas se pueden clasificar en abundantes, relativamente raras y raras. Los ejemplares abundantes son aquellos que el coleccionista obtiene con mucha facilidad y son los que circulan normalmente en todo el mundo en un momento dado. Relativamente raros son los que fueron retirados de circulación o correspondientes a emisiones de tirada de reducido número de ejemplares. Se conocen como raros los que son muy escasos en el mercado y que además tienen un costo elevado.

### *Errores*<sup>33</sup>

Estos son considerados por error en la impresión y los defectos de la estampa pueden ser de diversa índole:

Omisión. Cuando la estampilla ha sido impresa faltante de una parte del diseño o de las leyendas, o cuando en estampillas de dos o más tintas, uno de los colores no fue estampado.

Manchas o diferencias en los tonos de las tintas. Cuando al momento de imprimir, se salpica el papel o una de las tintas se acaba.

Errores ortográficos. Cuando estos aparecen en un número reducido de estampillas y en la mayoría de la emisión la palabra está correctamente escrita.

Doble impresión. Cuando un ejemplar ha sido pasado por error dos veces por la máquina impresora, sea total o parcialmente.

Invertidos o de centro invertido. Aquellos en los que para su impresión se requiere de dos placas y una de ellas, en el momento del proceso de estampa, entra en la máquina invertida con relación a la otra.

### *Temática*<sup>34</sup>

En esta clasificación se ordena a las estampillas según el motivo reproducido en el diseño de sus ilustraciones. La ordenación temática es tan importante en la actualidad que ha dado origen a la llamada filatelia temática o coleccionismo de tópicos, que hoy en día puede ser la forma moderna y culta de la filatelia.

### *Fraudes*<sup>35</sup>

Se puede dividir a las estampillas por emisiones fraudulentas de países existentes y de países inexistentes.

32. Obregón, *op.cit.* pág. 133.

33. Obregón, *op.cit.* pág. 134.

34. Obregón, *op.cit.* pág. 146.

35. Obregón, *op.cit.* pág. 147.



Ordinarios.



Aéreos.

### Uso postal <sup>36</sup>

Esta clasificación separa a las estampillas en ordinarias y aéreas. Los primeros ejemplares se emiten generalmente en cantidades considerablemente mayores que las de los aéreos, son más abundantes y su valor de franqueo es menor. Los ordinarios proporcionan al usuario el servicio menos rápido de los servicios postales, por vía terrestre, ferrocarril o autotransporte y por barco. Los aéreos sirven para franquear las piezas postales que serán enviadas por avión.

Sin embargo, se han considerado también subdivisiones de esta clasificación, tales como los ejemplares de entrega inmediata o servicio expreso; los oficiales para ser usados en la correspondencia oficial de las dependencias gubernamentales; los de franquicia, emitidos a beneficio de entidades, organizaciones, sociedades o personas; los complementarios que sirven para cubrir la diferencia en las piezas postales que han sido franqueadas con porte insuficiente, parecidos a estos son los denominados *porte a percibir*, por la cual el total o la diferencia del importe del franqueo debido se cobra al destinatario.

También se encuentran los provisionales, que son aquellos que como su nombre lo indica, se encuentran provisionalmente en espera de las estampillas definitivas. Estos ejemplares generalmente tienen una vigencia de corta duración. Y los habilitados, que habiendo sido emitidos para fines no postales, por disposición de las autoridades respectivas se usan para pago del servicio postal.

### Alcance <sup>37</sup>

Por la superficie geográfica que cubren, las estampillas se dividen en locales, interiores y exteriores. Las locales sirven para cursar correspondencia, únicamente dentro de los límites de una ciudad o en una región determinada. Las de servicio interior han servido para el envío de correspondencia dentro del país emisor y las de servicio exterior, para el franqueo de piezas cuyo destinatario se encuentre fuera del país.

### Medio de transporte <sup>38</sup>

Para diferentes medios de transportación muchos países han emitido estampillas especiales. Existen para envío marítimo, como los denominados *porte de mar*, emitidos por México entre 1875 y 1879; para envío de ferrocarril, que fueron emitidos por

36. Obregón, *op.cit.* pág. 136.

37. Obregón, *op.cit.* pág. 138.

38. Obregón, *op.cit.* pág. 139.

por diversos países en la época en que se inició la utilización de ese medio de transporte; estampillas de servicio neumático, que han servido para el envío de correspondencia por medio de tubos neumáticos; estampillas para correo submarino, que se emitieron para el servicio postal por medio de submarinos. Se espera en un futuro la aparición de la primera emisión postal para el servicio de cohetes.

### *Seguro postal* <sup>39</sup>

Con estos ejemplares se garantiza el buen manejo y llegada segura del envío, existen diversas variedades de estampillas emitidas para el servicio de seguro postal.

### *Servicios especiales* <sup>40</sup>

Algunos envíos postales que gozan de tarifas especiales requieren estampillas emitidas especialmente para su franqueo.

Periódicos o impresos. Utilizados para el envío de periódicos, diarios y para cualquier tipo de impresos.

Bultos postales. Los bultos postales requieren de estampillas especiales para su tramitación.

Fonopostal. Este servicio especial, supone el envío por correo de cartas habladas, grabadas en discos o cintas.

Moneda-postal. Estos ejemplares fueron emitidos con objeto de que sirvieran para ambos usos, como estampillas y como monedas.



Álbum filatélico.

## 1.3 ¿Qué es una colección filatélica?

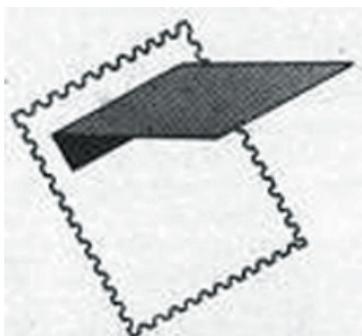
Una colección filatélica es el conjunto de estampillas postales, que pueden agruparse de distintas maneras, de acuerdo al lugar de origen, tema, periodo, etc., estos estarán contenidos en un álbum filatélico, para su mejor protección y conservación.

Las estampillas pueden encontrarse en el Servicio de Correos, en Asociaciones filatélicas e incluso en puestos de periódicos. Vienen en sobres o bolsas con un número determinado de ejemplares, además se pueden intercambiar con otros coleccionistas, venderlos por correspondencia, en subastas y ferias públicas.

Para lograr una buena colección filatélica hay que cuidar distintos aspectos como: la identificación y clasificación de las estampillas, la que consiste en agrupar los ejemplares de acuerdo a la forma en que se colocarán en el álbum, para esto existe un *Índice de identificación y clasificación de los timbres*,<sup>41</sup> luego se procede a colocar la estampilla en el sitio específico donde le corresponde, este generalmente se encuentra identificado por una impresión del ejemplar en la hoja del álbum, pero cuando no aparezca puede utilizarse cualquier espacio en blanco para pegar la estampilla.

El pegado de los ejemplares en el álbum puede ser desde simplemente humedeciendo el lado con pegamento y colocándolo en su sitio, con el inconveniente de que las estampillas no se pueden despegar fácilmente y si se intenta hacerlo, puede dañarse; o con *charnelas* o *fijasellos*,<sup>42</sup> que son pedacitos de papel transparente, engomados por un lado y doblados en dos que vienen también en el sobre. La *charnela* se coloca humedeciendo ligeramente la parte más corta del lado engomado y pegándola en la parte superior de atrás de la estampilla, la parte más larga sirve para pegar esta en el álbum. De esta manera la estampilla no se daña y puede ser despegada con facilidad.

Lo importante de cualquier colección es que se lleve en orden y con limpieza para la protección y conservación de las estampillas.



Charnela.

41. *Álbum de Iniciación a la Filatelia Mundial*, México 1981.

42. Yves Taschereau, *op. cit.* pág. 47.

### 1.3.1 Colecciones y coleccionistas famosos

La filatelia mundial ha producido personalidades tan importantes en esta actividad que pasarán a la historia por su afán coleccionista y por sus magníficas colecciones de estampillas. Además de personalidades importantes del mundo de ayer y de hoy, entre los que destacan artistas, monarcas, políticos, financieros, católicos, etcétera.

#### *Precursores*

Entre las personalidades que han pasado a la historia filatélica se debe considerar a los que realizaron aportaciones como precursores,<sup>43</sup> de índole técnica y científica como Rowland Hill, quien como ya se mencionó, inventó el *timbre postal adhesivo*<sup>44</sup> y sin cuya idea los sistemas postales no habrían alcanzado el grado de desarrollo que en la actualidad han logrado, ni habría existido el coleccionismo de estampillas. Además, Henry Archer, el irlandés que inventó en 1847, la primera máquina que sirvió para perforar las estampillas y permitir la fácil separación. Van der Meulen merece un lugar en la historia de la filatelia por haber sido la primera persona que realizó una exposición filatélica particular, al enmarcar y exponer en 1852 todos las estampillas emitidas hasta la fecha.

Jean Baptiste Phillipe Constant Monees, quién comenzó su colección y que posteriormente inició el comercio de estampillas en menos de una decena de años había logrado crear un magnifico negocio, al que recurrían los coleccionistas de todo el mundo para adquirir los ejemplares de que carecían. Además escribió distintas obras en materia de emisiones de estampillas.<sup>45</sup>

Edward Stanley Gibbons a la edad de catorce años, inició un negocio de estampillas muy importante para la venta e intercambio de estas que pronto prosperó y en la época en que las estampillas de obliteración incrementaban el valor de un ejemplar, como la prueba de que la pieza había sido usada. Gibbons permaneció en el comercio de estampillas durante treinta y cuatro años, al cabo de los cuales vendió su negocio en la cantidad de veintiseis mil libras esterlinas. Su nombre ha permanecido vivo en la historia de la filatelia, ya que la más importante firma comercial filatélica inglesa adoptó su nombre como una forma de prestigiarse.

Paul Mirabaud fue un gran coleccionista, que con el tiempo se volvió un experto, logrando perfeccionar sus colecciones especializadas y alcanzó a tener completas todas las series clásicas de países como Suiza, Francia, Japón y Hawai. Publicó un libro en 1899, considerado como la obra erudita de las primeras estampillas de Suiza. Se le reconoce como uno de los primeros coleccionistas que pugnó por la perfección de las piezas filatélicas.

43. Obregón, *op. cit.* pág. 27.

44. Se utiliza este término únicamente como referencia histórica, como generico independientemente de la diferencia entre las palabras sello, timbre y estampilla, antes mencionadas.

45. Encontrar los títulos de sus obras en el libro de Obregón, *op. cit.* págs. 29 y 30.

Sir James Ludovic Lindsay hizo de la filatelia una ciencia, como hombre de cultura, dedicó su mayor interés en la sociología y la astronomía, por lo que, cuando se inició en la colección de estampillas, todos estos conocimientos y experiencias en la investigación los aplicó a la filatelia. Se dedicó con principal interés a la investigación histórica y al origen de las emisiones postales y probablemente haya sido la primera persona que se interesó por agregar a su colección muestras y pruebas de color, así como bocetos, planchas y hasta los diseños originales de algunas piezas filatélicas. Como homenaje a su memoria y en reconocimiento a sus méritos filatélicos, la *Royal Philatelic Society*, de la que fue presidente, resolvió en 1920 otorgar un premio anual llamado *Crawford Medal*, al autor del mejor trabajo de investigación y aportación al mejor conocimiento del coleccionismo de estampillas.

François George Oscar Berger-Levrault se destacó como coleccionista, además de su aportación a la filatelia que consistió en haber sido el primero que dió a conocer la importancia filatélica de las estampillas a través de estudios publicados. Como aportación de índole técnica a la filatelia, se le debe el estudio y clasificación de los papeles usados para la impresión de las estampillas.

Natalis Rondot ocupa un lugar distinguido en la historia del coleccionismo de estampillas, por haber sido el primero en dedicarse a la divulgación de la filatelia en las publicaciones periódicas.

Cuando ya era considerable el número de publicaciones en periódicos y libros, sin haberse encontrado una palabra aceptable para designar al coleccionismo de estampillas y a las personas que se dedicaban a este pasatiempo, el coleccionista francés M.C. Herpin acertó al usar por primera vez la palabra filatelia. La primera vez que esta apareció en letras de molde fue en un artículo firmado por Herpin, que se publicó en el número del 15 de noviembre de 1864 de la revista *Le Collectionneur de Timbre-Poste*.

Sin embargo, antes que Herpin hubo otros que habían intentado nombrar al coleccionismo de estampillas y que una vez aceptado el término filatelia, se opusieron a este. Uno de ellos fue el Dr. J. Augusto Legrand, quién denominó como *timbrología* a este arte y que además innovó la técnica del coleccionismo de estampillas con la iniciación del estudio de los distintos tipos de perforaciones de las mismas y de los medios usados para realizarlas. Además se le debe la fundación de la Sociedad Filatélica de París.<sup>46</sup>

### *Coleccionistas*

Sumados a estos precursores de la filatelia, se debe nombrar también a los grandes personajes que han ocupado un lugar importantísimo en la historia de la filatelia por haber reunido colecciones de estampillas extraordinarias.

Uno de los nombres más importantes es el de Felipe de la Renotiere von Ferrari, cuya colección no ha sido posible igualarla y mucho menos superarla hasta la actualidad, por la cantidad de piezas filatélicas tan importantes que poseyó. Casi la totalidad de los ejemplares raros e importantes que existían en la época pertenecieron al fabuloso

46. Obregón, *op. cit.* págs. 27-40.

coleccionista, a quien incluso se le conoce como *El Rey de los Coleccionistas de Timbres*. Entre las piezas que destacan dentro de su colección, estaban la estampilla más cara del mundo: la de Guyana Inglesa, que si actualmente saliera a la venta en el mercado se vendería por no menos de cien mil dólares.

La colección era de tal importancia que para su mantenimiento, clasificación y cuidado, se requería de la total ocupación de su propietario, de sus dos secretarios, que actuaban como curadores y de un cajero que se ocupaba de proveer los fondos necesarios para el pago de las nuevas adquisiciones y de efectuar otros pagos relacionados con la colección. La habitación destinada a los ejemplares postales de su enorme colección contaba con muebles clasificadores contruidos específicamente para las estampillas, en los que se encontraban en perfecto orden. Clasificaba los ejemplares según su perforación, papel, color, impresión, matiz y errores, por lo que además, tenía un sistema especial de control que le permitía conocer inmediatamente si ya tenía una estampilla que se le ofrecía en venta. Después de su muerte, las estampillas fueron subastadas por el gobierno francés en el año de 1918. El producto total de la venta fue de un millón seiscientos treinta y dos mil quinientos veinticinco dólares.<sup>47</sup>

Inglaterra ha dado grandes coleccionistas, entre ellos está Thomas K. Tapling, quien inició su colección como cualquier niño y que desde muy joven logró la inscripción en la *Royal Philatelic Society*. Tapling llegó a ser el más importante erudito filatélico de la Gran Bretaña, por poseer una colección privada que tampoco ha sido igualada y por sus investigaciones en materia filatélica. La colección de estampillas de Tapling fue donada al Museo Británico por su propietario al morir, donde actualmente se encuentra en exhibición.

La *Royal Philatelic Society*, como un homenaje póstumo a la memoria filatélica de Thomas K. Tapling decidió en 1920, que a partir de ese año se otorgaría anualmente una placa de plata, denominada *Tapling Medal*, a la persona que en los dos últimos años al otorgamiento hubiera escrito el mejor trabajo monográfico sobre estampillas.

También destaca el coleccionista sueco Hans Lagerloef, por ser el filatelista que ha alcanzado a formar la mayor y más importante colección filatélica especializada. Aunque coleccionaba las estampillas de todos los países del mundo, lo hacía en forma tan profunda y completa que cada colección de un país era tan buena que igualaba o mejoraba a las mejores colecciones especializadas que de ese país existían. La mayor parte de sus colecciones fueron donadas al Museo Postal Sueco. Su actividad filatélica cubrió más de medio siglo y desde 1939 participó en la actividad filatélica de muchos clubes y sociedades y su colaboración permitió que muchas exposiciones hayan logrado realizarse. Las colecciones de estampillas de Lagerloef han llenado más de novecientos álbumes y sólo en hojas y encuadernaciones se calcula que gastó aproximadamente ochenta mil dólares.

Lagerloef creó en 1940 la fundación Ralph A. Barry, en honor al editor filatélico del *Herald Tribune* de Nueva York, distinguido escritor y periodista de las letras filatélicas, para premiar anualmente a los escritores filatélicos más destacados. Además fue designado por sus amplios conocimientos filatélicos, como jurado en varias exposiciones internacionales.<sup>48</sup>

47. Obregón, *op. cit.* pág. 45.

48. Obregón, *op. cit.* págs. 42-54.

Entre los grandes hombres de industria existen también coleccionistas destacados, uno de estos fue Alfred F. Liechtenstein. Las colecciones que este reunió durante su vida se distinguieron por que todos las estampillas que las integraron eran perfectas. De estas destacan las de Guyana Inglesa, de Mauritania, Suiza, Argentina y Canadá, además de las especializadas de los correos y servicios postales en diligencia y de los llamados *Pony Express* de los Estados Unidos. Al morir en 1947, su hija heredó sus colecciones.

Destaca también el nombre de Theodore E. Steinway, un hombre de la industria norteamericana, de quién se reconocen las colecciones de Nueva Gales del Sur, las de los Estados Alemanes, Badem, Hamburgo, Hannover y Sajonia y la de los sobres *von Thurn und Taxis*. Fue un promotor entusiasta del *Collector's Club* de Nueva York, cuyos conocimientos filatélicos son insuperables pues su actividad filatélica se orientó a estudios e investigaciones. Además, cuando inició el coleccionismo temático, Steinway decidió reunir los ejemplares y cancelaciones relacionadas con la música, colección que llegó a ser muy importante por poseer estampillas únicas.

John V. P. Heinmuller quien se caracterizó por reunir todos los ejemplares referentes al nuevo sistema de transporte aéreo por medio de los *zeppelines*, además de estampillas aéreas comunes. La importancia de su colección filatélica, se debe a lo completa que fue y que gracias a esta se dio la base para la publicación de un libro relacionado con la aviación. Su colección alcanzó la cifra de cinco mil piezas.

El coronel Edward H. R. Green, un multimillonario norteamericano, es considerado como la persona que más dinero ha dedicado al afán coleccionista en toda la historia filatélica, ya que se caracterizó porque cuando le hacía falta algún ejemplar, llegaba a comprar colecciones casi completas sólo por esa estampilla y aunque nunca se destacó como filatelista, su fama se debe a su afán acumulativo y exhibicionista. En 1940 la colección de Green fue puesta a la venta, logrando la suma de tres millones de dólares.

Además de Green, Arthur Hind, también fue un personaje que tenía muchas colecciones de estampillas y que carecía de un verdadero interés filatélico, sin embargo se le adjudicaron las piezas más importantes de la colección von Ferrari. Su colección la inició con un lote de doce mil piezas y poco a poco fue adquiriendo colecciones muy costosas. Cuando tenía un número considerable de estampillas fue interesándose por los conocimientos filatélicos, así lo que inició como pasatiempo terminó por ser una ocupación real.

Ernest A. Kehr ha destacado por sus conocimientos filatélicos y por ser el más destacado escritor de temas filatélicos, además de haber sido el redactor filatélico del diario *New York Herald Tribune*. Es el norteamericano que más ha escrito en publicaciones filatélicas y varios de sus artículos han sido traducidos a más de doce idiomas, además de su libro *Romance of Stamp Collecting*, que ha sido publicado varias veces, considerándolo como el *betseller* filatélico.<sup>49</sup>

49. Obregón, *op. cit.* págs. 54-67.

### *Hombres celebres*

Además de los nombres que anteriormente se mencionaron, es importante destacar a los personajes que además de ser famosos por su nombre y cargos políticos, fueron grandes coleccionistas de estampillas.

Entre estos destaca el ex presidente de los Estados Unidos, Franklin Delano Roosevelt,<sup>50</sup> quién desde muy pequeño, a la edad de siete años, se inició en la filatelia gracias a su madre y cuya afición perduró toda su vida, dedicándole por lo menos media hora diaria. Veía en las estampillas una fuente inagotable de datos e información sobre el país emisor.

Desde antes de figurar en el ámbito político, formó parte del *Collector's Club* de Nueva York y de la *American Philatelic Society*. Ya como presidente de los Estados Unidos, participó activamente en la realización de estampillas postales emitidas en su país, incluso se emitió uno en el que Roosevelt realizó el diseño y fue firmado por su propia mano con la leyenda: "Este timbre fue diseñado por mí mismo, Franklin D. Roosevelt".<sup>51</sup>

Entre los muchos personajes filatélicos famosos, destaca también el rey Jorge V de la Gran Bretaña, cuya colección es considerada como la mejor en el mundo de estampillas de Inglaterra, sus colonias y dominios. Fue miembro activo de la Royal Philatelic Society de Londres y colaborador de *The London Philatelist*. Su colección, además se caracterizó por la magnífica condición de sus piezas. Después de su muerte, sus colecciones fueron heredadas a su hijo Eduardo VIII, quién a su vez sucedió a su hermano Jorge VI, sin embargo, ninguno de estos tuvo verdadera afición por el coleccionismo de estampillas. Al fallecer Jorge VI, pasa la colección a la Reina Isabel II, quién sí es coleccionista de estampillas y es considerada la única testa coronada que en la actualidad es filatélista.

Destacan también, el rey Fouad II de Egipto, quién formó la colección más importante de estampillas y sobres de su país, el rey Carol de Rumania, el rey Alfonso XIII de España, el zar Nicolas de Rusia, el rey Manuel de Portugal, además se asegura que Porfirio Díaz fue un gran coleccionista de estampillas.

Entre los artistas que coleccionaron estampillas, destacan el dramaturgo Clifford Oddets, el compositor Jerome Kern, el violinista Jascha Heifetz, el productor Cecil B. de Mille, Adolph Menjou, Yul Brynner y Charlton Heston (actores), entre otros.<sup>52</sup>

50. Obregón, *op.cit.* pág. 68.

51. Obregón, *op.cit.* pág. 75.

52. Obregón, *op.cit.* págs. 78-86.

## 1.4 Organizaciones filatélicas

Pronto los filatelistas vieron la necesidad de tener más contacto entre ellos, la necesidad de reunirse periódicamente para intercambiar estampillas y charlar sobre temas filatélicos. Por lo que se crearon clubes y asociaciones para dichos fines.<sup>53</sup>

Todos estos lugares nacieron de las llamadas *Bolsas del Timbre*, que eran una especie de mercado libre para la venta y canje de timbres que los coleccionistas realizaban al aire libre. "Existían *Bolsas del Timbre* en distintos lugares del mundo, entre las que destacan la de Amsterdam, Barcelona y Buenos Aires. Lamentablemente México carece de este lugar tan peculiar."<sup>54</sup> En estas *Bolsas* se reunían los coleccionistas de estampillas de todas las edades y clases sociales a contar anécdotas, hacer transacciones y cualquier actividad relacionada con el coleccionismo de timbres. Se respiraba un ambiente cordial y agradable, además era muy interesante para cualquier persona acudir a estos lugares.

Sin embargo existían inconvenientes como cuando por alguna razón de origen climático, se veían forzados a suspender las reuniones o porque en ocasiones la policía perseguía a los filatelistas por las aglomeraciones que provocaban en la vía pública. Por esto los filatelistas optaron por reunirse en lugares cerrados, así nacieron las sociedades o clubes filatélicos, de los cuales sólo las primeras trabajan de manera legal. Sin embargo, el número de filatelistas que asiste a estas organizaciones es reducido, comparado con el número total de filatelistas que existen en un país determinado.<sup>55</sup>

Destacan sobre todo la *Société Philatelique*, fundada en 1865 en París, además de la fundada en Inglaterra en 1869 y en 1874 la de Estados Unidos. De estas fechas a la actualidad, el número de organizaciones filatélicas a aumentado considerablemente.

La máxima autoridad filatélica en el mundo es la *Federation International of the Philatelic*, organización a la que pertenecen todas las sociedades filatélicas del mundo. La FIP fue fundada el 18 de junio de 1926 en París<sup>56</sup> y su principal actividad es la divulgación y promoción del coleccionismo de estampillas y de la relación entre los filatelistas y las autoridades postales de todo el mundo.

La FIP organiza congresos internacionales periódicamente para tratar de resolver asuntos de interés general para los coleccionistas de estampillas, como la reglamentación para la organización

53. Obregón, *op.cit.* pág. 89.

54. Obregón, *op.cit.* pág. 90.

55. Obregón, *op.cit.* págs. 90-91.

56. Obregón, *op.cit.* pág. 92.

de exposiciones filatélicas. Además, la FIP cuenta con un grupo destinado a luchar contra las falsificaciones de estampillas, otro grupo que se dedica a tratar de evitar las emisiones postales de carácter especulativo, otra comisión se dedica a los peritajes filatélicos, otra a la promoción filatélica entre los jóvenes, además de otra dependencia que edita un órgano oficial periódico y por último, la oficina central que decide sobre fechas para la celebración de exposiciones internacionales. Estas comisiones se localizan en distintos lugares del mundo.

Existen otras organizaciones filatélicas menos importantes, como la *American Philatelic Society*, la *American Philatelic Foundation* de Filadelfia y la *Royal Philatelic Society* de Inglaterra.

La *Sociedad de Americanos Filatelistas* se fundó en 1894 y le siguen en importancia en los Estados Unidos, la *Sociedad Filatélica Trans-Mississippi* y la *Sociedad Filatélica Nacional*. La *Federación Nacional de Clubes Filatélicos*, agrupa a todos los clubes de los Estados Unidos, entre los que destaca el *Club de Coleccionistas* de Nueva York.

Las sociedades filatélicas se pueden dividir en tres categorías:<sup>57</sup> las locales, que agrupan a los coleccionistas de una ciudad o región; las de coleccionistas especializados, cuyos socios están interesados en un campo específico del coleccionismo, un país o un grupo de países, en un determinado periodo y en una sola emisión, y las temáticas.

La *American Philatelic Society* es la más antigua de los Estados Unidos, fundada en 1886 es la que cuenta con el mayor número de socios en el mundo. La APS publica mensualmente la revista *The American Philatelist*, que es el órgano oficial de la sociedad que se envía por correo a todos los miembros. Se entrega a sus miembros un directorio en el que aparecen todos sus socios, además publica manuales sobre temas filatélicos especializados.

La *Elmhurst Philatelic Society* se fundó en 1935 y se ha dedicado a la organización internacional de los coleccionistas especializados en las estampillas de México y en el estudio de los ejemplares mexicanos. La EPS es una de las organizaciones precursoras en el campo de la especialización.

Las sociedades temáticas, que en los últimos años han empezado a aumentar, reúnen a coleccionistas que se dedican a coleccionar timbres de un mismo tema, además están las sociedades especializadas, en las que se agrupan los filatelistas dedicados a coleccionar los timbres postales por país o región.

<sup>57</sup>.Clasificación realizada de acuerdo a la información que Emilio Obregón ofrece, *op.cit.* pág. 95.

---

Entre estas destacan la Sociedad Internacional para la Filatelia Japonesa, el Grupo de Francia y sus colonias, el Club del Coleccionista Escandinavo, Aéreo-Filatelistas, la Sociedad Americana de Correo Aéreo y el Club Americano de Cancelaciones.

Los únicos requisitos necesarios para ingresar en una agrupación filatélica son honradez y solvencia filatélica. Consideraciones de tipo religioso, racial o de otra índole y posiciones económicas y sociales jamás se toman en cuenta.<sup>58</sup>

58. Obregón, *op.cit.* pág. 103.



Primera estampilla de México.

## 1.5 Filatelia en México

Las primeras estampillas de correo de la República Mexicana fueron emitidas bajo el gobierno del presidente Ignacio Comonfort el 1 de agosto de 1856, en una serie de cinco valores con diferentes colores, representando al cura Miguel Hidalgo y Costilla, siendo los primeros ejemplares imperforados.<sup>59</sup> En el primer ejemplar emitido y en varias de las series que le siguieron se reprodujo la efigie de Miguel Hidalgo y Costilla, siendo el administrador general del Correo Mexicano, don Guillermo Prieto y el jefe de la Oficina Impresora de los Talleres Oficiales, don José Villegas, quién además fue el diseñador de la primer estampilla.

Debido a la consumación de la Independencia en 1821, a la guerra con Texas en 1832 y la guerra con Estados Unidos en 1847, México se encontraba apenas recuperándose. De igual manera, en el año 1856 las comunicaciones y medios de transporte eran muy precarios, la correspondencia se repartía en caballo, a lomo o en diligencias, en las que se distribuían desde la ciudad de México a las diversas poblaciones del interior de la República, las estampillas de correo que se imprimían.

Con mucha frecuencia las diligencias eran asaltadas, despojándolas de los ejemplares de correos destinados al interior de la República, que luego era muy fácil vender, causando pérdidas al gobierno. Para evitar esto, la Administración Central de Correos determinó que las estampillas no tendrían valor de franqueo si no tenían encima el nombre de alguno de los diferentes Distritos de la República. Así, si era asaltada una diligencia, las estampillas no tenían valor alguno. Esta situación acarreó un interés formidable para las estampillas de correo mexicano, pues cada una de la misma denominación es distinta al cambiar el nombre del Distrito, por lo que comenzó el interés filatélico en estas.

En 1857, siendo presidente Benito Juárez, se publicó la Constitución de México, que estuvo en vigor hasta el 5 de febrero de 1917. En ella se fijaron las bases generales de la organización del país y de la Administración de Correos, que en cada Estado o Territorio se dividía en Distritos y estos a su vez en Oficinas Secundarias o Sub-Distritos.

Hacia 1861 aparece la segunda emisión de estampillas en México, similar a la primera pero cambiando los colores y duplicando los valores de franqueo. Esta serie constaba de siete valores, con la misma efigie de Miguel Hidalgo y Costilla, impresa en color negro sobre papel de color.

En el año 1863 Benito Juárez, quien había sido reelegido como presidente, encargó al *American Bank Note Company*, la impresión de cuatro estampillas grabadas y de mucha calidad, representando también al cura Miguel Hidalgo y Costilla.<sup>60</sup>

59. *Álbum de Iniciación a la Filatelia Mundial*, México 1981.

60. *Ibid.*



Águila del Imperio.



Estampilla de Benito Juárez.

Por la situación de emergencia, estos ejemplares solamente fueron usados durante la estancia de Juárez en las ciudades de Saltillo y Monterrey.

Establecido el segundo Imperio, México emite durante los años de 1864 a 1866 las primeras estampillas representando el escudo nacional, pero llevando el águila la corona del imperio, constando la serie de ocho valores diferentes en otros colores, todos ellos imperforados. Esta emisión que popularmente se conoce como *águilas del imperio* cuenta entre sus denominaciones con el valor de tres centavos en color café, que únicamente circuló en la ciudad de México durante muy poco tiempo. Es una variedad impresa en papel listado, constituye una de las grandes gemas de la filatelia mundial, ya que cuando sale a la venta alcanza precios superiores a la los seis mil dólares.

En el año de 1866 se emitieron nuevos ejemplares también imperforados, pero ahora llevando la efigie del emperador Maximiliano y la leyenda *Imperio Mexicano*, realizando una primera serie de cinco valores litografiados y una segunda serie igualmente de cinco valores pero grabados, teniendo las denominaciones y colores de siete centavos lila, trece centavos azul, veinticinco centavos en café y naranja y de cincuenta centavos en color verde. Sin embargo, al ser vencido el Imperio en 1867 y restaurada la República en México en 1868 se emiten estampillas nuevamente con la efigie de Miguel Hidalgo y Costilla, en dos series: una imperforada y otra perforada, en los valores de seis centavos en negro sobre papel pardo, doce centavos en negro sobre papel verde, veinticinco centavos azul sobre papel rosa, cincuenta centavos negros sobre papel amarillo y cien centavos negro y café, ambos sobre papel café.

Continuaron las emisiones postales de la Republica Mexicana imprimiéndose para los años de 1872 a 1874 los ejemplares en cinco valores perforados y cinco imperforados. De 1872 en adelante todas las estampillas de México oficialmente son perforadas. De 1874 a 1880 aparece otra serie con la efigie de Miguel Hidalgo pero en esta ocasión de perfil.

En 1879, México emitió ocho valores cambiando la efigie de Hidalgo por la del presidente Benito Juárez, la cual se amplió en 1882 a quince valores, siendo estas series validas para el servicio internacional de correos.

Para 1883 se pusieron a la venta cuatro valores: dos centavos verde, tres centavos carmín y seis centavos azul y ultra marino, que se usaron para correo interior y que a diferencia de los diseños anteriores, mostraron la denominación de cada estampilla.

Sin embargo en 1884 vuelve a reproducirse la imagen de Hidalgo en trece valores diferentes: de uno a doce y de veinte, veinticinco y cincuenta centavos en color verde y de uno, dos, cinco y diez pesos en color azul. Estas series se conocen como los *medallones de Hidalgo*, a los que contenían el número correspondiente a cada denominación se les conoce como *los numerales*.

En 1892 se emiten los cuatro timbres más valiosos de México: las denominaciones en numerales de cinco y diez pesos en color carmín y los medallones de Hidalgo también en cinco y diez pesos, pero en color turquesa.<sup>61</sup>

61. *Álbum de Iniciación a la Filatelia Mundial*, México 1981.



Estampilla de las Maquinitas.



Estampilla de las águilas.

En 1895 se inicia una de las emisiones más interesantes, que además contiene el ejemplar más raro y caro de las estampillas de México. Por primera vez se cambian totalmente los motivos y los ejemplares se ilustran con medios de transporte usados hasta fines del pasado siglo XIX para el reparto de la correspondencia. También se emitieron en papeles con tres marcas de agua diferentes y uno sin filigrana de ninguna especie.

En cuanto a las perforaciones, se afirmó que por haber sido muy usados los tableros perforadores, las agujas y alfileres se habían achatado y que ya no entraban en el papel, por lo que comenzaron a encontrarse estampillas reperforadas, de las cuales se dudó su autenticidad.

Los valores de un centavo verde, dos centavos carmín y tres centavos café-naranja, representan a un cartero indígena; los de cuatro centavos naranja y doce centavos café-olivo, a otro cartero de la época con una mula para llevar los paquetes de correspondencia; el de cinco centavos ultramarino representa el monumento a Cuahutemoc, que se encuentra en el Paseo de la Reforma de la Ciudad de México; los de diez centavos lila-rosa, quince centavos azul claro, veinte centavos rosa-café y cincuenta centavos púrpura, reproducen una diligencia tirada por mulas y los de un peso café, cinco pesos escarlata y diez pesos azul oscuro tiene una máquina de ferrocarril y esbozado al fondo un barco en altamar. A esta serie se le designa como la *Transportation* o como la serie de las *Mulitas* o de las *Maquinitas*.

La emisión de 1895 se imprimió en papel con la marca de agua: *CORREOS E.U.M.*, apareciendo una letra en cada estampilla. Como la de 1896 con las iniciales *R.M.* (Republica Mexicana) o la de 1897 con las mismas iniciales y teniendo además el águila del escudo (siendo este ejemplar considerado el más raro de México). Del cual, en estado nuevo se conoce un solo ejemplar que alcanzó la suma de cinco mil quinientos dólares y que en estado usado se sabe que existen cuatro ejemplares: tres de ellos en mal estado y el otro en perfectas condiciones, por lo que se vendió en 1981 en poco más doce mil dólares.<sup>62</sup>

México cierra sus emisiones del siglo XIX con una hermosísima serie que se imprime en Londres en la casa Bradburu, Winkinson & Co. Ltd. London, representando en las denominaciones pequeñas el águila mexicana y en las mayores tres motivos especiales, usando un nuevo papel con la marca de agua: Servicio Postal de los Estados Unidos Mexicanos.

Las águilas aparecen en las denominaciones de un centavo verde, dos centavos bermellón, tres centavos café-naranja, cinco centavos azul oscuro, diez centavos violeta y naranja, quince centavos lila-rosa y lavanda y veinte centavos rosa y azul oscuro.

El valor de cincuenta centavos rojo-lila y negro, reproduce la catarata de Juanacatlán en el Estado de Jalisco, el peso en azul-negro la panorámica del volcán Popocatepetl y el de cinco pesos, la Catedral de la Ciudad de México en colores carmín y negro.

Para el siglo XX la primera serie postal fue la reproducción de la anterior, pero cambiando los colores en los precios de un centavo violeta, dos centavos verde, cuatro centavos carmín, cinco centavos naranja, diez centavos azul y naranja y cincuenta centavos carmín y negro.<sup>63</sup>

62. Tomese en cuenta que esta cantidad y todas las expresadas en este fragmento, son referentes a la época de publicación del texto, es decir, 1981.

63. *Álbum de Iniciación a la Filatelia Mundial*, México 1981.



Estampillas del centenario de la Independencia.



Estampillas Blanco y Ejército.

En 1910 se celebra el centésimo aniversario de la iniciación del movimiento de Miguel Hidalgo y Costilla, por lo que se realiza una emisión con la primera serie conmemorativa, la que se conoce como la del Centenario de la Independencia que reproduce las efigies de: en un centavo en color violeta pálido a la corregidora Josefa Ortiz de Domínguez, el de dos centavos en color verde a Leona Vicario, esposa de Andrés Quintana Roo, el de tres centavos café-naranja a López Rayón, el de cuatro centavos carmín a Juan Aldama, el de cinco centavos a Miguel Hidalgo en color naranja, el de diez centavos en azul y naranja a Ignacio Allende, el de quince centavos en colores rosa-lila y gris-azul a Epigmenio González y el de veinte centavos azul y rojo a Mariano Abasolo. Todas estas estampillas de formato normal en cuadrado vertical. Además, en rectángulo horizontal se produjeron los valores de cincuenta centavos rojo café y negro, representando el Grito ante la parroquia de Dolores, el peso azul y negro la misa en el Monte de las Cruces y el de cinco pesos en carmín y negro al Pipila ante la puerta de la Alhóndiga de Granaditas.

Durante la Revolución Mexicana se produjeron diversas emisiones, con un valor de franqueo muy limitado y se usaron principalmente los ejemplares conmemorativos a la Independencia, que eran sobrecargados con sellos<sup>64</sup> muy elementales, por lo que son conocidos con el nombre *gomígrafos*. Sin embargo también hubo emisiones locales que imprimieron estampillas especiales, no sobrecargadas o *timbres fiscales*.<sup>65</sup>

Los primeros timbres de la Revolución se emitieron en 1913 en el estado de Sonora y se conocen como los *Sellos Blancos* y como los *Sellos Verdes*. También se usaron timbres fiscales llamados *ejércitos*.

En 1914 aparecieron los llamados *transitorios*, los únicos gomígrafos que registran la mayor parte de los catálogos, una serie de ocho valores que fueron impresos en Estados Unidos, otros emitidos en Sonora que se conocen como *Sonora-coche* y también se usaron en el distrito sur de Baja California los *Sonora-yunque*. Por último se emplearon las estampillas de 1910 con la sobrecarga *Gobierno Constitucionalista* en sentido vertical, teniendo entre ambas palabras el signo de pesos.<sup>66</sup>

Hacia 1915 surgieron problemas entre Carranza y Villa, por lo que cada uno sobrecargaba las estampillas con textos de su nombre. También surgió un movimiento en Oaxaca, pretendiéndose estado soberano y libre, por lo que realizó sus propias estampillas.

64. Aquí el término se refiere al utensilio de caucho que sirve para estampar con tinta sobre papel, alguna leyenda o imagen.

65. Este es el correcto uso de la palabra timbre, cuya utilización es fiscal.

66. *Álbum de Iniciación a la Filatelia Mundial*, México 1981.



Transitorio.



Estampilla de Venustiano Carranza.



Servicio aéreo.



Estampilla para la UNAM.

En este mismo año, aunque más tarde fue aumentada, surgió la serie de cuarenta centavos, representando el mapa de México, de un peso con el faro de Veracruz y de cinco pesos con el edificio de Correos de la Ciudad de México.

En 1916 al ser vencido Huerta, se estableció un gobierno provisional que también usó su propio texto, conteniendo las letras *G.P. de M.* (Gobierno Provisional de México), que por su forma es conocida como *Corbata* o *Barril*. Se emitió además, la segunda estampilla conmemorativa de la República, representando la efigie de Venustiano Carranza y un valor de un centavo representando el Escudo Nacional.

La guerra civil acabó en 1916 y fue elegido presidente Carranza, entonces apareció una serie de diez valores sin marca de agua que representaban distintos personajes, principalmente de la Revolución.

Durante 1918 se emitieron estampillas que además del valor de *franqueo*<sup>67</sup>, llevaban uno adicional con donativo voluntario destinado a una obra benéfica, a estos se les conoce como *semi-postales*. Fueron los únicos de esta especie que se emitieron en México y estuvieron destinados a la Cruz Roja.

En 1921 se celebró el centenario de la consumación de la Independencia, por lo que se produjo la tercera serie conmemorativa de estampillas, presentada en dos valores perforados y sin marca de agua que representaban el abrazo de Acatempan entre Iturbide y Guerrero y la entrada triunfal del Ejército Trigarante a la Ciudad de México. Pronto las series conmemorativas empiezan a ser más constantes ilustrándose acontecimientos notables de la historia. En 1922 se inicia la producción de estampillas especiales para el servicio aéreo.

Sobresale la emisión de 1934 dedicada a beneficio de la UNAM, que es una de las más codiciadas por los coleccionistas, por su tiraje de apenas mil y mil quinientos ejemplares y que actualmente alcanzan un valor de mil trescientos y dos mil dólares, respectivamente. En este mismo año, surge la serie *Caballero Águila*, considerado también uno de los ejemplares más raros y valiosos de México, impreso en papel con la filigrana: Correos México, que al agotarse fue sustituido por otro, con la filigrana: Líneas y Secretaría de Hacienda México.

En 1935 se emitió un ejemplar de veinte centavos para conmemorar el 25 Aniversario del Plan de San Luis, conocido como *Madero*, del cual no se conoce ningún ejemplar sin usar. El costo más reciente que alcanzó uno de estos fue de ocho mil dólares. Otra de las estampillas de más alto valor es la conocida como *Sarabia*, que conmemoraba el vuelo de Francisco Sarabia de México a Nueva York sin escalas. Han existido otros timbres considerados escasos que han alcanzado altos precios filatélicos.<sup>68</sup>

Por otra parte, desde 1884 México comenzó a usar estampillas especiales para el servicio oficial o los ordinarios sobrecargados con la palabra *oficial*. Y desde 1919 se emitieron los destinados a la entrega inmediata, esto hasta 1976. También, en 1935 se estableció la estampilla del servicio de Seguro Postal.

En 1875 se emitieron unos ejemplares especiales para cubrir la tasa de servicio especial de transportación marítima, conocidos como los de *Porte de Mar*.

67. Sinónimo de valor fiscal.

68. *Álbum de Iniciación a la Filatelia Mundial*, México 1981.



Entrega inmediata.



Estampillas de beneficencia.

Otro servicio complementario se estableció en el año de 1908 con objeto de pagar debidamente el porte de correspondencia que había sido cubierto sólo parcialmente, para lo cual se emitieron cinco estampillas en color azul en las denominaciones de uno, dos, cuatro, cinco y diez centavos. En 1945 se emitieron los primeros ejemplares de paquetes o bultos postales.<sup>69</sup>

Y en cuanto a las estampillas en beneficio, se han emitido por distintas causas entre la niñez, para combatir el paludismo, para ayudar a la alfabetización, etcétera.

Además de emisiones provisionales, hechas por algunos estados y ciudades como Campeche, Chiapas, Cuautla, Cuernavaca, Guadalajara, Chihuahua, Veracruz, etcétera.

Al igual que otros países, México ha dado a conocer sus riquezas naturales, acontecimientos importantes, grandes hombres, fauna y flora, entre otros temas, a través de las estampillas postales.

En la época moderna de la filatelia mexicana se pueden distinguir las series permanentes o básicas, las series conmemorativas y las series, ahora extintas, de estampillas exclusivas para el correo aéreo.

Las series permanentes carecen de valor especulativo, pero representan una rica rama para la investigación filatélica por la clase de papel, de goma, de perforaciones y marcas de agua de las distintas ediciones.

La emisión regular 1934-1950, consiste en quince estampillas postales con valores desde un centavo hasta cinco pesos hecha en grabado, que recoge imágenes bellas de indígenas Yalaltecas y Tehuanas, así como la estampa del tradicional charro mexicano.

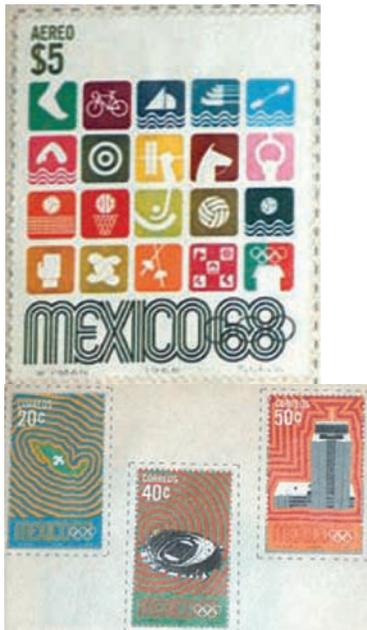
La serie *Correo Aéreo, Arquitectura y Arqueología*, de 1954 a 1975, integrada por veintitres estampillas postales diferentes, con valores faciales desde cinco centavos hasta veinte pesos, es de las series ya clásicas de la filatelia mexicana, de las cuales destacan las estampillas de la danza de la pluma del estado de Oaxaca, con un valor facial de diez centavos y la de los frescos de Bonampak, del estado de Chiapas con un valor facial de veinte centavos. Sobresalen también en esta serie, por la calidad de los grabados, las tres estampillas alusivas a la Ciudad de Taxco, estado de Guerrero, con valores faciales de treinta y cinco centavos y de dos y cinco pesos.<sup>70</sup>

Las series *México Exporta* de 1923-1934, 1934-1950 y 1950-1975, marcan toda una época en la filatelia moderna, al igual que las series *México Turístico* de 1975-1993 y 1993 a la fecha.<sup>71</sup>

69. *Álbum de Iniciación a la Filatelia Mundial*. Ed. PROMEXA, México 1981.

70. *Ibid.*

71. <http://www.sepomex.com>



Estampillas conmemorativas de las Olimpiadas de 1968.

Las estampillas para el pago específico del correo aéreo aparecieron en 1922 y estuvieron vigentes hasta 1980.<sup>72</sup>

Desde 1973 hasta hoy las estampillas mexicanas se imprimen en los Talleres de Impresión de Estampillas y Valores dependientes de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público.

La serie permanente o emisión regular *México Exporta* de 1975-1992, temáticamente plasma los diferentes productos que México exporta y ha exportado, por ejemplo: tubos de acero, ganado y carne, partes automotrices, café, conductores eléctricos, abulón, zapatos, minerales, tequila, hierro forjado, libros, mezclilla, cobre martillado, maquinaria agrícola, algodón, miel de abeja, fresas, bicicletas, platería y joyería, cítricos, etc.; con diferentes valores faciales que van desde cinco centavos hasta siete mil doscientos pesos, debido a las fluctuaciones de la moneda en ese periodo.

En esta época son clásicas también las estampillas postales alusivas al seguro postal y las diferentes series preolímpicas de 1965, 1967 y las ya olímpicas en 1968, con viñetas de los diferentes deportes, anunciando y conmemorando la celebración de los XIX Juegos Olímpicos, con sede en la ciudad de México.<sup>73</sup>

Actualmente, la diversidad de diseños y temas abordados por la filatelia mexicana, la hacen una de las más atractivas, donde la modalidad de las hojas recuerdo, las estampillas elípticas y ovaladas y aquellas que incluyen elementos en *braille*, la colocan como una de las colecciones filatélicas mundiales más cotizadas.

Ha sido política del Servicio Postal Mexicano, a través de sus colecciones filatélicas, sumarse a los esfuerzos que se realizan en pro de la conservación de las especies en peligro de extinción y difundir aspectos importantes de la biodiversidad, tendientes a formar entre la población una cultura ecológica.

Esta preocupación ha llevado al correo a plasmar trecientas cuarenta y cinco especies de la fauna y sesenta de la flora, habiéndose elaborado tres planillas: *Conservemos las Especies*, integrada por cuarenta y ocho estampillas y dos etiquetas alusivas a la emisión, que contienen: la calandria cola amarilla, el cardenal torito, el sastrecillo americano, el cenzontle norteño, el perico frente anaranjada, las aves canoras y de ornato, las aves cinegéticas, la paloma de ala blanca, el pato pijije de ala blanca, el ganso blanco, la codorniz de gumbel, el halcón peregrino, el jaguar, el jaguarundí, el mono saraguato, el lobo fino de Guadalupe, el berrendo peninsular, la guacamaya roja, el perro de las praderas mexicanas, el lobo mexicano y el manatí, que hacen veinticuatro estampillas en dos juegos que integran la hoja con cuarenta y ocho estampillas, que se emitió y fue cancelada el 6 de julio de 1994.<sup>74</sup> En esta planilla se hace hincapié en las especies animales más representativas de México en peligro de extinción.

72. <http://www.sepomex.com>

73. *Álbum de Timbres Olímpicos. México 1968.*

74. <http://www.sepomex.com>



Serie para la Expo Lisboa 1998.

*Conservemos las Especies de México* integrada por veinticuatro estampillas con valor facial y una sin valor donde va el título de la emisión, cancelada el 2 de octubre de 1996 y *Conservemos las Especies Marinas de México* integrada por veinticinco estampillas con un valor facial de dos pesos con treinta centavos cada una, en donde no sólo se plantea la preservación de las mismas, sino que de manera integral se representan diversos ecosistemas. Esta última representó a México en la Feria de los Océanos en la Expo Lisboa de 1998 y fue cancelada a bordo del buque escuela Cuauthémoc de la armada, fondeado en el puerto de Lisboa el 6 de agosto de 1998, con motivo de la mencionada feria. Estos dos casos específicos de planillas, contienen marcas especiales hechas con tinta de seguridad que se detectan a contraluz o a través de luz ultravioleta donde se observan algunas alegorías de cómo representaban los antiguos mexicanos a estas especies. La primera es sobre las plantas y en la segunda, la del mar, se pueden observar algunas especies que conforman el plancton que abunda en los litorales, en especial en el Mar de Cortés o Golfo de California y en la parte superior de la planilla aparecen las constelaciones boreales que guían de noche a los barcos y marinos en su travesía por el océano.<sup>75</sup>

El Servicio Postal Mexicano siempre a la vanguardia decide innovar con el diseño de las estampillas postales: la planilla, compuesta por veinticuatro estampillas, cada una diferente e integrante de un todo, más una sin valor facial con el título de la emisión, como es el caso de las planillas anteriores.

Por otro lado, el concepto de la hoja recuerdo, acompaña a la estampilla y conlleva en sí, además del valor facial para el porte, un agregado artístico que llega incluso a convertirse en una pequeña historia gráfica del tema que se aborda y que tiene como finalidad exaltar los hechos, acontecimientos o temática que se conmemora.

Ejemplos ya clásicos de estampillas postales en hoja recuerdo son plasmados en la colección denominada *Año 2000: del Siglo XX al Tercer Milenio*. En estas hojas recuerdo aparecen estampillas ovaladas y se utiliza el lenguaje *braille*.

En México, como en la gran mayoría de los miembros de la Unión Postal Universal, se acepta por consenso el término estampilla, que se diferencia de la denominación timbre de origen francés y connotación fiscal, así como la de sello utilizada en España y que en México corresponde más a una marca de acero o goma, que se coloca sobre la carta con la fecha de envío o recepción.<sup>76</sup>

En años recientes, el Servicio Postal Mexicano ha emitido más de seiscientos once estampillas diferentes para difundir los acontecimientos importantes de la sociedad mexicana e internacional, como campañas de salud, competencias olímpicas, homenaje a

75. <http://www.sepomex.com>

76. *Ibid.*

personalidades e instituciones destacadas, conmemoración de hechos históricos, etcétera.<sup>77</sup>

La serie temática más reciente se llama *Conservemos las especies de México*. Durante la época moderna de la filatelia mexicana se ha renovado y modernizado la producción de estampillas que se comercializan en el extranjero con coleccionistas que han llevado, hasta los países más distantes, la cultura mexicana.<sup>78</sup>

77.<http://www.sepomex.com>

78.*Ibid.*

# CAPÍTULO II

## Diseño y comunicación visual

El diseño y la comunicación visual es “el conjunto de estrategias, instrumentos, procedimientos, técnicas y recursos del saber humano para el diseño, producción y difusión de mensajes en los que interviene la percepción, fundamentalmente a través del sentido de la vista.”<sup>1</sup>

Su función social se refiere a la solución de problemas de interacción humana que implican la transferencia de información, la vinculación directa a los procesos de intercambio de conocimiento mediante: estrategias, instrumentos, procedimientos, recursos y conceptos propios de los códigos del lenguaje visual. Así mismo el lenguaje visual se relaciona con los demás sentidos, en especial con el oído, por lo cual incluye también a los medios audiovisuales.<sup>2</sup>

En el ejercicio profesional del Diseño y la Comunicación Visual, convergen tanto los sistemas de configuración (creación y producción) de imágenes, así como los aspectos de significación (conceptualización, lectura e interpretación) de las mismas, aplicando el análisis y/o síntesis; así como la proyección de información, codificándola en el lenguaje visual y/o audiovisual, a fin de aplicarlo en los vehículos de comunicación visual de:<sup>3</sup>

**Representación.** Para hacer clara y evidente la esencia del mensaje, como en la ilustración científica, el material didáctico o en los folletos instructivos.

**Interpretación.** Su objetivo es impactar o crear expectación en el receptor, como en el caso de la escenografía, la promoción comercial, los carteles de difusión, etcétera.

1. Folleto de esquema curricular de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la ENAP, pág. 4.

2. <http://www.enap.unam.mx>

3. Folleto de esquema curricular de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la ENAP, *Ibid.*

## 2.1 Imagen

El elemento fundamental para el diseño y la comunicación visual sin duda es la imagen, pero para entender esto se debe aclarar el concepto. La palabra imagen proviene del latín *imago* (figura, sombra, imitación)<sup>4</sup> y se refiere a la representación figurada, es decir, la forma de una figura, de un modelo original. La imagen simula, fija y conserva un instante, forma parte de la realidad. Indica toda representación figurada y relacionada con el objeto representado por su analogía o su semejanza perceptiva. Puede considerarse imagen cualquier imitación de un objeto, ya sea percibida a través de la vista o de otros sentidos.<sup>5</sup>

De acuerdo con Villafañe,<sup>6</sup> en la imagen existen tres hechos que hacen posible su existencia: una selección de la realidad, elementos configurantes y una sintaxis,<sup>7</sup> que se dan a través de los procesos de la percepción, de la que dependen todos los mecanismos de selección de la realidad, y la representación, que define una forma particular de la realidad. Gracias a esto se produce el proceso de modelización icónica de la realidad, en el que después del análisis visual de la realidad, se genera un esquema preicónico que recoge los rasgos estructurales más relevantes del objeto.

4. Herbert Marshal McLuhan, *Teoría de la Imagen*, Libros GT, Biblioteca Salvat de Grandes Temas, España 1974, pág. 25.

5. McLuhan, *op. cit.*, pág. 27.

6. Justo Villafañe, *Introducción a la teoría de la Imagen*, Madrid 1980, págs. 30 y 31.

7. Para estos tres hechos, se puede mencionar como ejemplo el proceso de representación de la imagen de una manzana. Primero se debe extraer de la realidad la manzana como tal, cuyos elementos configurantes serían su forma, tamaño, color, textura, olor, etc. y por último la sintaxis necesaria para ser representada, es decir, el proceso de construcción de la imagen como tal.

## 2.1.1 Tipos de imagen

Existen muchas imágenes y muchas formas de representar un mismo objeto. Aunque todas las imágenes poseen una misma naturaleza que es la realidad, la apariencia de estas cambia una de otra. Es por esto que existen distintos tipos de imagen, pero la principal para el diseño y la comunicación visual es, precisamente, la imagen visual, la cual se define como la "figura o forma material que reproduce las apariencias ópticas de las cosas de la realidad. Aunque la imagen es de naturaleza analógica o isomórfica, incluimos en el sentido amplio de 'imagen visual', figuras y formas no figurativas y abstractas".<sup>8</sup> Se pueden diferenciar dos grandes grupos, según Joan Costa:<sup>9</sup>

**Materiales:** Son las que están sujetas a un soporte físico que se ubican en el entorno de objetos y que son percibidas por los sentidos.

**Mentales:** Son resultado de la imaginación y la memoria, cuando las percepciones externas son registradas en el cerebro.

La imagen visual se encuentra dentro de las materiales y para clasificar estas imágenes existen criterios, de acuerdo a los cuales se caracterizan y son:<sup>10</sup>

**Iconicidad.** Es el grado de similitud entre una imagen y el objeto que esta imagen representa, es el grado de realismo.

**Complejidad.** Se diferencian en simples o complejas, dependiendo del número de elementos presentes en cada una, la novedad de las formas y la variedad de su disposición, es decir, el orden o desorden que guardan entre sí.

**Normatividad.** Se define por el uso riguroso de las leyes de códigos y reglas.

**Universalidad.** Es de carácter intemporal de ciertos signos, imágenes y figuras simbólicas que son entendidas por grandes grupos sociales.

**Historicidad.** Es el valor documental, cultural y sociológico de ciertas imágenes.

**Estética o carga connotativa.** Esta relacionada con los sentimientos, a través de estímulos generados por la imagen, se dirige a la sensibilidad del espectador.

**Fascinación.** Es la capacidad de retención de la mirada y de seducción que poseen ciertas imágenes. Provoca un estado de atención sostenida en el sujeto, implica concentración.

8. Costa Sagales, *Imagen Global*, Barcelona 1994, pág. 185.

9. Costa Sagales, *op. cit.*, pág. 183.

10. Costa Sagales, *op. cit.*, págs. 41-47.

## 2.1.2 Elementos de la imagen

A la hora de representar una imagen se debe tomar en cuenta los elementos de esta, tanto los elementos materiales (soportes, útiles de registro, confortantes, etc.) como los formales (relaciones, equilibrio, significación plástica, etc.)

Los elementos de la imagen, según Villafañe<sup>11</sup> se pueden agrupar en tres tipos:

### *Elementos morfológicos*

Son aquellos que poseen una naturaleza espacial. Constituyen la estructura en la que se basa el espacio plástico, son los únicos que poseen una presencia material y tangible en la imagen. Dentro de estos existen diferencias cualitativas, surgiendo los superficiales, que implican un espacio en dos o tres dimensiones (color, textura, el plano y la forma) y los unidimensionales, que se refieren a una sola dimensión.<sup>12</sup>

Los elementos morfológicos son:

El punto: Es la unidad más simple de comunicación visual. Indica posición, no tiene largo ni ancho, es el principio y el fin de una línea y es donde dos líneas se encuentran o se cruzan. En gran cantidad y yuxtapuestos, los puntos crean la ilusión de tono o color.

La línea: Esta se genera a partir de una cadena de puntos. Puede considerarse también como un punto en movimiento a lo largo de una trayectoria, de manera que la marca quede registrada. La línea tiene largo pero no ancho, tiene posición y dirección y está limitada por puntos.

El plano: La línea describe un contorno o plano. Tiene largo y ancho, pero no grosor. Existen tres contornos básicos: el cuadrado, el triángulo y el círculo, que son figuras simples y planas que se describen y construyen fácilmente. A partir de estos, mediante combinaciones y variaciones, se construyen todas las formas físicas.

Textura: es el elemento visual que se refuerza, en algunos casos, también con el tacto. Está relacionada con la composición de la superficie del material, se refiere a las cercanías en la superficie de una forma. Puede ser plana o decorada, suave o rugosa.

Color: El color se utiliza comprendiendo el espectro solar y los colores neutros, así como sus variaciones tonales y

11. Justo Villafañe, *op. cit.*, pág. 95.

12. Justo Villafañe, *op. cit.*, págs. 97-137.

cromáticas. El color está cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes. A los colores suelen darse significados asociativos y simbólicos. Hay muchas teorías sobre el color, tanto del color de la luz como del pigmento.

La forma: Aspecto visual y sensible de un objeto o de su imagen, conjunto de características que se modifican cuando dicho objeto cambia de posición, de orientación o de contexto.

### *Elementos dinámicos*

Estos elementos se caracterizan principalmente por tener un aspecto de temporalidad, es decir, representan el tiempo real a través de una imagen.<sup>13</sup>

Los elementos dinámicos son:

Movimiento: Es la representación de una acción en intervalos de tiempo, que ocasiona un cambio de posición de un objeto siguiendo una secuencia organizada.

Tensión: Es la variable dinámica de las imágenes fijas, es producida por los propios agentes plásticos de la composición. Es cuando existe mayor fuerza en algún punto específico de la imagen y refiere mayor atención.

Ritmo: Es un agente de la representación con valor estructural. La percepción del ritmo nace de la estructura y la repetición. Intervienen la periodicidad, que implica la repetición de los elementos o grupos idénticos de elementos y la estructuración, que es la manera y orden en que los elementos se presentan.

### *Elementos escalares*

Son los que establecen la estructura necesaria para que exista una relación que armonice el resultado visual de la imagen, poseen una naturaleza cuantitativa.<sup>14</sup>

Los elementos escalares son:

Dimensión: También llamada representación de volumen, depende de la ilusión. Es cada una de las direcciones en que se mide la extensión de un cuerpo: largo, ancho y alto.

Formato: Es el elemento escalar por excelencia, supone una selección de espacio/tiempo. El formato de una imagen viene definido por la proporción que existe entre sus lados. Las proporciones del formato condicionan la composición de la imagen.

Escala: Esta se determina a partir de la comparación entre los elementos visuales o el entorno y así define lo grande o lo pequeño. Los resultados de la escala no son absolutos, ya que están

13. Justo Villafañe, *op. cit.*, págs. 138-154.

14. Justo Villafañe, *op. cit.*, págs. 155-163.

---

sometidos a variables que los modifican. La escala se determina en cuanto a una medición.

Proporción: Es la relación cuantitativa entre un objeto y sus partes constitutivas y entre las partes de dicho objeto entre sí.

## 2.2 Diseño y diseñador

El diseño es un proceso de creación visual con un propósito, que cubre exigencias prácticas. Un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de algo, ya sea un mensaje o producto<sup>15</sup>, su creación no debe ser solo estética sino también funcional. Dejando aparte esta funcionalidad, existen dentro del diseño, principios, reglas y conceptos, en cuanto a la organización visual.<sup>16</sup>

Utilizar los componentes visuales básicos como medios para el conocimiento y la comprensión, la elección y manipulación de estos para lograr un determinado efecto está en manos del diseñador. Lo que decide hacer con ellos es la esencia de su arte y tiene infinitas opciones de aplicarlos.<sup>17</sup>

La función del diseñador es transmitir una idea, un concepto o una imagen de la forma más correcta posible, entendiendo que un diseño debe ser estético y funcional. Para ello, el diseñador debe contar con la información necesaria de lo que se va a transmitir, los elementos gráficos adecuados, su imaginación y todo aquello que pueda servir para su comunicación. El diseño debe constituir un todo, donde cada uno de los elementos gráficos que se utilicen posean una función específica, sin interferir en importancia y protagonismo a los elementos restantes (a no ser que sea intencionado). Un buen diseñador debe comunicar las ideas y conceptos de una forma clara y directa, por medio de los elementos gráficos. Por tanto, la eficacia de la comunicación del mensaje visual que elabora el diseñador, dependerá de la elección de los elementos que utilice y del conocimiento que tenga de ellos. Lo primero que hay que hacer para diseñar algo, es saber que es lo que se quiere transmitir al público, que tipo de público es ese y cual es la misión que debe cumplir ese diseño. Costa Sagales<sup>18</sup> afirma que:

Diseño es pues, la expresión planificada de un propósito, poniendo el acento de esta definición, tanto en la idea de "planificación" y de "proceso", como en la de "expresión" material y el "sentido", resultante de lo anterior.

Para desempeñar su función el diseñador necesita una serie de requisitos: información sobre lo que se va a comunicar, elección de los elementos adecuados y componer los elementos de la forma más atractiva posible.

15. Mensaje es el resultado del proceso de diseño expresado dentro de lo social, representado en una frase, un logotipo, imagen, etc., y el producto es un diseño de envase.

16. Wucius Wong. *Fundamentos del Diseño Bi y Tridimensional*. Barcelona 1981, pág. 9. En este caso, el autor se refiere al diseño en general, tanto industrial como gráfico.

17. D.A. Dondis, además incluye al artista y al artesano en *La sintaxis de la imagen*. México 1992, pág. 54.

18. Joan Costa Sagales, *op. cit.* pág. 15.

Es posible decir que las etapas que integran el fenómeno creativo y por lo tanto al diseño son cinco:<sup>19</sup>

1. Información. Documentación. Recogida de los datos.
2. Digestión de datos. Incubación del problema. Maduración. Elaboración "subconsciente".
3. Idea creativa. Iluminación. Descubrimiento de soluciones originales posibles.
4. Verificación. Desarrollo de las diferentes hipótesis creativas. Formulaciones. Comprobaciones objetivas. Correcciones.
5. Formalización. Visualización. Prototipo original.

Sin embargo, en este caso se retoma el método de *proyección* que plantea Bruno Munari <sup>20</sup> como metodología para el diseño, por parecer una guía en la cual para llegar a la solución, se detallan puntualmente las acciones a seguir :

1. Problema
2. Definición del problema. Lo primero que hay que hacer es definir el problema en su conjunto. Por tanto es necesario empezar por la definición del problema, que servirá también para definir los límites en los que deberá moverse el proyectista.
3. Elementos del problema. Cualquier problema puede ser descompuesto en sus elementos. Esta operación facilita la proyección porque tiende a descubrir los pequeños problemas particulares que se ocultan tras los subproblemas. Una vez resueltos los pequeños problemas de uno en uno (y aquí empieza a intervenir la creatividad abandonando la idea de buscar una idea), se recomponen de forma coherente a partir de todas las características funcionales de cada una de las partes y funcionales entre sí, a partir de las características materiales, psicológicas, ergonómicas, estructurales, económicas y, por último, formales.
4. Recopilación de datos. Se trata de recopilar la más grande cantidad de datos necesarios para la resolución del problema de manera general y particular de cada uno de sus elementos y luego para cada elemento del problema, buscar nuevamente más datos.
5. Análisis de datos. Todos los datos recogidos puede proporcionar sugerencias sobre qué es lo que no hay que hacer para resolver bien un problema.
6. Creatividad. Ocupa el lugar de la idea y procede según su método. Mientras la idea, vinculada a la fantasía, puede proponer soluciones irrealizables por razones técnicas, materiales o econó-

19. Joan Costa Sagales, *ibid.*

20. Bruno Munari, *Diseño y Comunicación Visual*, Barcelona 1985, pág. 82.

---

micas, la creatividad se mantiene en los límites del problema, límites derivados del análisis de los datos y de los subproblemas.

7. Materiales - tecnologías. Consiste en recoger datos relativos a los materiales y a las tecnologías que el diseñador tiene a su disposición en aquel momento para realizar su proyecto.

8. Experimentación. Es ahora cuando el proyectista realizará una experimentación de los materiales y las técnicas disponibles para realizar su proyecto.

9. Modelos. Estas experimentaciones permiten extraer muestras, pruebas, informaciones, que pueden llevar a la construcción de modelos demostrativos de nuevos usos para determinados objetivos. Estos nuevos usos pueden ayudar a resolver subproblemas parciales que a su vez, junto con los demás, contribuirán a la solución global.

10. Verificación. Este es el momento de llevar a cabo una verificación del modelo o de los modelos (puede ocurrir que las soluciones posibles sean más de una). Se presenta el modelo a un determinado número de probables usuarios y se les pide que emitan un juicio sincero sobre el objeto en cuestión. Sobre la base de estos juicios se realiza un control del modelo para ver si es posible modificarlo, siempre que las observaciones posean un valor objetivo.

11. Dibujos constructivos. Sirven para comunicar a una persona que no esté al corriente del proyecto todas las informaciones útiles para preparar un prototipo.

12. Solución. Finalmente se determina cual es el prototipo que cumple correctamente con la solución del problema inicial.

Por otra parte, al comenzar con la elaboración de cualquier tipo de diseño es necesario considerar dos elementos: el contenido y la forma, que son los componentes básicos de todos los medios. El primero es lo que se quiere comunicar directa o indirectamente, es decir, el mensaje. Sin embargo en la comunicación visual, el mensaje se representa a través de la forma, por esto, el método de expresarlo depende de la correcta comprensión y aplicación de técnicas visuales, es decir, las herramientas de la composición.<sup>21</sup>

El proceso de composición es el paso más importante en la solución de problemas visuales, capaz de determinar el propósito y significado correcto sobre el espectador. La composición gráfica en sí, se define como "la adecuación de distintos elementos gráficos dentro de un espacio visual"<sup>22</sup> y parte de los elementos básicos (punto, línea, contorno, etc.) que pueden ser dispuestos

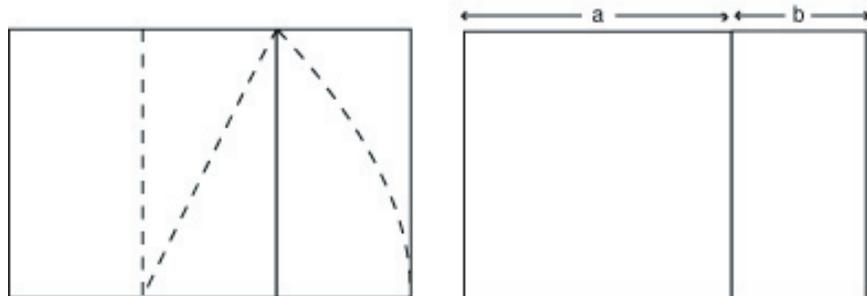
21. D. A. Dondis, *op. cit.* pág. 124.

22. [http://www.enap.unam.mx/xochimilco/lic\\_diseno.htm](http://www.enap.unam.mx/xochimilco/lic_diseno.htm)

de acuerdo a diversas técnicas visuales y medios que ofrecen al diseñador amplias posibilidades para el control del contenido.<sup>23</sup>

Para empezar a componer, independientemente del material, es necesario partir de alguna estructura rígida, coherente y dentro de los parámetros de la simetría, que justifique la posición de los elementos dentro del plano, esto es una diagramación.<sup>24</sup>

Existen distintas formas de diagramar un plano y todas son validas. Se puede partir de una simple estructura de simetrías, buscar formas geométricas uniendo vértices con vértices y así generar retículas o bien, partiendo de redes ya establecidas como la de cuadrados, triángulos, pentágonos, etc. y sus combinaciones entre sí. Incluso se puede recurrir a sistemas mucho más complejos, pero que hacen una división del espacio mucho más exacta como la "Sección Áurea" o la "Serie Fibonacci".



*Sección Áurea y rectángulo Aureo*

En cualquier forma de diagramación que se utilice, el diseño final debe cubrir la función para la que fue realizado: comunicar. El factor que motiva esta función es la respuesta a una necesidad. La mayor parte del material visual que se produce constituye la respuesta a la necesidad de registrar, preservar, reproducir o identificar personas, lugares, objetos o clases de datos visuales, estos últimos pueden transmitir información: mensajes específicos o sentimientos expresivos.<sup>25</sup>

Las decisiones en el diseño, incluyen la determinación de posiciones y direcciones. La decisión de utilizar alguna figura, son condiciones dadas o decisiones de diseño. Cuando las formas se superponen surgen diferentes opciones visuales, el juego entre dichas formas surge a partir de unir las; separarlas por medio de un contorno, de tal manera que parezcan estar una frente a la otra; o al poner el área de superposición en blanco, e incluso cuando una forma cubre una parte de la otra, haciendo invisible

23.D. A. Dondis, *op. cit.* pág. 127.

24.<http://www.newsartesvisuales.com>

25.D. A. Dondis, *op. cit.* pág. 167.

---

el área de superposición como si se eliminase una parte de la forma negra, etcétera.<sup>26</sup>

El diseño gráfico se aplica para cubrir distintos propósitos: como comunicación al unir a la sociedad a través de mensajes de aspecto ideológico, con un fin informativo de acontecimientos o situaciones concretas, al persuadir con elementos que se utilizan para introducir, mover o convencer con argumentos suficientes para creer o participar en algo: como propaganda para influir en la opinión y gusto de la sociedad y a manera de publicidad, la cual permite la divulgación de mensajes acerca de un bien o un servicio.

Sin embargo un medio visual puede cubrir muchas funciones a la vez. De acuerdo a esta funcionalidad surgen distintos artículos de diseño y áreas específicas de trabajo donde desarrollarlas, pero todas estas deben pasar un proceso similar de diseño el cual parte de un motivo que impulse a la creación, es decir, la función de este.

En el aspecto comunicacional del diseño se tiene que comunicar es transmitir significados o mensajes, informaciones y conocimientos entre emisores y receptores humanos. Los mensajes transmiten información acerca del medio ambiente, los objetos, los productos, los servicios y las ideas. Es por esto que el diseño gráfico constituye la mayor parte de la comunicación visual.

26. Wucius Wong, *Principios del Diseño en color*, Barcelona 1988, págs. 4 y 10.

## 2.3 Comunicación visual

Desde que el hombre existe, existe también la comunicación y la necesidad de comunicarse es inherente a los humanos, al ser considerados seres sociales.

La comunicación se define como el proceso de transmisión y recepción de ideas, información, conocimientos y mensajes entre emisores y receptores. La comunicación se da en distintos procesos comunicacionales, pero existen elementos que no varían en el circuito de la comunicación, teniendo como constantes al emisor, quien es el que emite la señal; el mensaje, es decir, la información en sí y el receptor, quién recibe el mensaje. Estos tres elementos principales, son regidos por un código específico, que es el que permite un correcto entendimiento entre el emisor y el receptor, ambos deben manejar el mismo código, de lo contrario la comunicación será imposible. Además, para que la comunicación sea adecuada es necesaria una retroalimentación o respuesta del receptor, al ocurrir esto, la comunicación resulta cíclica, en un ir y venir de información a través del canal, es decir, el medio por el cual el mensaje es transmitido, así el emisor se convierte en receptor y viceversa. Existe un elemento que puede alterar el mensaje, este es el ruido, provocado por el ambiente en el que se lleva a cabo la comunicación.<sup>27</sup>

El lenguaje es un recurso comunicacional con que cuenta el hombre de manera natural, este ha evolucionado desde las imágenes, pasando por la fonética, hasta la escritura. De estas se desprenden las tres grandes maneras de comunicación, por medio del lenguaje escrito, el verbal y el visual.

Cada uno de estos comprende características específicas y tienen como fin construir un sistema para el aprendizaje, la identificación, la creación y la comprensión de mensajes.<sup>28</sup> En este caso, se abundará sobre todo en la comunicación visual.

La capacidad de ver, reconocer y comprender visualmente, superó los demás sentidos. Casi desde que se tiene la primera experiencia del mundo, se ordenan las cosas respecto de lo que se ve, se busca un apoyo visual del conocimiento por el carácter directo y proximidad a lo real. La experiencia visual humana, es fundamental en el aprendizaje, pues por medio de esta se entiende el entorno, así cuando se menciona algún objeto o situación específica, por lo general se recurre a formar una imagen en la mente.

27. Humberto Eco. *Tratado de Semiótica General*. Barcelona 1988, págs. 64-65.

28. D. A. Dondis. *op. cit.*, págs. 10-11.

Y así como el lenguaje verbal es tan extenso, la universalidad del lenguaje visual es igual o superior y aunque se ha intentado clasificar, como las letras en el lenguaje escrito, ha sido un proceso complicado, debido al gran acervo de imágenes y la complejidad de estas. Dondis<sup>29</sup> menciona que la comunicación visual es el único medio que no tiene régimen ni metodología, ni un solo sistema de criterios explícitos para su expresión o comprensión, ya que una imagen puede significar distintas cosas, mientras que la palabra oral o escrita, tienen significados y características definidas. Sin embargo, el lenguaje visual recurre a elementos gráficos, que permiten aclarar de cierta manera los conceptos y por medio de los cuales el mensaje es o no comprendido correctamente. Así "el área de la comunicación por mensajes visuales define el universo del diseño gráfico, que es el universo de los signos y de los símbolos."<sup>30</sup>

En este caso, "el proceso de la comunicación visual, dentro del diseño gráfico, reconoce tres elementos fundamentales: la empresa, el diseñador y el público."<sup>31</sup> Estos tres elementos constituyen un sistema interdependiente en donde tanto el usuario del diseño, como quién lo establece, el como se materializa en objetos y mensajes, como se introduce en el sistema social y quién lo recibe y consume finalmente; constituyen los elementos de comunicación. Cada uno de estos componentes tiene una posición y función específica. Así surge "el proceso comunicativo del diseño":<sup>32</sup>



Emisor. Es el usuario del diseño que confirma la utilidad y necesidad de recurrir al diseño, este es la empresa o cualquier organización que requiera de este servicio, logrando así la acción empresarial de insertar en el campo social: productos, objetos, mensajes e informaciones y con ellos, conocimientos, ideas e imágenes mentales.

Diseñador. Este actúa como codificador de los productos y de los mensajes, es quién ejerce la interpretación creativa de los datos relativos a un propósito definido. Ya sea integrado a un de-

29.D. A. Dondis, *op. cit.*, pág. 23. Sin embargo se refiere al aspecto de los significados que una imagen puede llegar a tener de acuerdo a su contexto, pues como ya se ha mencionado, existe un proceso de diseño como resultado de la comunicación visual.

30.Costa Sagales, *op. cit.*, pág. 10.

31.*Ibid.*

32.Costa Sagales, *op. cit.*, págs. 11-12.

---

partamento de estudio dentro de una empresa o independientemente.

Mensaje. Es el resultado material del diseño gráfico. Un mensaje gráfico es un conjunto de signos extraídos de un código visual determinado, que son ensamblados según un cierto orden.

El diseño gráfico trabaja con los signos caligráficos, tipográficos, mecanográficos, etc. (letras y textos), como con códigos lingüísticos e icónicos (figuras e imágenes).

Estos elementos se combinan dando como resultado el producto final, que es la conjugación de los objetivos de la empresa, las condiciones del proyecto (que determinan la tarea del diseñador) y el proceso de diseño (desarrollo del proyecto).

Medio Difusor. Es el canal por el cual circulan los mensajes gráficos: prensa escrita, cartel, libros, etc. A través de este, la empresa se integra al medio social, al cual introduce el producto o mensaje deseado.

Receptor. Este es generalmente un segmento social (un grupo de personas definido por sus características específicas), de acuerdo al interés de la empresa.<sup>33</sup> Es el factor que realimenta el proceso de comunicación al aceptar o rechazar, creer o no y al ser motivado o no por este.

33. La definición de cada uno de los elementos mencionados dentro del proceso comunicativo del diseño, se ha retomado del libro de Costa Sagales, *ibid.*



Estampillas cuya imagen tiene un estilo primitivo al ser simple y plano.



Estampillas con un estilo expresionista, pues recurren a los sentimientos del observador y cuya imagen no es del todo real.



Estampillas que muestran imágenes de estilo clásico.



Estampillas de estilo embellecido por la manera en que la imagen está representada y por el uso del color dorado en el diseño.

## 2.4 Estilos visuales

El estilo es la síntesis visual de los elementos, las técnicas, la sintaxis, la investigación, la expresión y la finalidad básica. En las artes visuales, el estilo es la síntesis última de todas las fuerzas y factores, la unificación, la integración de numerosas decisiones y grados.<sup>34</sup>

Casi todos los productos de las artes y los oficios visuales pueden relacionarse a lo largo de la historia del hombre con cinco categorías amplias de estilo visual:<sup>35</sup>

**Primitivismo.** El arte y el diseño primitivo son estilísticamente sencillos ya que no han desarrollado técnicas de reproducción realista de la información visual. Es un estilo rico en símbolos. La sencillez de formas, la simplicidad, la representación plana y los colores primarios son características del estilo primitivo, por lo que refiere un carácter infantil.

**Expresionismo.** Está estrechamente ligado con el estilo primitivo, la única diferencia es la intención, se caracteriza por la espiritualidad y la intensidad de sentimientos. El expresionismo usa la exageración para distorsionar la realidad (por ejemplo en lo gótico y lo bizantino) y evoca una respuesta emotiva máxima en el observador.

**Clasicismo.** El estilo clásico se inspira en el amor por la naturaleza y la búsqueda de la verdad pura en la filosofía y la ciencia. Se recurre a las matemáticas, la perfección va asociada.

**Embellecido.** En este estilo se suavizan las formas con técnicas visuales para producir efectos cálidos y elegantes. Va asociado a la riqueza y el poder.

**Funcionalidad.** Está ligado a la economía y la utilidad, a través de la búsqueda de cualidades básicas.



Estampillas de estilo funcional, cuya imagen presenta trazos simples.

34.D. A. Dondis, *op. cit.* págs. 149 y 152.

35.D. A. Dondis, *op. cit.* págs. 154-165.



Equilibrio.



Inestabilidad.



Simetría.



Asimetría.



Regularidad.

## 2.5 Técnicas visuales

Las técnicas visuales ofrecen al diseñador diversas maneras de expresar el contenido, ya que existen en forma contraria con respecto a su significado, por eso al elegir la correcta es necesario realizar un análisis y un plan al representarlo, para obtener una composición fuerte y eficiente, para lo cual es posible determinar el grado de expresión de una técnica visual o combinar algunas de estas.

Las técnicas visuales son:<sup>36</sup>

**Equilibrio:** en esta existe un centro de gravedad a medio camino entre dos pesos.

**Inestabilidad:** es la ausencia de equilibrio y da lugar a formulaciones visuales muy provocadoras e inquietantes.

**Simetría:** es el equilibrio axial en donde a cada unidad situada a un lado de la línea central corresponde exactamente otra al otro lado.

**Asimetría:** se varían los elementos y sus posiciones, pero de manera que equilibren los pesos.

**Regularidad:** consiste en favorecer la uniformidad de elementos, el desarrollo de un orden basado en algún principio o método respecto al cual no se permiten desviaciones.

**Irregularidad:** realza lo inesperado y lo insólito, sin ajustarse a ningún plan descifrable.



Irregularidad.



*Simplicidad.*



*Complejidad.*

**Simplicidad:** impone el carácter directo y simple de la forma elemental, libre de complicaciones o elaboraciones secundarias.

**Complejidad:** implica la presencia de numerosas unidades y fuerzas elementales, que dan lugar a un difícil proceso de organización del significado.

**Unidad:** es un equilibrio adecuado de elementos diversos en una totalidad que es perceptible visualmente.

**Fragmentación:** es la descomposición de los elementos y unidades de un diseño en piezas separadas que se relacionen entre sí, pero conserven un carácter individual.

**Economía:** presencia de unidades mínimas de medios visuales.

**Profusión:** está muy recargada y tiende a la presentación de adiciones discursivas, detalladas e inacabables que embellecen mediante la ornamentación.



*Unidad.*



*Fragmentación.*



*Economía.*



*Profusión.*



*Reticencia.*

Reticencia: persigue una respuesta máxima del espectador ante elementos mínimos.

Exageración: recurre a la ampulosidad extravagante, ensanchando su expresión.

Predictibilidad: sugiere un orden o plan muy convencional.

Espontaneidad: falta aparente de plan, con gran carga emotiva, impulsiva y desbordante.



*Exageración.*



*Predictibilidad.*



*Espontaneidad.*



*Actividad.*

Actividad: debe reflejar el movimiento mediante la representación o la sugestión.

Pasividad: fuerza inmóvil de representación estática que produce, mediante un equilibrio absoluto, un efecto de reposo.

Sutileza: establece una distinción afinada, sin obviedad.

Audacia: técnica visual obvia, su propósito es conseguir una visibilidad óptima.



*Pasividad.*



*Sutileza.*



*Reticencia.*



Neutralidad.



Acento.



Transparencia.



Opacidad.

**Neutralidad:** dispone los elementos de manera no provocadora.

**Acento:** consiste en realzar intensamente una sola cosa contra un fondo uniforme.

**Transparencia:** implica un detalle visual a través del cual es posible ver, de modo que lo que está detrás es percibido por el ojo.

**Opacidad:** es el bloqueo y la ocultación de elementos visuales.

**Coherencia:** es la compatibilidad visual desarrollando una composición dominada por una aproximación temática uniforme y constante.

**Variación:** permite la diversidad y la variedad, controladas por un tema dominante.

**Realismo:** es la técnica natural de la cámara, experiencia visual y natural de las cosas.

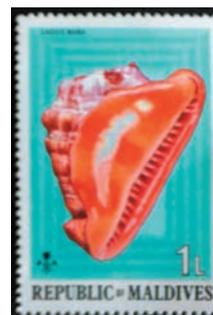
**Distorsión:** fuerza el realismo y pretende controlar sus efectos desviándose de los contornos regulares e incluso de la forma auténtica.



Coherencia.



Variación.



Realismo.



Distorsión.



Plana.



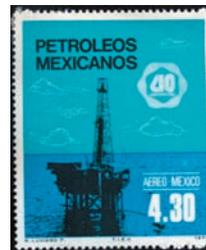
Profundidad.



Singularidad.



Yuxtaposición.



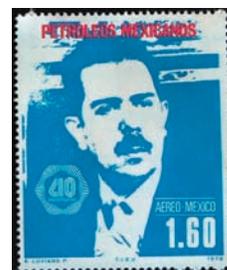
Aleatoriedad.



Secuencialidad.



Agudeza.



Difusividad.

Plana: es la ausencia de la perspectiva y elimina la apariencia natural de la dimensión.

Profundidad: se usa la perspectiva y se sugiere la apariencia natural de la dimensión.

Singularidad: centra la composición en un tema aislado e independiente, que no cuenta con el apoyo de ningún otro estímulo visual.

Yuxtaposición: expresa la interacción de estímulos visuales situando al menos dos claves juntas y activando la comparación relacional.

Secuencialidad: es la respuesta compositiva a un plan de representación que se dispone en un orden lógico o esquema rítmico.

Aleatoriedad: da la impresión de una falta de plan, de una desorganización planificada o de una presentación accidental de los elementos.

Agudeza: íntimamente ligada a la claridad del estado físico y a la claridad de expresión, mediante el uso de contornos netos y de la precisión, el efecto final es nítido y fácil de interpretar.

Difusividad: no aspira tanto a la precisión, pero crea más ambiente, más sentimiento y más calor.



## 2.6 Teoría del color

Es necesario decir que el color en sí no existe, no es una característica del objeto, es más bien una apreciación subjetiva del espectador. Por tanto, se puede definir como una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda sobre un objeto.

En el arte de la pintura, el diseño gráfico, la fotografía y en la televisión, la teoría del color es un grupo de reglas básicas en la mezcla de colores para conseguir el efecto deseado, combinando colores de luz o pigmento. La luz blanca se puede producir combinando el rojo, el verde y el azul, mientras que combinando pigmentos cian, magenta y amarillo se produce un color negro.

El color es pues un hecho de la visión que resulta de las diferencias de percepciones del ojo a distintas longitudes de onda que componen lo que se denomina el *espectro* de luz blanca reflejada en una hoja de papel. Estas ondas visibles son aquellas cuya longitud de onda está comprendida entre los 400 y los 700 nanómetros; más allá de estos límites siguen existiendo radiaciones, pero ya no son percibidas por la vista.

La luz blanca está formada por tres colores básicos: rojo intenso, verde y azul violeta. Lo que ocurre cuando se percibe un objeto de un determinado color, es que la superficie de ese objeto refleja una parte del espectro de luz blanca que recibe y absorbe las demás. Por ejemplo, en el caso de un objeto de color rojo, éste absorbe el verde y el azul, y refleja el resto de la luz que es interpretado por la retina como color rojo. Este fenómeno fue descubierto en 1666 por Isaac Newton, que observó que cuando un haz de luz blanca traspasaba un prisma de cristal, dicho haz se dividía en un espectro de colores idéntico al del arco iris: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, añil y violeta.<sup>37</sup>

### *El significado del color*

Existen una serie de clasificaciones y significados del color en distintos aspectos, por ejemplo en el ámbito gráfico existen:<sup>38</sup> el color *denotativo* (cuando está siendo utilizado como representación de la figura, es decir, incorporado a las imágenes realistas de la fotografía o la ilustración) y el color *connotativo* (acción de factores no descriptivos, sino precisamente

37.<http://www.newsartesvisuales.com>

38.*Ibid.*

---

psicológicos, simbólicos o estéticos, que suscitan un cierto clima y corresponden a amplias subjetividades).

Al color además se le puede dar un significado psicológico, determinándolo como las diferentes impresiones que emanan del ambiente creado por el color, que pueden ser de calma, de recogimiento, de plenitud, de alegría, opresión, violencia, etc. y que tienen un efecto sobre los individuos. También cambia de significado el color de acuerdo a una significación simbólica o codificación cultural.

Cada dimensión del color está relacionada con una reacción diferente. Por ejemplo, cuanto más se satura un color, mayor es la impresión de que el objeto se está moviendo. Cuanto más brillante es el color, mayor es la impresión de que el objeto está más cerca de lo que en realidad está. Las tonalidades de la parte alta del espectro (rojo, anaranjado, amarillo) suelen ser percibidas como más enérgicas y extrovertidas, mientras que las de las partes bajas (verdes, azules, púrpuras) suelen parecer más tranquilas e introvertidas. A la vez, los rojos, naranjas y amarillos son percibidos como colores cálidos, mientras que los azules, verdes y violetas son considerados colores fríos. Las diferentes tonalidades también producen diferentes impresiones de distancia: un objeto azul o verde parece más lejano que un rojo, naranja o marrón.

Los colores de base de seguridad codificados universalmente para la industria son:<sup>39</sup> Amarillo: peligro, Rojo: parada absoluta y Material de incendio, Verde: vía libre y Puestos de socorro, Blanco y negro: trazados de recorrido y Azul: para atraer la atención.

Por tanto, hay que tener siempre presente la importancia del color en la elaboración de los diseños. El color, como elemento claramente evidenciado del diseño, puede ser la clave del éxito. El color es uno de los medios más subjetivos con el que cuenta el diseñador. Dado que la percepción del color es la parte simple más emotiva del proceso visual, tiene una gran fuerza y puede emplearse para expresar y reforzar la información visual. Tiene mucho poder de atracción o rechazo dependiendo del uso que se le dé. Los colores también dan sensación de movimiento.

Las emociones, sensaciones y en definitiva todo lo que los colores pueden llegar a expresar y hacer sentir al espectador forma una parte fundamental de la base de un buen diseño.

Cada color tiene un significado y expresa una sensación agradable o desagradable, fría o cálida, positiva o negativa. "El estudio de la influencia psicológica de los colores, es hoy en día una ciencia que se aplica a muy diferentes campos debido a la impor-

39.<http://www.newsartesvisuales.com>

tancia que puede tener en los ambientes, en la vida diaria y en la publicidad.”<sup>40</sup>

Al igual que el color, hay otros elementos (círculo, cuadrado u otra forma) que las personas pueden asociar con un concepto diferente al que normalmente se le atribuye a dicho elemento. “La función de los elementos gráficos, no es simplemente adornar, sino atraer, representar la realidad y proporcionar más información que la escrita o hacerla más evidente”.<sup>41</sup> Arnheim<sup>42</sup> menciona que:

Dado que la forma y el color pueden distinguirse entre sí, pueden también compararse. Ambos transmiten expresión y permiten obtener información mediante el reconocimiento de objetos y acontecimientos. La forma capacita para distinguir una cosa de otra, pero el color contribuye a ello también. Sin embargo, la forma es un medio de comunicación más eficaz que el color; por otra parte, mediante ella no puede lograrse el impacto expresivo que proporciona el color. Por ejemplo, en una película en blanco y negro, no es posible distinguir que comen los actores por su sola forma.

La forma suministra una inmensa variedad de figuras claras; como en la escritura, ya que muestran signos que se producen con facilidad y eficacia que se reconocen de cualquier forma, mientras que si se utilizaran diferencias de color con el mismo propósito, no se podría definir tan claramente.

El color activa en el espectador una emoción, mientras que la forma exige una respuesta de examinación y análisis de las características, que corresponde al control intelectual. Al ver el color, la acción parte del objeto y afecta al espectador, en cambio, para que se perciba la forma, la mente organizante sale al encuentro del objeto. Son las cualidades expresivas del color las que afectan espontáneamente a la mente pasivamente receptiva, mientras que la estructura de un esquema (forma) concierne a una mente activamente organizadora.

El color significa sentimientos, pensamientos, sensaciones, etc., mientras que la forma se relaciona con la expresión de las formas específicas, más las propiedades más generales: como orientación espacial, equilibrio o características geométricas.

### *El círculo cromático*

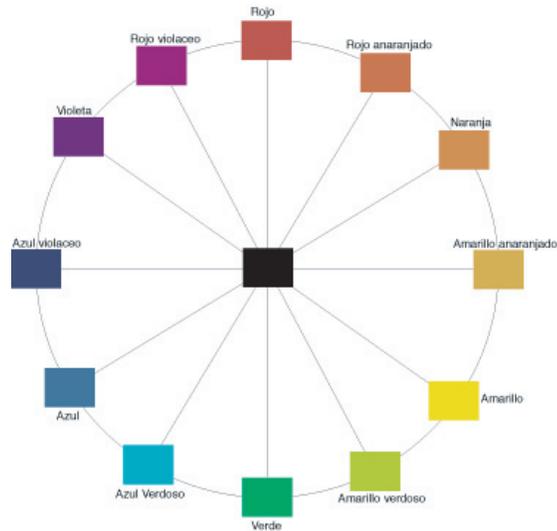
Sirve para observar la organización básica y la interrelación de los colores. Dentro de este se encuentra el negro, que se produce gracias a la mezcla de todos ellos. En este círculo cromático se encuentran: los colores primarios: rojo, azul y amarillo; los secundarios: verde, violeta y naranja y los terciarios: rojo violáceo, rojo anaranjado, amarillo anaranjado, amarillo verdoso, azul verdoso y azul violáceo.<sup>43</sup>

40.<http://www.newsartesvisuales.com>

41.*Ibid.*

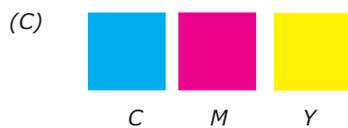
42.Rudolf Arnheim. *Arte y percepción visual: Psicología de la visión creadora*. Buenos Aires 1976, págs. 274 y 277.

43.<http://www.newsartesvisuales.com>



Círculo cromático.

### Colores primarios



Los primarios son colores que se consideran absolutos y que no pueden crearse mediante la mezcla de otros colores. Sin embargo, mezclar los primarios en diversas combinaciones crea un número infinito de colores.

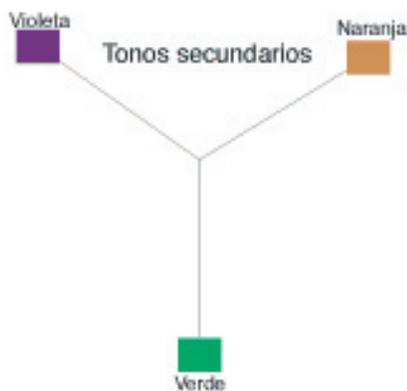
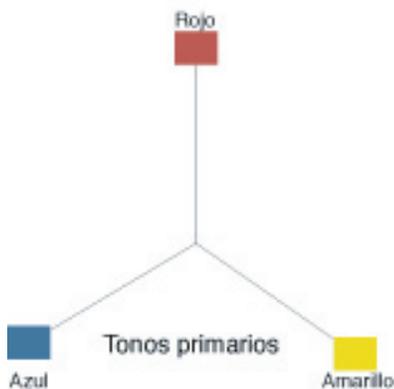
Dependiendo de qué ámbito, se pueden encontrar tres juegos de colores primarios:

Un juego formado por el rojo, el amarillo y el azul(A). Mezclando pigmentos de éstos colores pueden obtenerse todos los demás tonos. El segundo juego de primarios es el del rojo, el verde y el azul, conocidos como primarios aditivos(B). Son los primarios de la luz y se utilizan en el campo de la ciencia o en la formación de imágenes de monitores. Si se mezclan en distintos tantos por ciento, forman otros colores y si lo hacen en cantidades iguales producen la luz blanca. El tercer juego se compone de magenta, amarillo y cyan(C). Se trata de los primarios sustractivos y son los empleados por los impresores.<sup>44</sup>

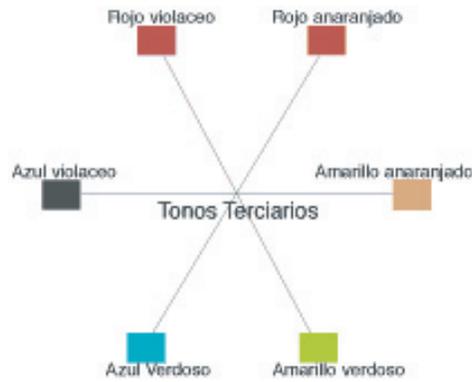
Los tonos secundarios se obtienen al mezclar partes iguales de dos primarios; los tonos terciarios se consiguen al mezclar partes iguales de un tono primario y de un secundario adyacente.

Los colores complementarios son aquellos que, en el espectro, se encuentran justo uno frente al otro. Se obtienen mediante la contraposición de un primario con un color secundario formado

44.<http://www.newsartesvisuales.com>



por los otros dos primarios. Así, el complementario del verde es el rojo, el del azul es el naranja y del amarillo el morado.



Existen tres características específicas sobre el color, que determinan su apariencia precisa:

### *El matiz*

Es el color en sí mismo, supone su cualidad cromática, es un sinónimo de color. Es la cualidad que define la mezcla de un color con blanco y negro. Está relacionado con la longitud de onda de su radiación. Según su tonalidad se puede decir que un color es rojo, amarillo, verde... Aquí se puede hacer una división entre tonos cálidos (rojo, amarillo y anaranjados), aquellos que se asocian con la luz solar o el fuego; y tonos fríos (azul y verde), aquellos que se asocian con el agua, la luz de la luna, etcétera.

Los términos cálido y frío se utilizan para calificar a aquellos tonos que connotan dichas cualidades; estos términos se designan por lo que es denominado *temperatura de color*. Las diferencias entre los colores cálidos y los fríos pueden ser muy sutiles. Por ejemplo, el papel blanco puede parecer más cálido o más frío por una leve presencia de rojo o azul, respectivamente.<sup>45</sup>

El verde tiene igual cantidad de amarillo y azul, por lo que parece cálido cuando se le compara con el azul verdoso, que contiene más azul; pero parece frío cuando se le compara con el amarillo verdoso, que tiene más amarillo. Todos los tonos entre el rojo y el amarillo son cálidos y aunque es difícil comparar su calidez o frialdad entre ellos, por lo general, los tonos más cercanos al naranja se consideran más cálidos.

45. <http://www.newsartesvisuales.com>

Las sensaciones cálidas o frías afectan también la ilusión espacial de un diseño. Debido a que los tonos cálidos parecen avanzar mientras los tonos fríos parecen alejarse.

Según Arnheim<sup>46</sup>, Kandinsky afirmó que un círculo amarillo revelará "un movimiento de expansión a partir del centro, que se aproxima al espectador; mientras que un círculo azul "desarrolla un movimiento concéntrico (como un caracol que se oculta en su caparazón) y se aleja del espectador.

Un mismo tono puede parecer diferente cuando se coloca sobre diferentes fondos y diferentes colores pueden parecer casi el mismo cuando se asocian a distintos fondos, es decir, el mismo elemento y del mismo color contrastado con fondos de diferentes colores hace que parezcan que cambia su tono y su valor.

### *La brillantez*

Tiene que ver con la intensidad o el nivel de energía. Es la luminosidad de un color (la capacidad de reflejar el blanco), es decir, el brillo. Alude a la claridad u oscuridad de un tono. Es una condición variable, que puede alterar fundamentalmente la apariencia de un color. La luminosidad puede variar añadiendo negro o blanco a un tono.

En general, con los tonos puros que tienen un valor más luminoso (amarillo, naranja, verde) se consiguen las mejores variantes claras, mientras que los tonos puros que tienen normalmente un valor menos luminoso (rojo, azul, violeta) ofrecen las mejores variantes oscuras.

### *La saturación*

Está relacionada con la pureza cromática o falta de dilución con el blanco. Constituye la pureza del color respecto al gris, y depende de la cantidad de blanco presente. Cuanto más saturado está un color, más puro es y menos mezcla de gris posee. Los colores menos saturados transmiten sensaciones tranquilas y suaves, por el contrario los colores más saturados transmiten tensión.

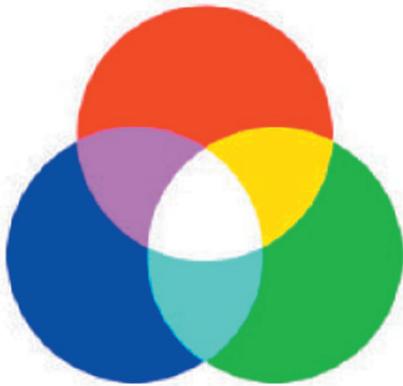
El ojo humano puede distinguir entre 10 000 colores o tonos. (El tono: Es el color en sí mismo, supone su cualidad cromática. Es el conjunto de matiz, brillo y saturación.)

### *Color luz y color pigmento*

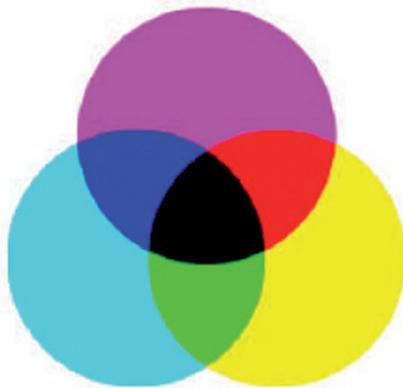
Por otro lado hay que tener en cuenta que el color está íntimamente relacionado con la luz y el modo en que esta se refleja. Se pueden diferenciar por esto, dos tipos de color:<sup>47</sup>

46. Rudolf Arnheim. op. cit. pág. 278.

47. <http://www.newsartesvisuales.com>



Color luz, síntesis aditiva.



Color pigmento, síntesis sustractiva.

El color luz. Los bastones y conos del órgano de la vista están organizados en grupos de tres elementos sensibles, cada uno de ellos destinado a cada color primario del espectro: azul, verde y rojo, del mismo modo que una pantalla de televisión en color. Cuando se ve rojo es porque se ha excitado el elemento sensible a esta longitud de onda. Cuando es amarillo es porque se excitan a un tiempo verde y el rojo, y cuando es azul celeste (cyan), es que están funcionando simultáneamente el verde y el azul.

Del mismo modo pueden obtenerse colores terciarios en los que las tres luces primarias actúan a la vez en distintas proporciones y que hacen posible que, por ejemplo, en un televisor en color se perciba una enorme cantidad de valores cromáticos distintos.

El color pigmento. Cuando se manejan colores de forma habitual no se utilizan luces, sino tintas, lápices, rotuladores... este es el color pigmento. Todas las cosas (menos los medios transparentes) poseen unas moléculas llamadas pigmentos, que tienen la facultad de absorber determinadas ondas del espectro y reflejar otras. El pigmento para pintura es un polvo fino que o bien refleja toda la luz para producir un efecto blanco, o bien absorbe ciertas longitudes de onda de la luz para producir un efecto coloreado. El pigmento es la sustancia colorante, obtenida de minerales o sustancias orgánicas que mezcladas con aglutinantes constituyen los diferentes tipos de pinturas o patinas.

### *Formas compositivas del color*

Además de las diferencias de tono, los colores reciben influencias que se reflejan en su luminosidad y oscuridad, calidez y frialdad, brillo y sombra y según los colores que los rodeen. Existen dos formas básicas compositivas del color.<sup>48</sup>

Armonía. Significa coordinar los diferentes valores que el color adquiere en una composición, es decir, cuando en una composición todos los colores poseen una parte común al resto de los colores componentes. Armónicas son las combinaciones en las que se utilizan modulaciones de un mismo tono, o también de diferentes tonos, pero que en su mezcla mantienen los unos parte de los mismos pigmentos de los restantes.

En todas las armonías cromáticas, se pueden observar tres colores: uno dominante, otro tónico y otro de mediación. El tono dominante, es el más neutro y de mayor extensión, su función es destacar los otros colores que conforman la composición. El color tónico, normalmente en la gama del complementario del domi-

48. <http://www.newsartesvisuales.com>

nante, es el más potente en color y valor y el de mediación, que tiene la función de actuar como conciliador y modo de transición de los anteriores y suele tener una situación en el círculo cromático próxima a la del color tónico.

La armonía más sencilla es aquella en la que se conjugan tonos de la misma gama o de una misma parte del círculo, aunque puede resultar un tanto carente de vivacidad.

**Contraste.** Se produce cuando en una composición los colores no tienen nada en común. Existen diferentes tipos de contraste:

-Contraste de tono: cuando se utilizan diversos tonos cromáticos.

-Contraste de claro/oscuro: el punto extremo está representado por blanco y negro.

-Contraste de saturación: se produce por la modulación de un tono puro saturado con blanco, con negro, con gris o con un color complementario.

-Contraste de cantidad: contraposición de lo grande y lo pequeño, de tal manera que ningún color tenga preponderancia sobre otro.

-Contraste simultáneo: se produce por la influencia que cada tono ejerce sobre los demás al yuxtaponerse a ellos en una composición gráfica.

-Contraste entre complementarios: para lograr algo más armónico conviene que uno de ellos sea un color puro y el otro esté modulado con blanco o con negro. La extensión de un color en una composición debe ser inversamente proporcional a su intensidad.

-Contraste entre tonos cálidos y fríos: por ejemplo, en un contraste de claro/oscuro, hay uno o varios colores más aproximados al blanco y uno o varios colores más aproximados al negro.

### *Las escalas de los colores pueden ser cromáticas o acromáticas:*<sup>49</sup>

Las **escalas monocromas**: son aquellas en las que interviene un solo color, y se forma con todas las variaciones de este color, bien añadiéndole blanco, negro o la mezcla de los dos (gris). Se puede distinguir entre:

-Escala de saturación, cuando al blanco se le añade un cierto color hasta conseguir una saturación determinada.

-Escala de luminosidad o del negro, cuando al color saturado se le añade sólo negro.

49.<http://www.newsartesvisuales.com>

-Escala de valor, cuando al tono saturado se le mezclan a la vez el blanco y el negro, es decir, el gris.

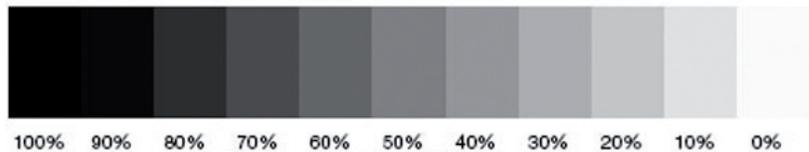
En las escalas cromáticas: los valores del tono se obtienen mezclando los colores puros con el blanco o el negro, por lo que pueden perder fuerza cromática o luminosidad. Las escalas cromáticas se pueden distinguir entre:

-Escalas altas, cuando se utilizan las modulaciones del valor y de saturación que contienen mucho blanco.

-Escalas medias, cuando se utilizan modulaciones que no se alejan mucho del tono puro saturado del color.

-Escalas bajas, cuando se usan las modulaciones de valor y luminosidad que contienen mucho negro. Se denominan escalas policroma, a aquellas gamas de variaciones de dos o más colores, el mejor ejemplo de este tipo de escala sería el arco iris.

Una escala acromática: será siempre una escala de grises, una modulación continua del blanco al negro. La escala de grises se utiliza para establecer comparativamente tanto el valor de la luminosidad de los colores puros como el grado de claridad de las correspondientes gradaciones de este color puro. Por la comparación con la escala de grises, se clasifican las diferentes posiciones que alcanzan los colores puros en materia de luminosidad.



### *Las gamas y sus tipos*<sup>50</sup>

Las gamas son escalas formadas por gradaciones que realizan un paso regular de un color puro hacia el blanco o el negro.

Gama melódica: está constituida por un solo color, degradado en distintos tonos, con intervención del blanco y el negro.

Gama armónica simple: está compuesta por un color dominante, acompañado por tres colores más de matiz opuesto.

Gama de colores quebrados por mezcla de colores complementarios o gama de grises: se logra por parejas de colores complementarios, mezclados en proporciones desiguales, a los que se les agrega también blanco, logrando una extensa gama de grises con afinidad hacia uno u otro color.

Gama armónica de colores fríos: esta va del verde claro al violeta, pasando por todos los azules.

Gama armónica de colores calidos: esta va del violeta al verde claro, pasando por todos los naranjas.

50.Parramón, *Teoría y práctica del color*, Barcelona 1990, pág. 94.



Estampilla con imagen a pluma.



Estampilla con imagen tramada.



Estampilla con imagen plana.



Estampilla con imagen degradada.

En las artes gráficas se tienen dos grandes categorías con respecto al color, imagen en color e imagen en blanco y negro, en éstas últimas se diferencian:<sup>51</sup>

- imágenes a pluma.
- imágenes tramadas: mediante diferentes tipos de gris.

Asimismo, las imágenes en color se pueden dividir en dos categorías:

- colores planos: manchas uniformes de color.
- degradados, también tramadas.

El color es un elemento básico a la hora de elaborar un mensaje visual, pues el color no es un simple atributo que recubre la forma de las cosas, por el contrario, también repercute en el significado del mensaje, pues el color puede llegar a ser la traducción visual de nuestros sentidos o despertar éstos mediante la gama de colores utilizados.

Se pueden establecer diversas clasificaciones de color. Por ejemplo:

-Los policromos, o gama cromática. Compuesto por colores diversos que encuentran su unidad en la común saturación de los colores.

-Los camafeos, o matizaciones alrededor de una coloración principal. Puede haber tantos camafeos como colores. No obstante, cabe distinguir en primer lugar el camafeo cálido (compuesto de tonos que giran alrededor del rojo y del naranja) del camafeo frío (compuesto por tonos alrededor del azul cyan y del verde).

-Los agrisados, que conforman colores variados muy cercanos al blanco (tonos pastel) o al negro (tonos oscuros) o al gris (tonos quebrados).

-Los neutros, que componen un conjunto únicamente blanco y negro o que pueden comprender grises escalonados.<sup>52</sup>

### *Desarrollo de un esquema de color*

El esquema de color funciona para limitar, de cierta manera, el uso de colores en un diseño, ya que los colores que funcionan bien para un diseño quizá no sean eficaces para otro. Se dispone de innumerables opciones para desarrollar un esquema de color al realizar ajustes de valor e intensidad.

En el desarrollo de un esquema de color se debe empezar por elegir el tono dominante y estudiar las variaciones de valor e intensidad, así como los tonos adicionales. Un tono dominante puede ir acompañado de un tono subordinado que proporcione contrastes necesarios y acentos ocasionales.

51.<http://www.newsartesvisuales.com>

52.*Ibid.*

---

La serie de tonos para crear un esquema de color correcto incluye:<sup>53</sup>

- Monocromos: se limita a un solo tono pero permite cambios de valor e intensidad.

- Tonos análogos: cuando un tono se acompaña por sus adyacentes, creando una suave armonía.

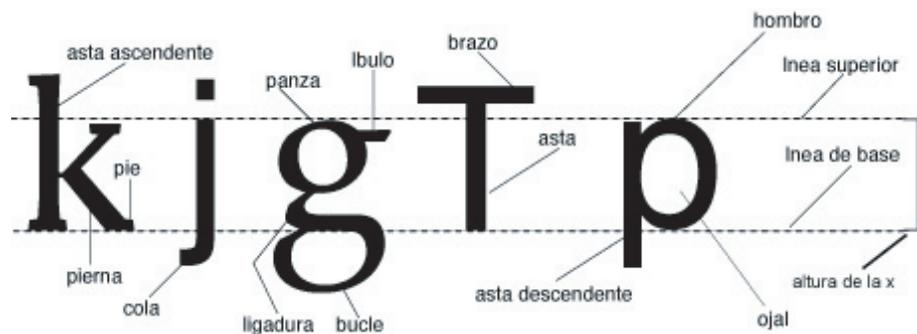
- Tonos complementarios: se encuentran en lados opuestos del círculo cromático. Los tonos que no están separados exactamente a 180° son considerados tonos casi complementarios.

- Tonos inconexos: son tonos elegidos al azar, para crear un esquema de color efectivo, siempre y cuando se manipulen adecuadamente el valor y la intensidad.

## 2.7 Tipografía

La tipografía en las artes gráficas requiere un análisis minucioso de su trayectoria y evolución del idioma escrito, sin embargo, se pueden mencionar las características generales de carácter tipográfico.

La forma de los tipos parte de una alineación horizontal de signos equivalentes a fonemas propios del idioma, incluyendo los signos ortográficos que apoyan la intención del mensaje y los signos numerales. Las características reconocibles de un tipo de letra parten del trazo y de su relación con el resto de ellas, así surge la familia tipográfica, cuya clasificación a lo largo de la historia ha tratado de ser exacta, sin haberlo logrado, pero es posible definir como familia tipográfica al sistema de signos y otros símbolos que responden a un programa de diseño definido previamente.<sup>54</sup>



Una familia tipográfica completa comprende el diseño de veintisiete letras en mayúscula (ALTA) y minúscula (baja), versalitas, diez números, símbolos especiales, signos de puntuación y matemáticos y ligaduras. Todos estos signos llegan a sumar hasta ciento cincuenta.

Y aunque se han clasificado de distintas maneras, se puede especificar que hay cinco elementos que sirven para clasificar a las familias tipográficas:<sup>55</sup>

- La presencia o ausencia del *serif* o remate.
- La forma del *serif*.
- La relación curva o recta entre bastones y serifs.
- La uniformidad o variabilidad del grosor del trazo.
- La dirección del eje de engrosamiento.

De acuerdo con esto se puede hacer un análisis y reconocer a los dos grandes grupos fundamentales: tipografías con *serif* y ti-

54. *Manual del Servicio Postal Mexicano, op. cit.* pág. 22.  
55. <http://www.newsartesvisuales.com>

pografías *sans serif* o de palo seco. A su vez, las *serif* se clasifican en las siguientes clases: romanas antiguas, romanas de transición, romanas modernas y egipcias. Y las *sans serif* basan su propia clasificación en: grotescas, neo-góticas, geométricas y humanísticas.

Las variables de tono también son consideradas parte de una familia. El valor del engrosamiento determina el tono de un estilo: ligera o *light*, romana, *book* (tono para libros) o regular, negrita o *bold*, seminegra o *heavy*, negra o *black* y ultra negra o ultra *black*. Las proporciones constituyen otro tipo de variable. Estas proporciones se refieren al eje horizontal de un tipo y pueden ser: normal, condensada, ultra condensada, extendida o ultra extendida. Las variables de inclinación se refieren al desplazamiento horizontal del eje de un tipo. Tanto las *itálicas* como las *bastardillas* coinciden generalmente en esta inclinación de aproximadamente 12 grados. Las *bastardillas* son una variable de las regulares pero desplazadas en su eje, mientras que las *itálicas* son una variable diseñada aparte, también desplazadas.

El enfoque primordial sobre criterios de manejo práctico del mensaje tipográfico se pueden catalogar, de acuerdo con la función en:

- los de comunicación editorial, donde el énfasis primordial es la información y para el diseño cuyo objetivo es la funcionalidad.
- los de comunicación corporativa, donde el énfasis se encuentra en la imagen y su objetivo es el estilo.
- los de función de comunicación comercial, en donde el énfasis está en el producto y su objetivo es el impacto.

Se pueden destacar, según la intención de comunicación, cuatro juicios de valor para seleccionar una tipografía: el visual (la forma), la función (lectura), el estilo (según su historia) y el origen (diseñador/creador).

Para combinar la tipografía es conveniente seleccionar no más de dos tipografías con todas sus variantes y por supuesto, jerarquizar la información con el uso de tamaños y posición, sin perder de vista que debe prevalecer una buena legibilidad. Para esto se deben considerar como condicionantes de legibilidad a varios elementos: el interletrado o espacio entre letras, el interpalabrado o espacio entre palabras y el interlineado o espacio entre líneas de texto.<sup>56</sup>

Todos estos aspectos por supuesto deben ser considerados a la hora de planear y diseñar una estampilla postal, aplicando una tipografía clara, que contenga los datos necesarios (Nombre de la Emisión, País emisor, valor facial y los datos de pie de imprenta) y los jerarquice de manera correcta. Es posible observar dentro de la gran variedad de estampillas postales, una gran colección de uso de tipografías.

<sup>56</sup>.Manual del Servicio Postal Mexicano, op. cit. pág. 11.

## CAPÍTULO III

# La filatelia como opción para el diseño

Como ya se ha mencionado, el diseño de una estampilla postal reúne elementos suficientes para ser catalogado como una buena opción como medio de desarrollo profesional para el diseñador gráfico.

Asímismo, la filatelia convierte a este soporte gráfico en un artículo capaz de generar una experiencia enriquecedora e interesante en la actividad creadora, que encuentra su lugar gracias a la gran variedad de posibilidades que brinda para poder desarrollar su diseño.

Es como se puede emplear desde un simple trazo realizado a mano hasta una fotografía digital o un fotomontaje, desde una tipografía elemental hasta una muy adornada, imágenes monocromáticas o imágenes multicolores, formatos regulares de distintas formas y tamaños variados; y además ofrece la posibilidad de utilizar el sistema de impresión que más se adecúe a las necesidades del diseño, por todo lo anterior, el proceso de diseño para una estampilla se presenta como un inmenso universo de imágenes, cuyos límites se encuentran en la creatividad del diseñador.

Al crear una serie de estampillas y no sólo una, el diseñador puede experimentar un reto mayor, pero igualmente satisfactorio, al generar imágenes con una misma línea de diseño que sin duda alguna, confirma que su creación convierte a la filatelia en un fin y a la estampilla en un soporte gráfico suficientemente atractivo para el profesional del diseño.

Por lo tanto, no es apresurado considerar a la filatelia como una interesante, enriquecedora y completa opción para el diseño.

## 3.1 Diseño aplicado a una estampilla

La puesta en circulación de las estampillas postales puede obedecer a una necesidad postal, celebración de acontecimientos o la conmemoración de un hecho. Así se encuentran las series emitidas para uso normal, llamadas permanentes o básicas, que con el tiempo se van enriqueciendo con nuevos valores debido a los cambios tarifarios. Estas emisiones tienen un tiempo, cambio que se efectúa en la mayoría de los países cada cinco o diez años. Estos cambios se originan por la necesidad de dar a conocer monumentos, paisajes, historia, vida, etcetera.

Existen también las series conmemorativas, las que se utilizan para celebrar un acontecimiento específico. Estas estampillas son de tirajes muy cortos, son además más raras y difíciles de conseguir que las permanentes. En cualquiera de las dos series, lo que toda estampilla postal necesita es una investigación histórica que respalde el porque de su existencia.

El diseño de una estampilla debe ser sumamente cuidado, pues además de cubrir una función postal, es coleccionable y su papel dentro de la Filatelia puede variar si está bien o no diseñada, pues un buen diseño es mucho más atractivo, ya que mejora la presentación general por medio de diseños más elaborados, papeles de calidad, mayor número de colores, perforados especiales, etc. Por esto la búsqueda de material, la investigación a conciencia y la preparación de viñetas bien logradas y sobre todo, coleccionables, es una tarea fundamental para todo Departamento Filatélico.

Al diseñar una estampilla postal no existen limitaciones en cuanto al aspecto visual, es decir, se puede aplicar cualquier técnica, cualquier imagen y disposición de los elementos, aplicando criterios estéticos, siempre y cuando cumpla el propósito para el cual fue diseñada. Sin embargo se deben tener presentes los aspectos de forma, tamaño y sistema de impresión a la hora de diseñar y considerar las leyendas e importancia de estas, dentro del diseño.

Cada Administración Postal decide la forma en que se prepararán y obtienen los bocetos, teniendo así las variantes de:<sup>1</sup>

Diseñadores permanentes que forman parte de los planteles de personal postal. En este caso la comunicación podrá ser fluida y beneficiosa en cuanto a la calidad y el nivel del profesional.

1. *Manual de Enseñanza* 1988, UPAE, pág. 37.

Diseñadores contratados a los que se les paga por cada trabajo presentado. La idea es contar con más de un diseñador disponible.

Concursos abiertos en los que pueden participar todos los que se consideren en condiciones de hacerlo, desde niños hasta profesionales del diseño, de todas las condiciones sociales.

Concursos cerrados limitados a un determinado núcleo de artistas, se hacen por invitación y deben tener un tema claramente establecido.<sup>2</sup>

Cualquiera que sea el medio para obtener el diseño de una estampilla, debe recordarse que estas, al igual que el papel moneda, constituyen uno de los símbolos representativos del Estado y que como ningún otro, tienen la ventaja de recorrer el mundo y ser admirados o criticados, según corresponda.

Las estampillas postales actualmente son consideradas como embajadoras portadoras de cultura, por esto son tan importantes y su realización debe ser tan cuidada.

Cuando se presenta un boceto, se entiende que este es el resultado del esfuerzo de diseño, cuya calidad y fidelidad son clave en la toma de decisiones sobre la pieza a producirse, en ellos se visualiza el resultado con antelación y en ellos se visualizan todos los requerimientos iniciales.

Es necesario presentar este boceto en un formato cuatro veces mayor al tamaño real del timbre, con una reducción en su tamaño real, con el fin de visualizar tanto el detalle que contiene como el resultado final que se pretende obtener. Deberá además, presentarse en una cubierta de papel translucido para registrar comentarios así como el material de protección necesario para su manejo (un soporte semirígido y cubierta de protección).<sup>3</sup>

A la hora de elaborar el diseño deben considerarse las siguientes especificaciones técnicas y elegir las que sean más convenientes:

### *Formatos*<sup>4</sup>

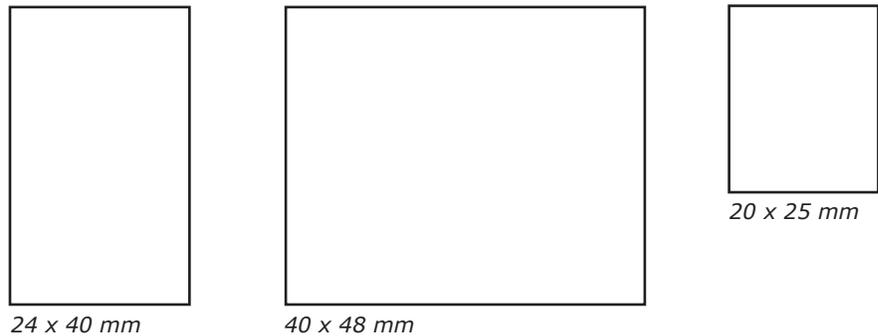
Estos formatos son los más comunes, pero pueden variar según las necesidades y características del diseño, sin olvidar verificar las condiciones de la impresión.

Con posibilidad de manejo horizontal o vertical (considerar un margen mínimo de 2 mm por lado).

2. *Manual de Enseñanza 1988, ibid.*

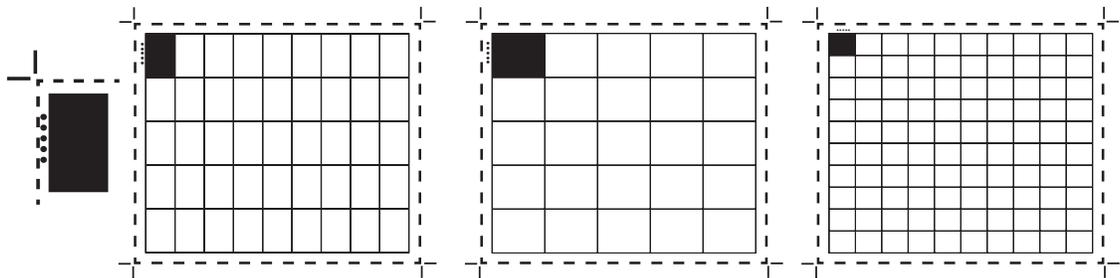
3. *Manual del Servicio Postal Mexicano 1995, pág. 18.*

4. *Manual del Servicio Postal Mexicano, op. cit. pág.19.*



### Planillas<sup>5</sup>

Para el manejo de repeticiones en las planillas, es necesario reconocer el esquema de acomodo de cada pieza:



El margen exterior es de 1.1 cm por lado. Al calce deben marcarse en uno o dos zonas de la planilla, el código de tintas involucradas en la impresión.

Cuando llega el momento de determinar exactamente el día de emisión de una estampilla postal, las medidas deben ser precisas y tener en cuenta los siguientes posibles factores:

- Tiempo para la difusión de la noticia en el ámbito filatélico.
- Lapso óptimo para recibir los pedidos de los coleccionistas locales y del exterior.
- Día más conveniente para facilitar la concurrencia de los filatelistas a los lugares de expendio.

Las emisiones de estampillas se realizan en un evento protocolario, con la participación de grandes personajes, quienes encabezan una ceremonia donde se "cancela" por primera vez una de esas estampillas, con un matasellos especial que sólo se usa ese día.

Ese mismo día aparecen en todo el país, ejemplares de esta emisión y para celebrar este momento se producen distintas

4 cm



piezas conmemorativas que enmarcan el evento y que son muy apreciadas por los coleccionistas, las cuales también pueden ser realizadas por el diseñador.

*Matasellos de primer día de emisión.*<sup>6</sup>

Es un sello especial de cancelación que se aplica sobre la nueva estampilla únicamente el día anunciado para su emisión. Esta pieza contiene el nombre de la emisión, la fecha exacta de la emisión, el lugar donde se realiza la ceremonia de cancelación, un gráfico sintético alusivo al motivo impreso en la estampilla, así como las leyendas: "Primer día de emisión" y "Servicio Postal Mexicano".



*Sobre de primer día de emisión.*<sup>7</sup>

Esta pieza contiene un espacio para colocar la estampilla, un área para recibir el matasellos de primer día de emisión, literatura explicativa y un gráfico alusivo.



Estampilla(s)

Matasellos

Gráficos

Literatura

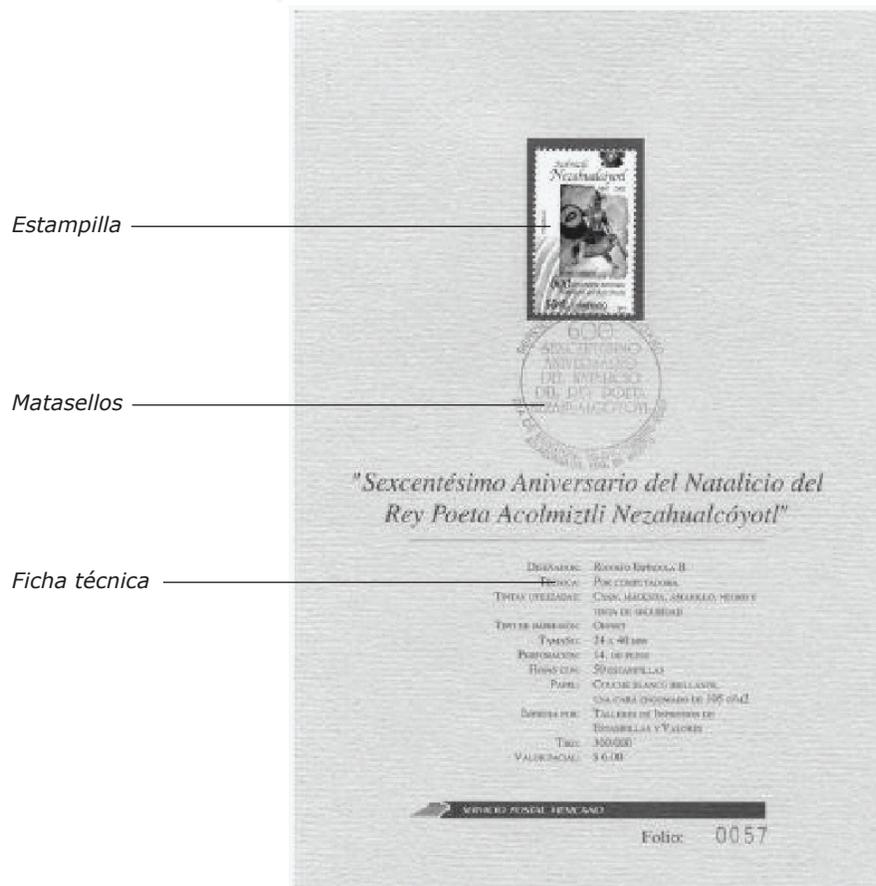
6. Manual del Servicio Postal Mexicano, op. cit. pág. 20.

7. Manual del Servicio Postal Mexicano, op. cit. pág. 21.

El formato final del sobre debe ser de 10 x 19 cm (cerrado), su impresión es de 1 ó 2 tintas directas (no se usa tinta roja, pues el matasellos mexicano es rojo) y se debe entregar el original mecánico o separación de color en negativos.

### *Hojilla de primer día de emisión.*<sup>8</sup>

Esta pieza contiene un espacio para la o las estampillas que conforman una emisión, un espacio suficiente para colocar el matasellos de primer día de emisión y una ficha técnica de la emisión.



El formato final es de 21 x 14 cm, la impresión es en negro y se debe entregar el original mecánico.

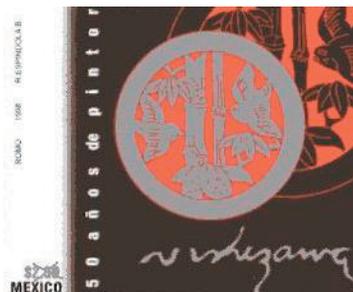
8. Manual del Servicio Postal Mexicano, op. cit. pág. 21.

---

Algunas emisiones requieren de una pieza de presentación especial. El formato y la creatividad van en función de las necesidades particulares de cada pieza, sin embargo es importante considerar que su objetivo es destacar las características propias de las estampillas. Las constantes de información que debe contener dicha pieza son:

Portada: Nombre de la emisión e Identidad del Servicio Postal Mexicano.

Interiores: presentación, Literatura alusiva a la o las estampillas que contiene la ficha técnica de cada timbre postal, además de la opción de presentar o no los gráficos alusivos a la emisión.<sup>9</sup>



## 3.2 Iconografía en la filatelia mexicana

Si existe un acervo gráfico de la cultura mexicana, donde se consigna a casi la totalidad de los hombres ilustres desde Hidalgo hasta Cárdenas, de Sor Juana a Juan Rulfo; donde se da testimonio de hechos y acontecimientos trascendentes en la vida del país; donde se citan aspectos relevantes de la arquitectura, la historia, el arte, las ciencias, el deporte, el entretenimiento, la flora y la fauna, así como la participación de México en diferentes actividades dentro del grupo de las naciones, entonces se encuentra bellamente estampado en la colección filatélica de las estampillas postales mexicanas.

El Servicio Postal Mexicano ha emitido más 3,600 estampillas postales originales, entre series permanentes y conmemorativas, que enriquecen de manera especial las páginas de nuestra historia y forman parte ya, de esta.

A lo largo de la historia postal y Filatélica de México, la gama de imágenes que han sido representadas en las estampillas postales es bastante rica, cubre todos los estilos y técnicas visuales.

Actualmente el Servicio Postal Mexicano tiene una lista de categorías dentro de las cuales, año con año se prepara un programa de emisiones postales con los temas y fechas de emisión específicos para ser representados. Estas categorías son:<sup>10</sup>

- |                    |                               |
|--------------------|-------------------------------|
| Arquitectura       | Héroes y símbolos             |
| Artes plásticas    | Instituciones                 |
| Ciencias           | Literatura                    |
| Comunicaciones     | Mexicanos destacados          |
| Deportes           | Motivos prehispánicos         |
| Economía           | Mujer                         |
| Educación          | Navidad mexicana              |
| Estado y ciudades  | Personalidades del Siglo XX   |
| Eventos culturales | Programas de Gobierno y salud |
| Flora y fauna      |                               |

10. <http://www.sepomex.com>

### 3.3 Sistema de impresión para la estampilla

Antes que nada, es importante mencionar que “un impreso es cualquier trabajo realizado mediante impresión, es decir, utilizando procedimientos que sirven para reproducir textos e ilustraciones (con sistemas directos o indirectos), empleando formas previamente entintadas sobre hojas de papel o papel continuo, sobre tejidos, sobre laminados, plásticos, etc., en un determinado número de ejemplares, siendo todos iguales entre sí.”<sup>11</sup>

Al estudio sistemático de los impresos y de sus elementos componentes, se le conoce como *Entipología*<sup>12</sup>. Al clasificar los impresos se debe considerar el aspecto histórico, es decir el contexto global en el que se dio el origen del impreso, con las relaciones e implicaciones de carácter cultural, socio-económicas, religiosas y políticas de determinada época. Además se debe considerar el aspecto funcional, es decir, la funcionalidad práctica del impreso en sí, la cual responde a exigencias de carácter económico, social y cultural. El aspecto estético, se considera a partir de que el lector es atraído en primer momento por el aspecto de un impreso, antes que por el contenido. Y por último, hay que considerar el aspecto técnico, es decir, los procedimientos para la realización del impreso, incluyendo máquinas, ciclos de trabajo, materiales, etcétera.

Por sus características, los impresos se clasifican en:<sup>13</sup>

**Editoriales:** Son los libros en sí mismos, que anteriormente se imprimían a través del sistema de Tipografía, pero que actualmente son impresos por offset. Estos a su vez se diferencian de acuerdo al tema (didácticos, técnicos, religiosos, literarios, artísticos, de consulta, etc.), por su extensión (folleto, volumen u obra) y por la calidad (de lujo, normal y de batalla).

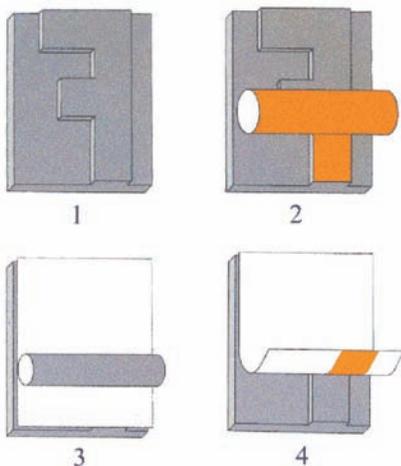
**Paraeditoriales:** Son las ediciones periódicas, como revistas, boletines, diarios, etc. Se denominan hemerológicos y en la actualidad los periódicos se imprimen en offset y algunas revistas en huecograbado.

**Extraeditoriales:** Son todos los impresos comerciales y de relaciones sociales. Algunos se realizan conforme a normas fijas y en otros interviene la fantasía artística, logrando un conjunto de resultados altamente variado, al igual que los sistemas de impre-

11.Raviola, *Formas para Offset*. Barcelona 1981, pág. 15.

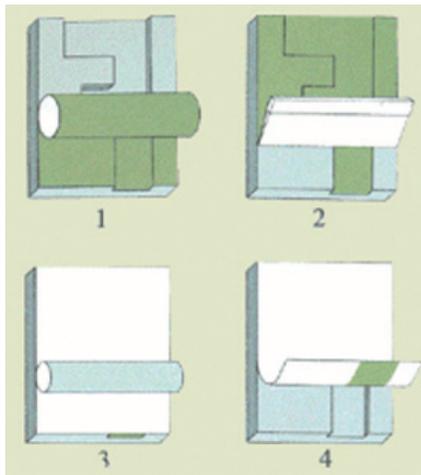
12.*Ibid.*

13.Raviola, *op. cit.* pág. 19-20.



Proceso de impresión para tipografía:

- 1- Tipografía en relieve
- 2- Entintado de la forma
- 3- Presión sobre el papel
- 4- Retiro del pliego impreso



Proceso de impresión en huecograbado:

- 1- Entintado del cilindro o de la plancha
- 2- Se retira el sobrante de tinta
- 3- Presión sobre el papel
- 4- La tinta se adhiere al papel

sión que se utilizan. Estos a su vez se dividen en los de: publicación (plegables, volantes, anuncios en publicaciones, carteles murales, carteles de escaparate, catálogos, muestrarios, etc.), correspondencia (cartas, memorandos, sobres, tarjetas postales, etc.), presentación e identificación (tarjetas de visita, tarjetas comerciales, exlibris, carnets, pasaportes, etc.), Valores (billetes, timbres postales, papel timbrado, letras de cambio, cheques, etc.), contabilidad (registros, fichas, talonarios, facturas, etc.), calendarios (agendas, calendarios de bolsillo, murales y artísticos) y de recordatorios y participaciones (felicitaciones, invitaciones, programas, minutas, recordatorios de defunción, participaciones de nacimiento, primera comunión, matrimonio, etcétera).

Cada país determina la institución en que las estampillas postales deben ser impresas, puede ser en la imprenta del Estado, en la que se realiza la impresión de los valores (billetes, monedas, etc) o a través de imprentas privadas nacionales o extranjeras.

En México al principio de la historia postal, se realizaban las impresiones de las estampillas postales en pequeños talleres de impresión, que poco a poco fueron creciendo y tomando importancia. Los dos talleres más importantes que se han encargado de esta labor han sido, primeramente el Grupo Gráfico Romo, que es una empresa de vanguardia en el ramo de las artes gráficas que durante más de sesenta años en el negocio, ha cimentado una reputación impecable a través de la impresión de piezas y materiales comerciales y la producción de libros de arte y estampillas postales. Sin embargo, desde 1973 y hasta hoy, las estampillas mexicanas se imprimen en los Talleres de Impresión de Estampillas y Valores dependiente de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público.

Los procedimientos de impresión que en estos talleres se pueden desarrollar para imprimir las estampillas postales van desde la impresión de tipografía, que es el más sencillo, en cuanto a la preparación de las planchas impresoras, como por la forma de transferir la tinta del clisé al papel. En este sistema las partes impresas sobresalen de la plancha impresora, quedando sin tinta los espacios blancos. Ofrece una impresión plana aun cuando se puede observar por el borde de la estampilla que las partes impresas sobresalen de la superficie del papel.

El offset es el más utilizado, dadas las posibilidades que ofrece en cuanto al tratamiento de colores. El boceto se procesa fotográficamente, surgiendo los fotocromos que separan los cuatro colores básicos. La impresión vista con un lente, aparece como pequeñas líneas o puntos que no presentan relieve sobre el papel.

El huecograbado se realiza esencialmente en base a sombras y esfumados, ofreciendo delicada textura, empleándose para su impresión planchas metálicas. En el proceso se trabaja con tono continuo en la confección de un original que se reproduce fotográficamente.

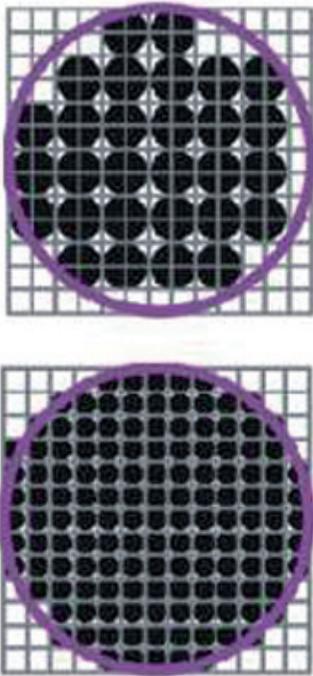
---

Luego se copia en papel pigmento la trama del dibujo, se dan los matices de las figuras y se aplica sobre la camisa de cobre de un cilindro impresor. Si la figura a imprimir es multicolor, se efectúa una selección de colores previa y de acuerdo con la cantidad de los mismos, se emplearán igual número de cilindros impresores.

En la calcografía el diseño de una estampilla es practicado mediante el empleo de rayas y líneas que luego se graba con la ayuda de ácidos en una plancha. El boceto se realiza en una medida tres o cuatro veces más grande que el tamaño definitivo y después es reproducido fotográficamente sobre una plancha de metal duro, usando una emulsión fotosensible, entonces se procede a emplear para grabar el metal y los trazos que deben ser más gruesos y profundos, se profundizan en la siguiente etapa. Con la máquina grisadora y una punta de diamante se hace un fondo grisado cuadriculado, en forma esfumada. Este cuño ya está listo para ser aplicado al proceso posterior de preparación de las planchas impresoras. Se obtiene una impresión levemente en relieve.

Se puede emplear además el grabado en acero, para dar mayor jerarquía a las emisiones. En este proceso el diseñador debe efectuar un estudio de las líneas que compondrán el dibujo grabado, después, sobre una película transparente se hace una copia de las líneas principales que luego se transfieren a una chapa de zinc en la que se agregan otras líneas auxiliares, lográndose de este modo el modelo de "pantógrafo" que sirve para reproducir la figura del timbre a tamaño natural sobre una plancha de acero. Algunas de las líneas se profundizan con ácido y finalmente el grabador con un buril de mano se dedica al modelado final, grabando los puntos y las líneas con diferentes anchos y profundidades. La matriz lograda se endurece y se transfiere mecánicamente a un cilindrin, para luego pasarla al cilindro impresor tantas veces como estampillas tendrá el pliego definitivo. El diseño aparece en relieve en la parte impresa de la estampilla y la parte engomada tiene suaves depresiones.<sup>14</sup>

14. *Manual de Enseñanza, op. cit.* pág. 39.



Variaciones de LPI.

### 3.3.1 Impresión offset

Como ya se ha mencionado, el sistema de impresión que actualmente se utiliza en la elaboración de las estampillas postales es el offset. El público además de ser atraído por la imagen y el color, debe ser atraído por la calidad de impresión de la viñeta y este sistema de impresión garantiza un buen resultado.

El antecedente directo del offset es la litografía que se implementó para la reproducción de gráfica en color, mientras la imprenta de tipos móviles avanzaba en la reproducción de la escritura.

La idea básica que dio origen a la litografía fue la imposición de una película de pigmento sobre un sustrato, basado en las diferencias de densidad que existen entre el agua y el aceite. Dicho sistema requirió de una piedra porosa capaz de absorber agua, sobre cuya superficie lisa, preparada y seca, se realizaba un dibujo con lápiz grasoso, que una vez terminado, se le aplicaba un ligero baño de agua, inmediatamente después una capa de tinta con base aceite; permitiendo que las zonas libres de dibujo absorbieran agua y no permitieran la presencia de tinta, mientras que en aquellas marcadas con el dibujo la tinta era absorbida por la piedra. Por último se colocaba un sustrato que absorbía tanto el agua como la tinta y una vez seco, la imagen quedaba impregnada en él. El proceso se repetía cuantas veces fuera necesario para colorear la imagen en distintas zonas.

En el offset de hoy el principio prevalece, pero pasando por una larga evolución tecnológica que le ha aplicado una gran velocidad al sistema. La piedra se ha sustituido por una lámina flexible sobre un rodillo la que a través de procesos fotográficos industriales es preparada para recibir la imagen. El proceso de dibujo se realiza en procesos fotográficos que aplican la teoría del color, tramando la imagen en finas líneas de punto que por diferentes saturaciones sobre el papel dan la sensación de colorido, al sumar los colores básicos en un orden específico en igual número de rodillos. El sustrato sigue recibiendo agua y tinta, aunque las alimentaciones de tinta de agua de hoy son una larga serie de rodillos que unifican la delgada película que finalmente recibe.

La fidelidad al original ha sido la mayor preocupación en la evolución tecnológica de los procesos de reproducción. En el offset, esta preocupación está basada en ocultar a la vista la ilusión óptica de las tramas de que se compone la imagen. Las tramas son cada vez más cerradas, es decir hay un mayor número de líneas de puntos en la misma superficie. La unidad de medida de estas es LPP (líneas por pulgada) o LPI (líneas por inca) y se ha experimentado en la forma del punto: circular, elíptico, cuadrado, triangular o romboidal.<sup>15</sup>

15. Manual del Servicio Postal Mexicano 1995, op. cit. pág. 14.

El proceso de impresión en offset consiste en:<sup>16</sup>

1. Se prepara la plancha. Tiene zonas que repelen el agua (hidrófugas) y zonas que la admiten o atraen (hidrófilas). Las zonas que la repelen serán las que tomen la tinta (que es de tipo graso).

2. La plancha se coloca sobre el cilindro portaforma o portaplancha (01) y se engancha el papel (06) al sistema.

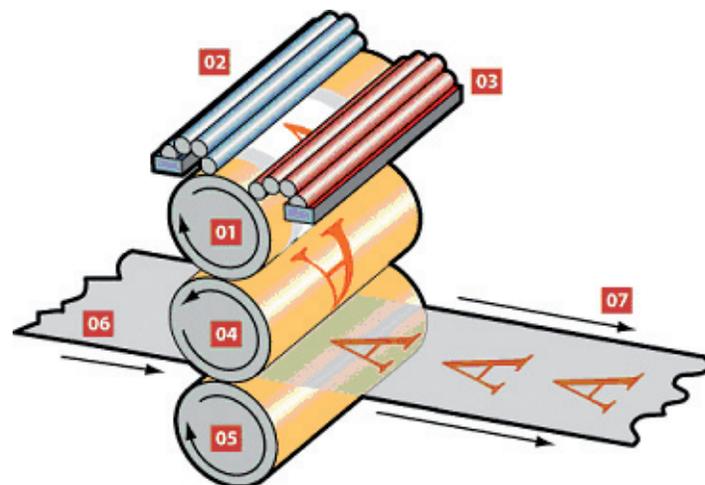
3. Una vez en marcha, los cilindros de mojado (02) humedecen con una solución especial las zonas de la plancha que deben rechazar la tinta. Las zonas que se van a imprimir están preparadas para rechazar el agua y quedan sin humedecer.

4. La plancha sigue girando hasta llegar a los cilindros de entintado (03), que depositan una tinta grasa en la plancha. Como el agua repele la tinta, la plancha sólo toma tinta donde se va a imprimir (o sea: en las zonas no "mojadas").

5. La plancha, ya entintada, sigue girando y entra en contacto con el cilindro portacaucho (04), cuya superficie de caucho o similar es la mantilla. La imagen queda impresa de forma invertida (en espejo) en ese cilindro, que gira en sentido contrario a la plancha.

6. El papel (06) pasa entre el cilindro portacaucho y el cilindro de impresión (05), que sirve para presionar el papel contra la mantilla.

7. El papel recibe la imagen de tinta de la mantilla, que la tras-pasa ya en forma correcta (sin invertir), y sale el impreso (07).



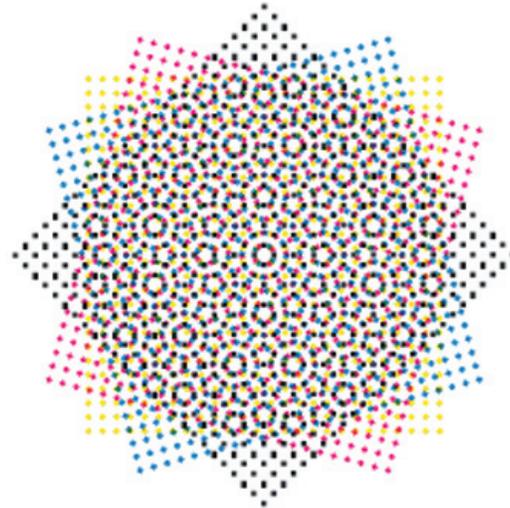
*Rotativa de offset.*

16. <http://www.newsartesvisuales.com>

Ese proceso imprime un color. Cada sistema de cilindros/plancha/mojado/entintado es un cuerpo de rotativa capaz de imprimir un color. Para imprimir cuatro colores hacen falta cuatro cuerpos, aunque las variantes y posibilidades son muy numerosas.

Las máquinas de imprimir en pliegos (es decir: papel en grandes hojas, no en bobinas de papel continuo) funcionan básicamente igual, aunque sus partes móviles sean distintas.

Por otro lado, a la combinación de colores básicos: cian (C), magenta (M), amarillo (A ó Y: yellow) y negro (K: black); se han sumado los colores secundarios para resolver con máxima fidelidad el colorido de las imágenes.<sup>17</sup>



Roseta generada por el sistema CMYK.

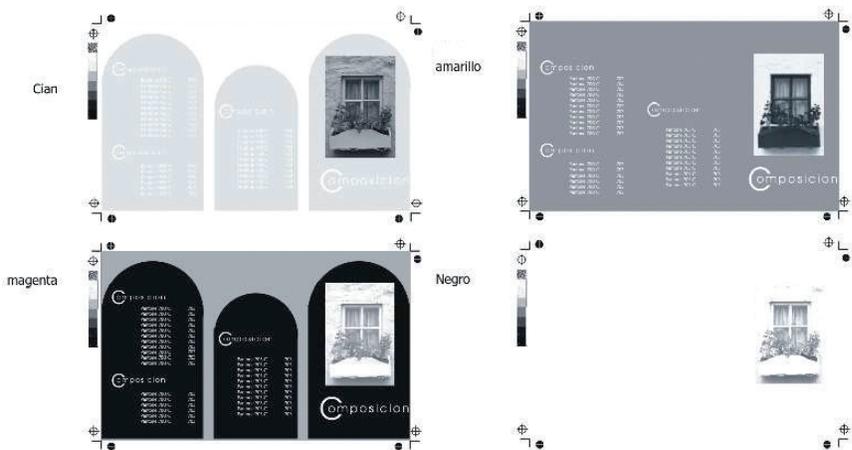


Imagen preparada para selección de color.

17. Manual del Servicio Postal Mexicano 1995, op. cit. pág. 14.

### 3.3.2 Preprensa-originales

Como se ha mencionado, los materiales originales para reproducción, sean estos originales mecánicos o materiales fotográficos procesados digitalmente, son el punto donde se enfatiza la precisión y perfección de todo cuanto contiene la pieza final y es la primera parte en el proceso.

#### *Original mecánico*<sup>18</sup>

Un original mecánico son todos los elementos que componen el impreso pero en alto contraste. En pocas palabras es la base de diseño para una publicación.

El original mecánico debe contener los registros de los siguientes elementos: de corte, suaje y/o dobléz (que deben aparecer en color negro) y de color. Así como las imágenes, las cuales estarán sólo en líneas. Además se deben indicar las proporciones (es mejor reducir que ampliar por la calidad).

Todos los elementos necesarios deben estar en el original (dibujos, texto e imágenes), acompañados por la aprobación del cliente (firma) y los datos de este en la parte trasera (nombre, empresa, teléfono). Todos estos elementos deben ponerse en diferentes camisas, las cuales tienen que coincidir.

#### *Original digital*

Este tiene los principios fundamentales de preprensa pero traducidos a una pantalla, para este es necesario entregar: Pruebas impresas láser al 100%, a color de ser posible y con las especificaciones necesarias. Pruebas impresas en blanco y negro de la separación de color. Y la impresión del directorio del disco que contiene los archivos, con nombres y extensiones, especificando el programa (versión y plataforma) en que fueron creados.

Además es necesario que el material digital este claramente etiquetado con el nombre de la compañía, del proyecto, número de disco, teléfono, persona para contacto y fecha. Los archivos deben tener nombres descriptivos y claros.

Las versiones de los archivos deben estar claramente marcadas. Es necesario entregar copias de todos los archivos de armado (*Quark, Page Maker, InDesing* etc.), así como copias de todos los archivos de gráficos que lo acompañan.

18. Actualmente este sistema ha dejado de usarse, aquí se menciona como dato histórico y a manera didáctica, pues el proceso se explica mejor de esta manera.

---

Los archivos deben ser copiados de manera que no pierdan los *links* cuando sean abiertos. Si los archivos están comprimidos, es necesario asegurar que el impresor tenga programas de descompresión compatibles.

Deben incluirse todas las fuentes tipográficas que se utilizaron. Si son *post script* es necesario mandar las fuentes de pantalla y las de impresión. Antes de usar fuentes *truetype* debe verificarse que el impresor las pueda manejar y si se usa texto dentro de las imágenes es mejor convertirlo a *paths* para evitar problemas.

En cuanto a los colores, es necesario definirlos bien así como borrar todos los colores que no se utilizaron y revisar previamente con el impresor si es necesario implementar *trapping*. Y por supuesto cuidar los colores especiales.

Por último se debe cuidar que el tamaño del documento no exceda las posibilidades del equipo del impresor, borrar los elementos innecesarios y finalmente aplicar correctamente el rebase y el refine.



Colores PANTONE.

### 3.3.3 Color en offset

Al diseñar cualquier artículo gráfico, una parte fundamental que hay que vigilar es el color, planeando su efectividad en los procesos que involucra su reproducción. Y por supuesto que en el gran acervo filatélico mexicano, junto con las imágenes, el color es un aspecto que hace más rico y atractivo una estampilla postal. Gracias a la libertad de técnicas de representación, así como a los sistemas de impresión, pueden obtenerse un sin fin de colores.

En la impresión offset, en la que se realizan la mayoría de las estampillas postales, la reproducción de imágenes está basada en la ilusión óptica que genera la saturación de diferentes tramas de punto de los colores básicos aplicadas en el sustrato de manera sutil. Estas tramas están en diferentes porcentajes de saturación de cada color primario.

Existen guías que representan recuadros impresos con los porcentajes de saturación que se requieren en cada color y que permiten visualizar el resultado. Los sistemas de cómputo aplicados a las artes gráficas, prevén preparaciones de combinaciones de décimas de porcentaje. También pueden aplicarse colores directos, que son una preparación especial de un color en particular.

Vigilando la saturación es posible matizar dando gamas cromáticas a una imagen. En ocasiones estos colores especiales se combinan para generar nuevos colores, lo que requiere de cuidado para obtener un buen resultado.

Los colores directos y las preparaciones de colores especiales se seleccionan a partir del *Pantone Matching System* (PANTONE o PMS), que es el catálogo de colores aplicables a las artes gráficas. Al seleccionar un PANTONE, debe definirse el número exacto, así como determinar la calidad de absorción del sustrato, es decir, si esta recubierto (*coated*) "C" (papel couché) o no cubierto (*uncoated*) "U" (papel bond). Existen además colores metálicos o especiales apastelados, que abren nuevas posibilidades al diseño de estampillas postales.<sup>19</sup>

Las tintas de imprimir están compuestas de dos fases: una sólida discontinua y que da el color, los pigmentos y otra líquida que transporta y fija al soporte el color además de dispersar y suspender a los pigmentos los vehículos.

Las tintas para la impresión offset necesitan algunas peculiaridades, como que no se disuelvan en el agua, que su intensidad no se debilite en presencia de la humedad y que no sean abrasivas para evitar el desgaste de la plancha. Su finura ha de ser extrema, ya que la película de tinta que se transmite al papel es muy fina.

19. *Manual del Servicio Postal Mexicano 1995, op. cit. pág. 9.*

Los vehículos de la tinta, que son barnices de aceite de linaza, han de resistir también el agua de mojado y los aditivos, igualmente, han de ser muy resistentes a la emulsión con el agua. El vehículo de la tinta se denomina así porque se encarga de transportar y de fijar el pigmento (el color) sobre la superficie que se imprime. Es necesario que se pueda distribuir bien, que sea parcialmente absorbible por el papel y que se seque convenientemente. Las tintas offset han de tener, además, en menor proporción, otros componentes, como los agentes secantes, los suavizantes, las resinas, etc., de manera que sean apropiadas para la superficie que se quiere imprimir, al tipo de máquina que se utilizará en la impresión y al uso final del producto impreso.<sup>20</sup>

Gracias a la facilidad que la tecnología ha traído y la rapidez con que se imprime, es posible ver estampillas postales multicolores que se vuelven verdaderas obras de arte, sin embargo, una estampilla monocromática puede ser igualmente atractiva, siempre y cuando un buen diseño cubra la falta de color.

Realizado el boceto y enviado al organismo impresor oficial, se debe seguir paso a paso el proceso de realización, para ello primero se requiere una reducción en blanco y negro al tamaño natural de la estampilla para comprobar ubicación de textos, efectuar ajustes, etcétera.

Posteriormente se realizan las pruebas de color necesarias para comprobar la exactitud de todo el trabajo, estas deben realizarse en papel similar al de las estampillas postales.

Si la estampilla es grabada en acero, se requiere la presentación de una fotografía del trazado general del trabajo para sugerir los ajustes.

Los colores definitivos deben ser propuestos por el artista, sin embargo la autoridad postal tiene la palabra definitiva.



Catálogo PANTONE.

20.<http://www.newsartesvisuales.com>

## 3.4 Creación de la estampilla

El offset es capaz casi de reproducir cualquier tipo de imagen, sus limitantes se encuentran en las capacidades técnicas propias del proceso, pero sobre todo de la capacidad de prever cualquier inconveniente, por eso debe verificarse que la imagen original sea en todos los aspectos perfecta, de otro modo las irregularidades que contenga se reproducirán igualmente. Las indicaciones para reproducción, también deben ser suficientemente claras y precisas, no es posible dejar a criterio del impresor ningún parámetro del proyecto.

A lo largo del proceso de impresión, existen momentos de validación entre una etapa y otra para continuar con el proceso, por lo que es necesaria la autorización de cada una de estas.<sup>21</sup>

**Material original:** Consiste en calificar el resultado que se desea obtener, para esto es importante presentar una maqueta, lo más cercana a lo que se pretende obtener, indicar exactamente los encuadres en las imágenes y las conversiones de color propias para el offset.

**Cromalines primarios:** Es la primera vista de imágenes a incluirse en el proyecto. Se debe vigilar la fidelidad en color y saturación, detectar desperfectos propios del proceso de tramado (manchas o *piojos*) y confirmar encuadres.

**Cromalines finales:** Se da una vista general del producto extendido, se revisa contra los parámetros originales que todo cumpla con la función para la que fue concebido y se detectan nuevamente desperfectos propios del proceso de tramado, registro y fidelidad de color.

**Repeticiones:** Sobre la superficie total del sustrato se puede reproducir varias veces el mismo producto, el que al ser una copia del original, debe ser fiel al autorizado en el paso anterior. Con esto se vigila que las copias sean iguales y estén alineadas.

**Placas:** Este proceso fotográfico retrata fielmente por color los materiales autorizados.

**Reproducción:** Es la impresión propiamente dicha en donde el objetivo es lograr en su totalidad lo que el material original contiene.

**Acabados:** Son cualquier proceso posterior a la reproducción. Ya sea corte o dentado (en el caso de las estampillas), encuadernación, compaginación, pegado o engomado (en el caso de las

21. Manual del Servicio Postal Mexicano 1995, op. cit. pág. 15.

---

estampillas) etc. En esta etapa se debe vigilar la precisión y sobre todo no maltratar la impresión.

Todo lo anterior puede agruparse en cuatro principales fases dentro del proceso de impresión las cuales son:

1. Fotomecánica (originales mecánicos, cromalines primarios. Es la etapa de limpieza y fidelidad).
2. Formación (negativos de pieza individual y de planilla. Es la etapa de precisión, repeticiones y alineación).
3. Máquinas (entrada a prensa y ajuste. Etapa donde se revisa el registro, el color y la fidelidad con el original) y
4. Acabados.

# CAPÍTULO IV

## Propuesta gráfica

A partir de las distintas categorías que existen en el Servicio Postal Mexicano para el diseño de estampillas postales, se ha escogido la categoría de "Motivos Prehispánicos", con el tema: "Zonas Arqueológicas de México".

En base a la cual se realizará una serie de 10 estampillas postales, retomando algunas de las ciudades prehispánicas más representativas del país, partiendo de elementos característicos de estas y realizando una identidad gráfica, destacando sobre todo la imagen y cuyo título es *México 10, Arqueológico*.

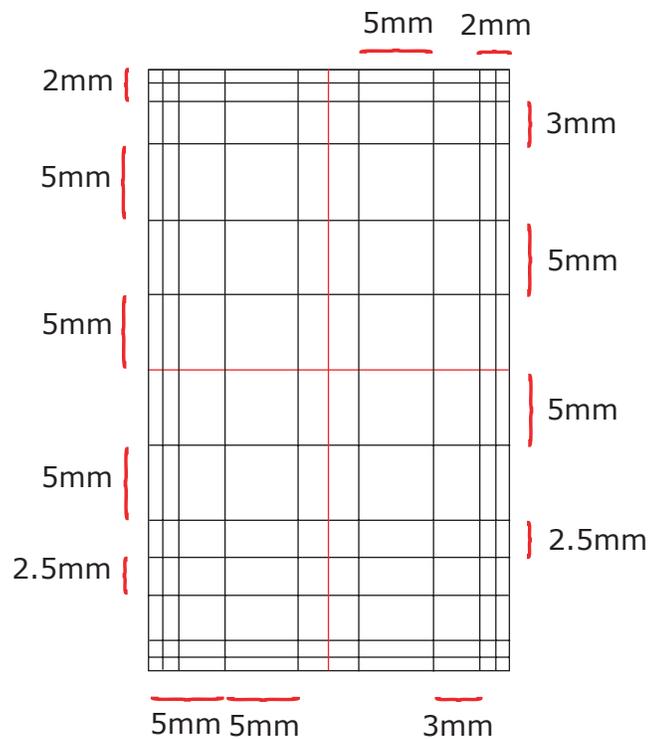
Todo el proceso de diseño se basará en el método de proyección que plantea Bruno Munari<sup>1</sup>, cuyos pasos son:

1. Problema: Diseño de una serie de estampillas.
2. Definición del problema: Diseñar una serie de estampillas, con el tema Motivos Prehispánicos, que mantenga una misma línea de diseño.
3. Elementos del problema: Zonas arqueológicas representativas del país, elementos característicos de cada una de estas, colores que las representen, retícula, tipografía, síntesis de las imágenes.
4. Recopilación de datos: A través de imágenes y textos descriptivos de las zonas.
5. Análisis de datos.
6. Creatividad.
7. Materiales, tecnología: Impresión offset sobre papel couche.
8. Experimentación.
9. Modelos.
10. Verificación.
11. Dibujos Constructivos.
12. Solución.

1. Bruno Munari, *Diseño y Comunicación Visual*, Barcelona 1985, pág. 82.

## 4.1 Retícula

Para justificar la posición y dimensiones de los elementos de cada una de las estampillas, de acuerdo al diseño, se creó una retícula general, la cual se conformó en el programa *Illustrator CS2* a partir de un rectángulo con las medidas 24 mm x 40 mm, marcando los ejes centrales (en rojo), de la siguiente manera:



*Imagen al 200%.*

## 4.2 Tipografía

Lo común en el diseño de todas las estampillas es el uso de la tipografía y la adecuación de la misma dentro de la retícula, sobre todo en los textos obligatorios.

La tipografía empleada para los textos obligatorios, así como en el nombre del estado donde se ubica la zona arqueológica es Arial por ser de tipo *sans serif*, ya que por el tamaño reducido en que se presenta dentro del diseño, debe ser legible fácilmente. Esta se presenta en las siguientes variables:

Regular:

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu  
Vv Ww Xx Yy Zz

Bold:

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt  
Uu Vv Ww Xx Yy Zz**

Y se aplica de la siguiente manera:

-La palabra CORREOS se presenta en la variable regular, con un tamaño de 10 puntos y deformada al 50% en el ancho.

-El valor facial se presenta en la variable regular a 14 puntos y también al 50% de ancho. Presenta además un interlineado de 12 puntos. Estos dos primeros datos, se ubican dentro de la retícula como un sólo elemento.

-El país emisor (MÉXICO) se presenta en la variable regular con un tamaño de 11 puntos.

-El pie de imprenta se presenta en la variable regular y a un tamaño de 3 puntos.

-El nombre del estado se presenta en la variable bold con un tamaño de 7 puntos.

En la imagen de la izquierda se muestran en rojo las líneas sobre las cuales se posicionó cada uno de los textos obligatorios o básicos dentro de la retícula. En cuanto al nombre del estado, este se colocó en cada una de las estampillas de manera distinta de acuerdo a la imagen utilizada.

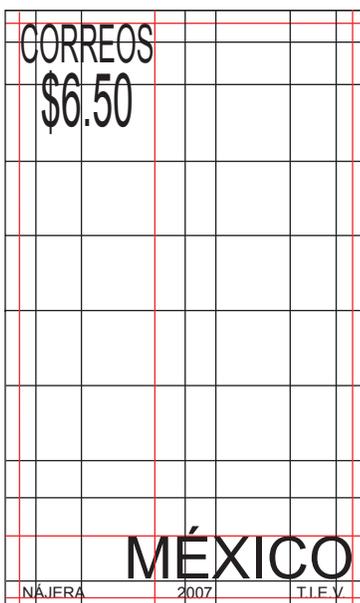


Imagen al 200%.

---

Para el nombre de la zona arqueológica se empleó la tipografía Monotype Cursiva, la cual presenta una forma más estilizada y con mayor movimiento, pero que de igual manera permite una lectura fácil y rápida, ya sea colocada en sentido vertical u horizontal. Esta se utiliza en la variable:

Regular:

*Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx  
Yy Zz*

El tamaño del nombre de la zona arqueológica también varía en cada una de las estampillas, así como su ubicación y posición dentro de la retícula, adecuándose a los espacios de la imagen y el resto de los textos.

La integración de los textos dentro del diseño de cada una de las estampillas se realizó en el programa digital *Illustrator CS2*.

## 4.3 Color

El esquema de color surgió a partir de tonos, tanto cálidos como fríos, que logran combinaciones que refuerzan la imagen y cuya armonía permite una fácil lectura de cada uno de los elementos que conforman el diseño total de la estampilla.

Cada uno de estos colores pertenece al PMS (Sistema de Códigos de Pantone) en la clasificación de colores *Pantone Solid Coated*, componiéndose a través del modo CMYK.

Las combinaciones fueron elegidas en base a la Guía de Color DIC (publicada por *Dainippon Ink & Chemicals, Inc.*)<sup>2</sup>, de acuerdo a la necesidad de destacar la imagen y el concepto en general de la zona arqueológica.

Todos los colores están empleados en forma de plasta y la implementación de estos se determinó a través del programa digital *Illustrator CS2*.

Es importante destacar que no se empleó el color rojo en el diseño, ya que el matasellos mexicano es de ese color, en cambio se utilizaron tonos vinos o rosados.

2. Chijiwa, Hideaki. *Color Harmony: A Guide to Creative Color Combinations*. Ed. Rockport Publishers. China 1987.

## 4.4 Zonas arqueológicas

Tanto la imagen como el color aplicados a cada una de las estampillas, surgen a partir de los rasgos o elementos representativos de cada lugar. Las zonas arqueológicas y los elementos característicos a destacar son:

1. Tenochtitlán, D.F. La fundación de la ciudad.
2. Teotihuacán, Edo. de Mex. Las Pirámides del Sol y de la Luna.
3. Tula, Hidalgo. Los Atlantes.
4. Mitla, Oaxaca. Las Grecas que adornan muchas de las construcciones de la zona.
5. Monte Albán, Oaxaca. El Monte sobre el cual está la ciudad, acompañado de una de las Estelas representativas.
6. Tajín, Veracruz. La Pirámide de los Nichos.
7. Palenque, Chiapas. El Palacio.
8. Bonampak, Chiapas. Las Pinturas Murales.
9. Tulum, Quintana Roo. El Castillo.
10. Chichén Itzá, Yucatán. El Templo de Kukulcan y el Chak Mool.

Todas las imágenes sufrieron un proceso de síntesis de sus elementos con un estilo funcional, sin demeritar la nitidez y realismo, obteniendo la total comprensión de la imagen a través de trazos simples, pero sin perder los rasgos esenciales de la imagen original, además recibieron un tratamiento en plasta y contornos.

Las necesidades principales radican en cumplir con los requisitos del diseño para estampillas postales, cubriendo cada uno de los elementos y generar una imagen comprensible y que a través del color refuerce el concepto general.



Mapa de Tenochtitlán.

### 4.4.1 Tenochtitlán

Fue construida en islotes situados en el interior de uno de los lagos de poca profundidad, que en aquella época cubrían la mayor parte del Valle de México.

Los aztecas ampliaron y consolidaron los terrenos para edificación y los unieron con el exterior mediante tres amplias calzadas y acueductos que conducían agua pura a la ciudad. Muchos canales cruzaban la capital azteca y por ellos transitaban miles de canoas.

En el centro de la ciudad estaba el recinto sagrado, formado por decenas de templos y palacios, entre los que destacaba el Templo Mayor, dedicado a Tláloc dios de la lluvia y a Huitzilopochtli dios del Sol, a quien los aztecas consideraban su protector.

La ciudad estaba dividida en barrios, llamados "calpulli", cuyos habitantes disfrutaban de tierras de cultivo. Los agricultores sacaban agua de los canales para regar sus huertos, y estaba muy extendida la siembra en chinampas, que siempre están húmedas y producen cosechas excelentes, pero que deben ser cultivadas a mano, delicada y laboriosamente.

La imagen del águila devorando a la serpiente parada sobre un nopal se ha vuelto emblemática de esta zona, incluso en el escudo del Distrito Federal se representa la escena junto con las cuatro regiones.<sup>3</sup>



Fundación de la ciudad de Tenochtitlán.

3. <http://www.inah.gob.mx>



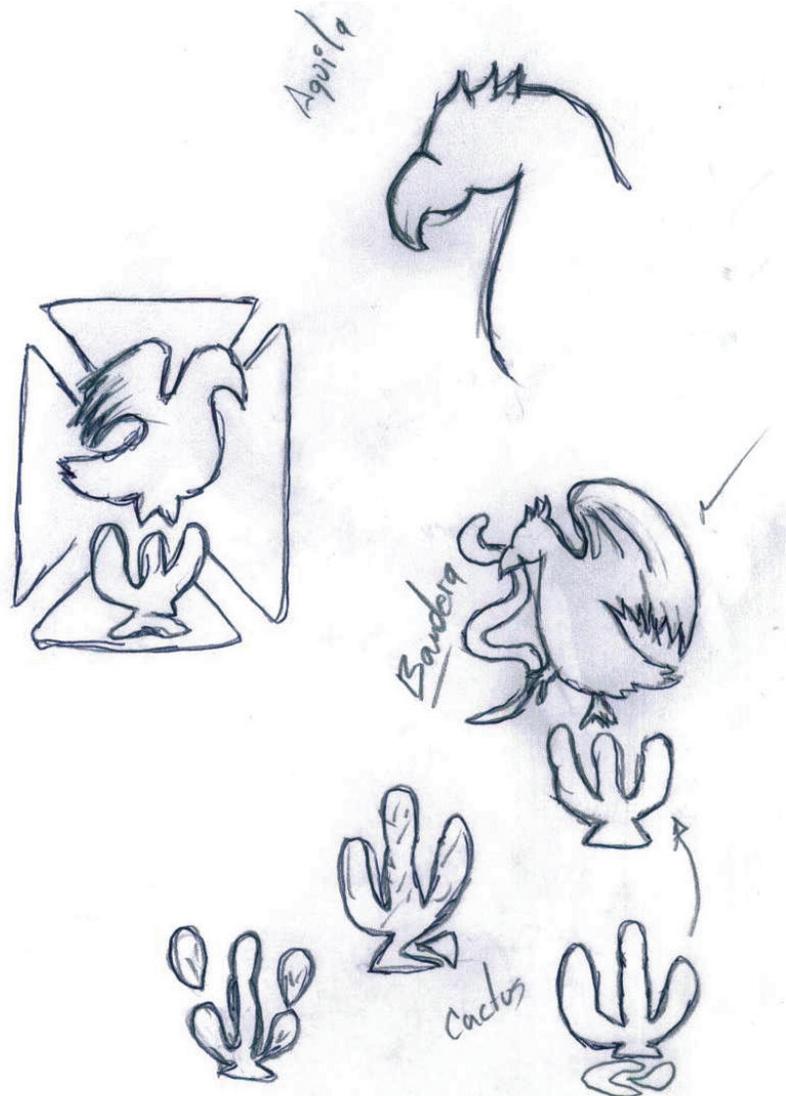
Imágenes de referencia.

### Imagen

A partir de la imagen del águila devorando a la serpiente parada sobre un nopal, característica del escudo nacional y del escudo del D.F. se bocetaron dos imágenes, aplicando en cada una de estas una síntesis de los elementos, obteniendo una imagen fácil de reconocer.

Estas imágenes fueron realizadas posteriormente en el programa digital, logrando una mejor definición de los trazos. De estas se eligió la imagen originada a partir del escudo nacional, por tener características más específicas y significar más apropiadamente los rasgos de cada uno de los elementos.

### Bocetos



### *Imágenes digitalizadas*

Se realizaron dos imágenes en el programa digital, de las que se eligió la imagen que representa de manera correcta la forma del águila.



*Imagen elegida.*

### *Color*

De acuerdo a la imagen de la cual se partió, se determinó un esquema de colores que resaltarán la idea del águila y la serpiente, así se definieron los siguientes colores:



PANTONE  
469 C

C 42  
M 74  
Y 95  
K 53



PANTONE  
110 C

C 17  
M 31  
Y 97  
K 0



PANTONE  
364 C

C 81  
M 32  
Y 100  
K 19

### Tipografía secundaria

Para la adecuación de la tipografía secundaria, es decir, el nombre de la zona arqueológica y el estado donde se localiza, se determinó el uso de la tipografía Monotype Cursiva para el primero, con la cual se realizaron pruebas en cuanto a la distribución, tamaño y colocación con respecto a la imagen y los textos obligatorios, recordando que el nombre del estado se presenta con la tipografía Arial en la variable bold con un tamaño de 7 puntos.

### Adecuación de elementos

En las siguientes imágenes se representan en color rojo las líneas de la retícula sobre las cuales se justificó la posición y tamaño de los textos secundarios y en color verde las líneas sobre las cuales la imagen fue justificada.



### Uso del color

Una vez determinada la imagen, los colores y la tipografía, se realizaron pruebas variando el modo en que se aplicó el color.

Prueba 1



Prueba 2



Prueba 3





Estampilla final al 100%.

### Resultado final

Se eligió finalmente la prueba No.2 como la estampilla definitiva, debido a que la posición de la imagen, junto con la ubicación de los textos y el uso del color causan un mayor impacto y representan correctamente a la zona arqueológica al tener una integración con mayor armonía. Existe además, un correcto equilibrio entre los elementos utilizados.

A continuación se presenta un ejemplar a tamaño real acompañado de un formato cuatro veces mayor a este, necesario al momento de presentar la propuesta de la estampilla a la institución postal, con el fin de visualizar tanto el detalle como el resultado final.



Estampilla final al 400%.



*Vista de la pirámide del sol desde la pirámide de la luna.*

## 4.4.2 Teotihuacán

Ciudad “donde los hombres se convertían en dioses” según el apelativo con que los mexicas la designaron, es la más antigua y una de las más majestuosas ciudades prehispánicas. Se creó en ella una civilización particularmente fecunda, que llegó a ser en su época de esplendor uno de los polos culturales más poderosos de Mesoamérica. Ciudad sagrada y centro predilecto de peregrinaciones, también fue sede de un Estado que realizó conquistas e incursiones comerciales en prácticamente toda Mesoamérica. Dentro de esta zona, destacan dos grandes pirámides, iconos representativos:

Pirámide del Sol. La estructura monumental más antigua de Teotihuacán consta de dos edificios: la pirámide y el gran templo adosado a su parte frontal. Su altura fue superior a los 75 metros, pero hoy sólo alcanza los 64. Tiene aproximadamente 215 metros de lado (es decir, una base de 46 225 metros cuadrados) lo que la hace uno de los edificios más grandes del México prehispánico. Tal como se ve ahora, muestra cinco grandes cuerpos constituidos por taludes escalonados, cuya cima debió albergar un templo. Curiosamente, sólo contiene una pequeña estructura superior. En la cara que mira al oeste están situadas las escaleras. En el costado oeste aparece la entrada de un túnel que se abrió con el fin de investigar la composición de la estructura interna, que es de adobe.

Pirámide de la Luna. Remata el extremo norte del Complejo de la Calle de los Muertos y al igual que la del Sol, presenta un gran templo adosado con el característico talud-tablero. Está formada por cuatro grandes cuerpos en talud, de los que sólo tres han sido explorados. Mide 44 metros de altura y tiene 18 mil metros cuadrados de base. Las escaleras miran excepcionalmente hacia el sur y están construidas en una estructura saliente, que no presenta la Pirámide del Sol. La estructura interna es de adobe. A pesar de que es notoriamente menor que la Pirámide de Sol su cima se encuentra a la misma altura, pues la de la Luna fue construida sobre un terreno más elevado.<sup>4</sup>

4. <http://www.inah.gob.mx>



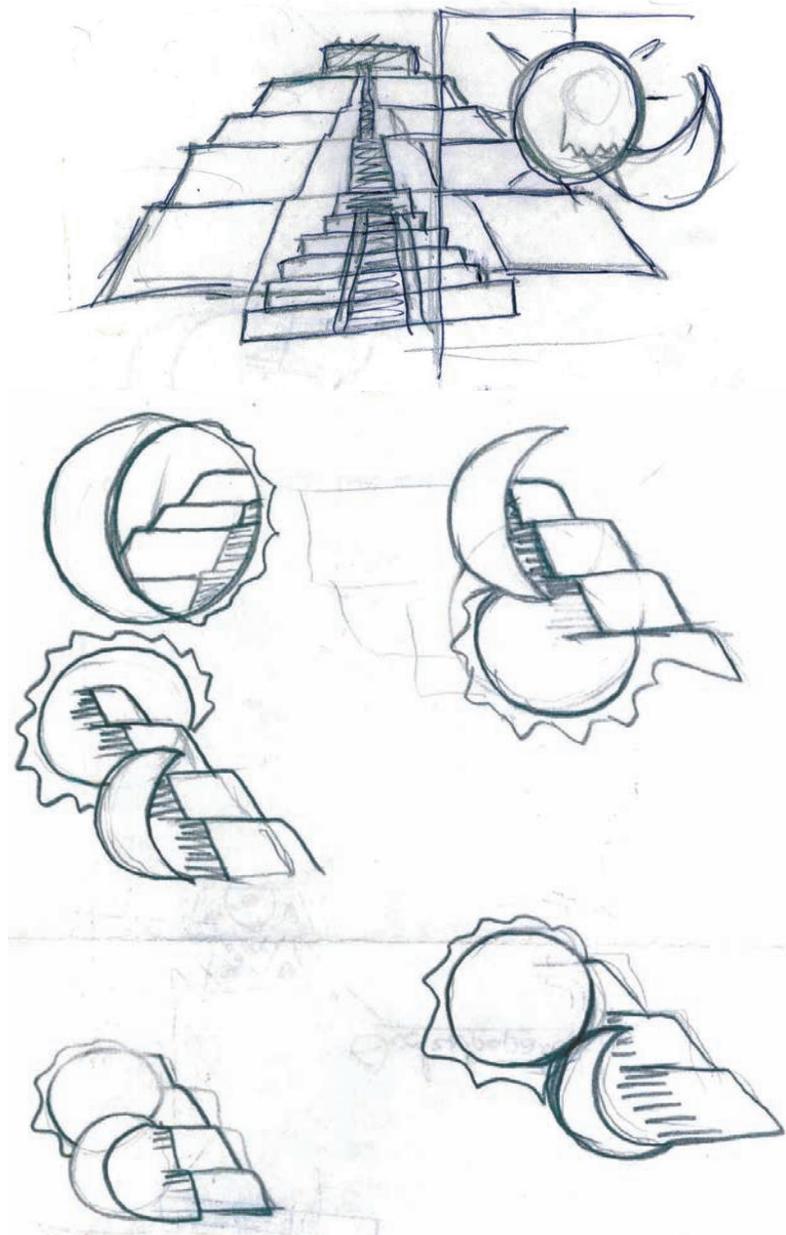
Imagen de referencia: piramide del sol.

### Imagen

A partir de la imagen de la piramide del sol, junto con representaciones del Sol y de la Luna, se bocetaron imágenes, aplicando una síntesis y acomodo de los elementos variado, así se obtubieron imágenes que respaldan el concepto.

Se eligió una de estas imagenes para ser realizada posteriormente en el programa digital, por tener características más específicas y cuya composición de las formas tiene una mejor ubicación.

### Bocetos



### *Imagen digitalizada*

Al realizar la imagen en el programa digital, se obtuvo una mejor adecuación y definición de los elementos.



### *Color*

De acuerdo a la imagen de la cual se partió, se determinó un esquema de colores cálidos que resaltarán la idea de la zona, ya que en general es de tipo arido, así se definieron los siguientes colores:



PANTONE  
152 C

C 4  
M 66  
Y 100  
K 0



PANTONE  
108 C

C 3  
M 10  
Y 98  
K 0



PANTONE  
143 C

C 4  
M 38  
Y 91  
K 0

### Tipografía secundaria

Para la adecuación de la tipografía secundaria, se aplicó la tipografía Monotype Cursiva para el nombre de la zona arqueológica, variando la distribución, tamaño y colocación con respecto a la imagen y los textos obligatorios, recordando que el nombre del estado se presenta con la tipografía Arial en la variable bold con un tamaño de 7 puntos.

### Adecuación de elementos

En las siguientes imágenes se representan en color rojo las líneas de la retícula sobre las cuales se justificó la posición y tamaño de los textos secundarios y en color verde las líneas sobre las cuales la imagen fue justificada.



### Uso de color

Una vez determinada la imagen, los colores y la tipografía, se realizaron pruebas variando el uso del color.

PRUEBA 1

PRUEBA 2

PRUEBA 3





Estampilla final al 100%.

### Resultado final

Se eligió finalmente la prueba No.3 como la estampilla definitiva, sobre todo porque resalta de las otras por el color, además de que junto con la imagen y la ubicación de los textos se produce un mayor impacto y claridad.

A continuación se presenta un ejemplar a tamaño real acompañado de un formato cuatro veces mayor a este, necesario al momento de presentar la propuesta de la estampilla a la institución postal, con el fin de visualizar tanto el detalle como el resultado final.



Estampilla final al 400%.

### 4.4.3 Tula

*Tollan* en náhuatl significa “cerca del tular” o “donde abundan los tules”, ésta última acepción hace referencia a la gran cantidad de personas (se calcula que alrededor de ochenta y cinco mil) que habitaron la metrópoli.

Hacia el año de 1050 después de Cristo, Tula era la gran capital del altiplano central de Mesoamérica, con casi 16 kilómetros cuadrados de extensión, con numerosos edificios públicos, plazas, calzadas y abundantes esculturas y bajorrelieves policromados. Elementos representativos de esta zona son los famosos Atlantes de Tula.<sup>5</sup>



*Atlantes de Tula.*

5. <http://www.inah.gob.mx>



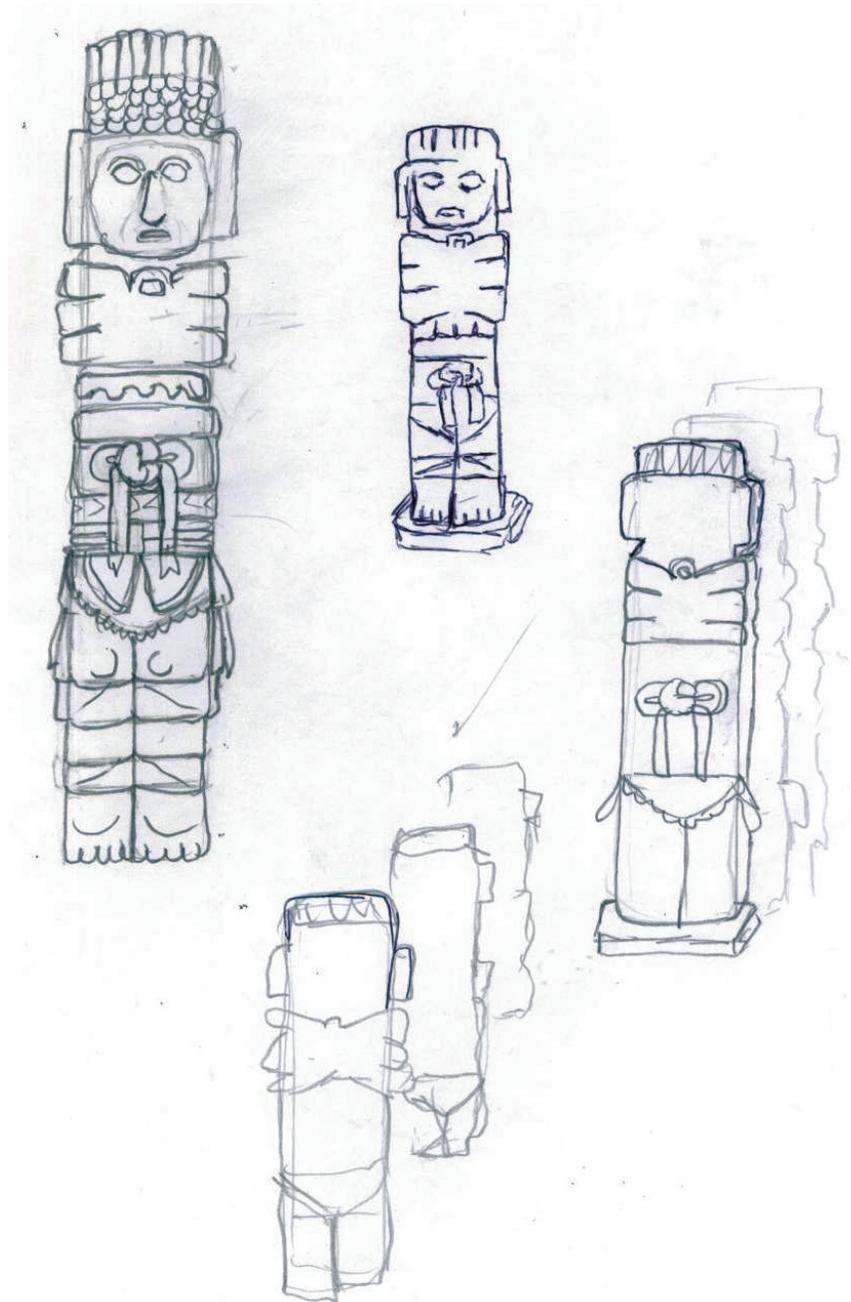
Imagen de referencia.

*Imagen*

Tomando como referencia la imagen de uno de los atlantes, se bocetaron algunas imágenes, buscando una síntesis de los rasgos característicos de estas figuras.

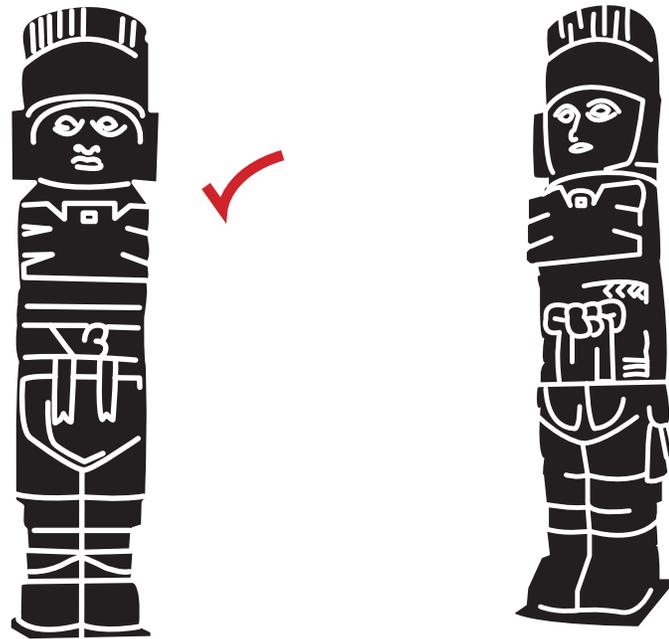
De estas se eligió la imagen que representa la figura de una manera simple y estilizada.

*Bocetos*



### *Imágenes digitalizadas*

Una vez determinada la imagen se realizaron dos imágenes en el programa digital, de estas se eligió la imagen que representa de frente a la figura, ya que concuerda con el estilo general de la serie.



*Imagen elegida.*

### *Color*

De acuerdo con la imagen de la cual se partió, se determinó el esquema de color, utilizando colores que refuercen la idea de piedra, por lo que los tonos utilizados son fríos:



PANTONE  
3035 C

C 100  
M 67  
Y 45  
K 40



PANTONE  
5425 C

C 57  
M 35  
Y 22  
K 0



NEGRO  
40%

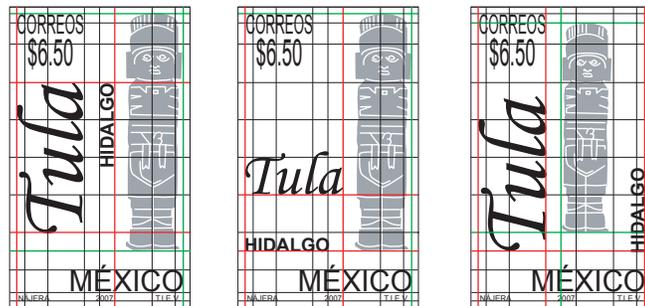
C 0  
M 0  
Y 0  
K 40

### Tipografía secundaria

Para la adecuación de la tipografía secundaria se usó la tipografía Monotype Cursiva en el nombre de la zona arqueológica (sin un tamaño específico, sino adecuándolo a la retícula) y el nombre del estado que se presenta con la tipografía Arial en la variable bold con un tamaño de 7 puntos, con los que se realizaron pruebas adecuándolos a la retícula, modificando su posición en cuanto a la distribución, tamaño y colocación de la imagen y los textos obligatorios.

### Adecuación de elementos

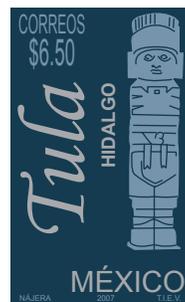
En las siguientes imágenes se representan en color rojo las líneas de la retícula sobre las cuales se justificó la posición y tamaño de los textos secundarios y en color verde las líneas sobre las cuales la imagen fue justificada.



### Uso del color

Una vez determinada la imagen, los colores y la tipografía, se realizaron pruebas variando la manera en que se aplica el color.

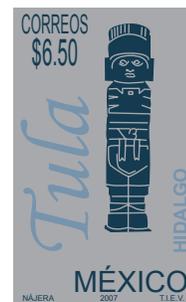
Prueba 1

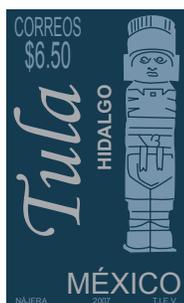


Prueba 2



Prueba 3





Estampilla final al 100%.

### Resultado final

Se eligió finalmente la prueba No.1 como la estampilla definitiva, pues la posición de la imagen, junto con la ubicación de los textos y la forma en que se aplicó el color tienen un mayor impacto, además existe un correcto equilibrio entre la imagen y el texto por lo que resulta más eficiente.

A continuación se presenta un ejemplar en tamaño real de la estampilla acompañado de un formato cuatro veces mayor a este, necesario al momento de presentar la propuesta a la institución postal, con el fin de visualizar tanto el detalle como el resultado final.



Estampilla final al 400%.

#### 4.4.4 Mitla

Fue una de las ciudades donde se concentró el poder político y religioso de los zapotecas de los valles centrales cuando decae Monte Albán a partir del año 750 d.C. y hasta la llegada de los españoles.

Evidencias arqueológicas como pinturas tipo códice plasmadas en los dinteles del Conjunto de la Iglesia, objetos de oro y cerámica policroma encontradas en las excavaciones, indican una fuerte influencia cultural mixteca en la época posclásica.

Mitla o Mictlán es una palabra de origen náhuatl que significa "lugar de muertos"; para el zapoteca de los valles centrales se conoce como Liobaa que significa "casa de tumbas".

Mitla se caracteriza por sus construcciones ornamentadas con mosaicos de grecas de un mismo tipo con variaciones estilísticas de los que se calculan más de cien mil piezas solamente en el Salón de las Columnas y también por las tumbas cruciformes encontradas bajo los palacios; se piensa que los grandes personajes y sacerdotes se enterraban en ellas.<sup>6</sup>



*Vistas interna y panorámica de la zona.*

6. <http://www.inah.gob.mx>

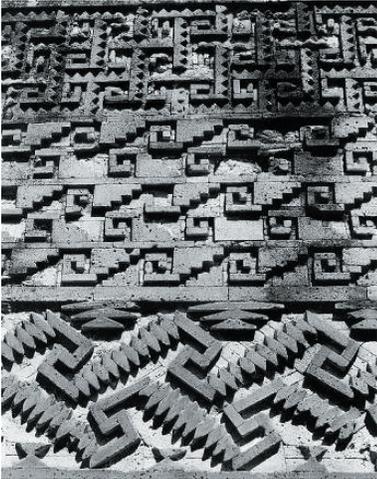
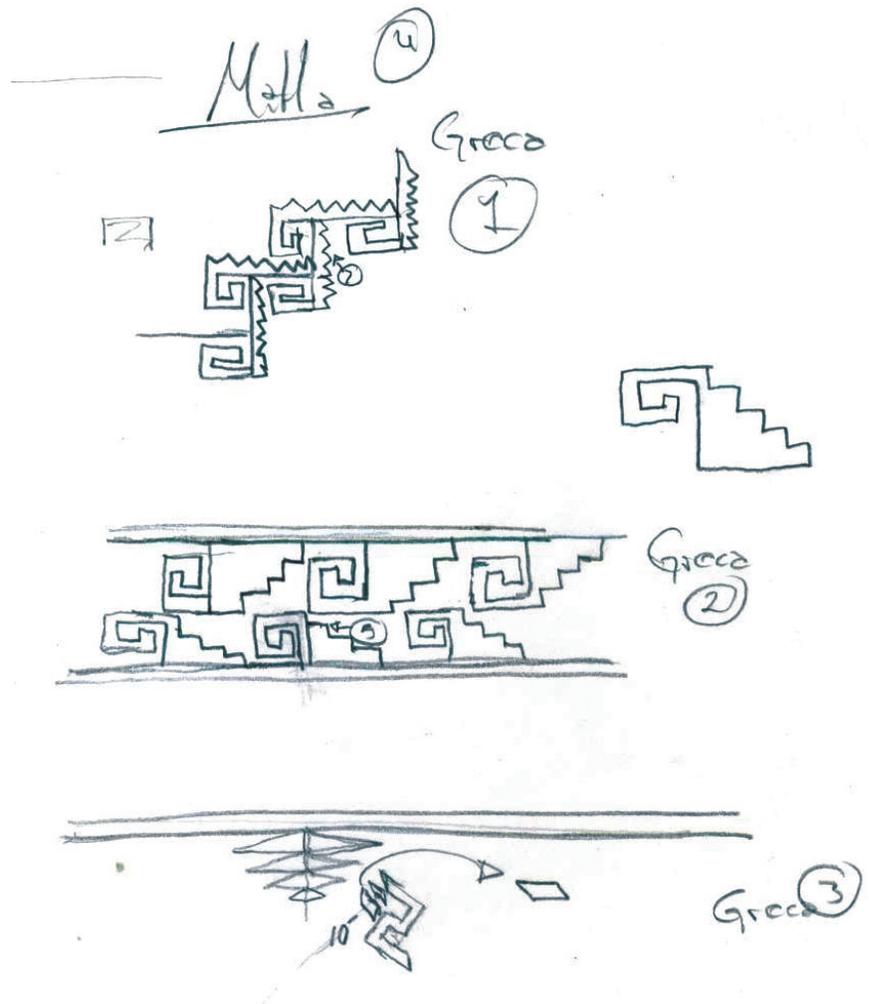


Imagen de referencia.

*Imagen*

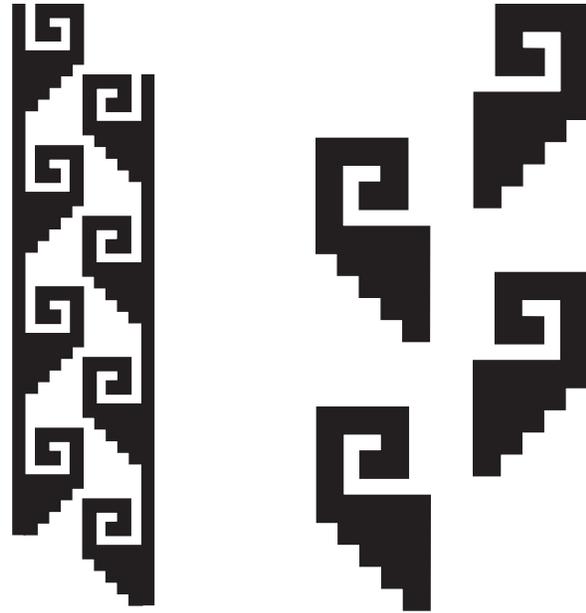
A partir de una imagen que muestra el detalle de algunas de las greclas características de la zona, se han reproducido estas a manera de boceto con el fin de precisar los detalles de cada una para obtener una imagen clara y simple, para luego escoger la más conveniente.

*Bocetos*



### *Imágenes digitalizadas*

Luego de elegir la imagen, cuyos trazos tienen un orden geométrico más sencillo de reconocer, se realizaron dos acomodos en el programa digital, en los que el número de grecas utilizadas varía de acuerdo a la disposición de estas, ambas imágenes fueron utilizadas para las pruebas finales.



### *Color*

De acuerdo con las imágenes de referencia, se determinó el esquema de color, utilizando colores que refuercen la idea de los tonos rojos característicos de la zona, por lo que los tonos utilizados son cálidos, sin embargo, como no es posible utilizar el color rojo como tal, se aplicaron tonos rosados:



PANTONE  
489 C

C 8  
M 24  
Y 20  
K 0



PANTONE  
1797 C

C 12  
M 95  
Y 80  
K 8



PANTONE  
1815 C

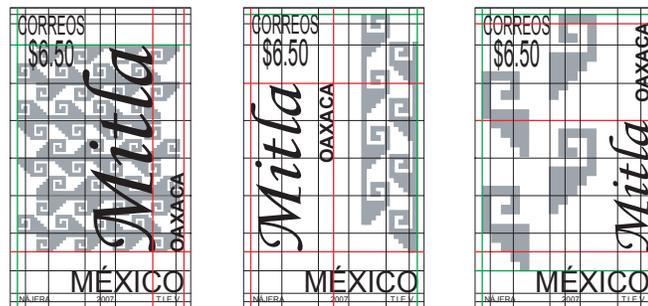
C 31  
M 96  
Y 87  
K 42

### Tipografía secundaria

En la implementación de la tipografía secundaria se usó la tipografía Monotype Cursiva en el nombre de la zona arqueológica sin utilizar un tamaño específico, sino adecuándolo a la retícula y el nombre del estado que se presenta con la tipografía Arial en la variable bold con un tamaño de 7 puntos, con los que se realizaron distintas pruebas, adecuándolos a la retícula y modificando su posición en cuanto a la distribución, tamaño y colocación de la imagen y los textos obligatorios.

### Adecuación de elementos

En las siguientes imágenes se representan en color rojo las líneas de la retícula sobre las cuales se justificó la posición y tamaño de los textos secundarios y en color verde las líneas sobre las cuales la imagen fue justificada.



### Uso del color

Una vez determinada la imagen, los colores y la tipografía, se realizaron pruebas variando la manera en que se aplicó el color.

Prueba 1



Prueba 2



Prueba 3





Estampilla final al 100%.

### Resultado final

Se eligió finalmente la prueba No.2 como la estampilla definitiva, pues la composición general tiene un mayor impacto que las otras, además el uso del color resulta una mejor opción, pues no interferirá para el momento en cuanto el matasellos se imprima.

A continuación se presenta un ejemplar en tamaño real de la estampilla acompañado de un formato cuatro veces mayor a este, necesario al momento de presentar la propuesta a la institución postal, con el fin de visualizar tanto el detalle como el resultado final.



Estampilla final al 400%.

#### 4.4.5 Monte Albán

Fue la ciudad más importante de la cultura zapoteca que floreció durante la época prehispánica. El emplazamiento principal se encuentra distribuido sobre tres cerros naturales conocidos con los nombres de Monte Albán, El Gallo y Bonete, éste último también es llamado Atzompa.

Se desconoce cual es el nombre prehispánico de la zona arqueológica de Monte Albán; la designación en lengua mixteca es Yucucuy, que significa "Monte Verde" y en zapoteco es Daniva o "Cerro Sagrado".

De esta zona destacan sobre todo la famosa tumba 7, por la gran cantidad de tesoros que se encontraron en esta, además de las estelas ceremoniales.<sup>7</sup>



*Vistas de la zona de Monte Albán.*

7. <http://www.inah.gob.mx>

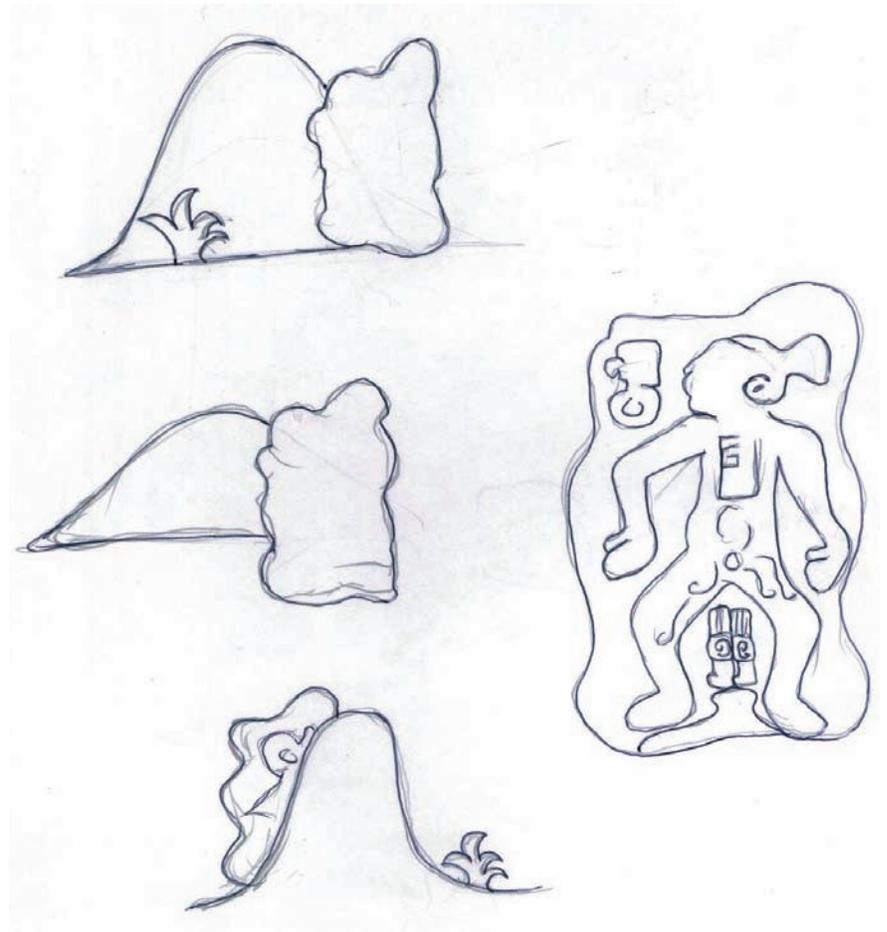


Imagen de referencia.

### Imagen

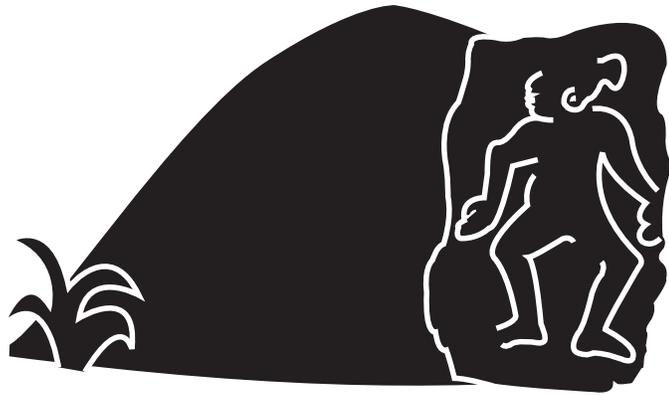
A partir de una imagen que muestra una de las estelas características de la zona y la idea del monte, se han realizado una serie de bocetos con el fin de acomodar los elementos y así conseguir una imagen adecuada.

### Bocetos



### *Imagen digitalizada*

Luego de determinar la imagen adecuada de los bocetos, se realizó una imagen en el programa digital, que presenta una buena definición y acomodo de los elementos.



### *Color*

De acuerdo con el concepto del monte se determinó el esquema de color, utilizando colores que refuercen la idea de la tierra, teniendo como principal al tono café.



PANTONE  
4485 C

C 51  
M 59  
Y 100  
K 47



PANTONE  
110 C

C 18  
M 30  
Y 100  
K 0



PANTONE  
1215 C

C 5  
M 12  
Y 51  
K 0

### Tipografía secundaria

En la implementación de la tipografía secundaria se usó la tipografía Monotype Cursiva en el nombre de la zona arqueológica sin utilizar un tamaño específico, sino adecuándolo a la retícula y el nombre del estado que se presenta con la tipografía Arial en la variable bold con un tamaño de 7 puntos, con los que se realizaron distintas pruebas, adecuándolos a la retícula y modificando su posición en cuanto a la distribución, tamaño y colocación de la imagen y los textos obligatorios.

### Adecuación de elementos

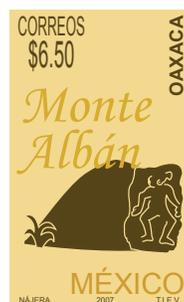
En las siguientes imágenes se representan en color rojo las líneas de la retícula sobre las cuales se justificó la posición y tamaño de los textos secundarios y en color verde las líneas sobre las cuales la imagen fue justificada.



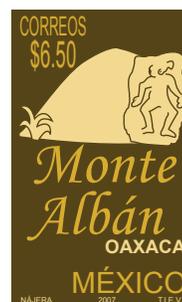
### Uso del color

Una vez determinada la imagen, los colores y la tipografía, se realizaron pruebas variando la aplicación del color.

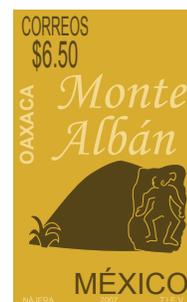
Prueba 1

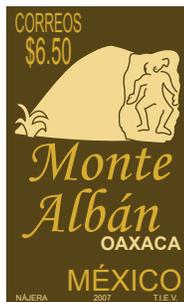


Prueba 2



Prueba 3



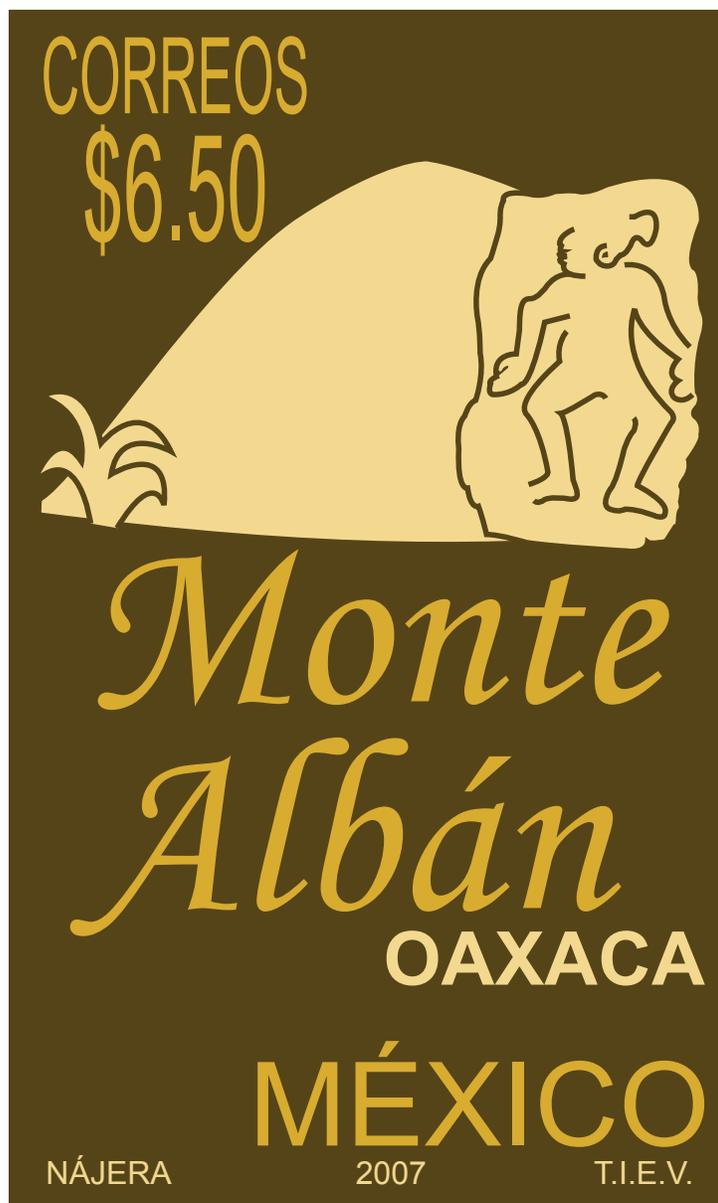


Estampilla final al 100%.

### Resultado final

Se eligió finalmente la prueba No.2 como la estampilla definitiva, pues la composición general tiene mayor impacto que las otras y esta se refuerza por el uso del color, pues está mejor definido y los elementos resaltan eficazmente.

A continuación se presenta un ejemplar en tamaño real de la estampilla acompañado de un formato cuatro veces mayor a este, necesario al momento de presentar la propuesta a la institución postal, con el fin de visualizar tanto el detalle como el resultado final.



Estampilla final al 400%.

#### 4.4.6 Tajín

Proviene del totonaca y significa “trueno”; no se puede afirmar que éste fuera su nombre original ni que los ancestros de quienes actualmente habitan la región fueran los constructores de la antigua ciudad prehispánica. Sin embargo, la permanencia del grupo étnico totonaco en las ruinas durante siglos ha originado una relación sicosocial y cultural con la zona arqueológica que difícilmente puede negarse. La arquitectura del Tajín se distingue por el hábil manejo de un elemento arquitectónico conocido como nicho, que se encuentra dispuesto de muchas maneras en los edificios de la zona. Los nichos también pueden ser de múltiples formas: cuadrados o rectangulares, pequeños o grandes y con o sin *xicalcolihquis* (atributo de Quetzalcóatl). Destaca por lo tanto, la Pirámide de los Nichos.<sup>9</sup>



*Vistas de la zona.*

8. <http://www.inah.gob.mx>

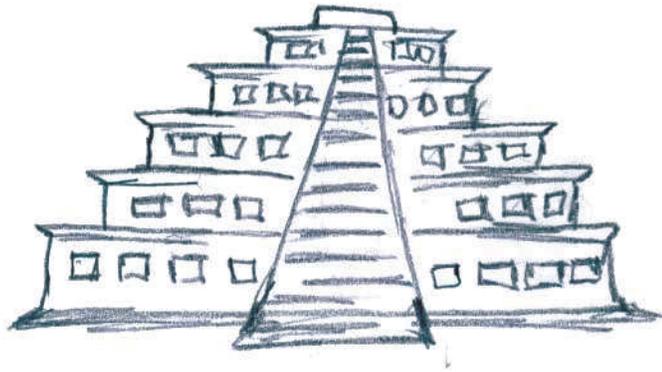


Imagen de referencia.

### Imagen

A partir de la imagen de la pirámide de los nichos, característica de la zona, se realizaron una serie de bocetos con el fin de encontrar una correcta síntesis de las formas.

### Bocetos



### *Imagen digitalizada*

Luego de realizar los bocetos, se eligió el que muestra un sector de la piramide de los nichos para ser reproducido en el programa digital y así obtener una confirmación y buena definición de los trazos.



### *Color*

El esquema de color se determinó a partir de tonos amarillos, ya que la piedra con la que está contruida la piramide y las demás construcciones de la zona presenta estas tonalidades, por lo que los tonos utilizados son cálidos.



PANTONE  
158 C

C 1  
M 69  
Y 98  
K 0



PANTONE  
108 C

C 30  
M 10  
Y 98  
K 0



PANTONE  
1215 C

C 5  
M 12  
Y 51  
K 0

### *Tipografía secundaria*

En la implementación de la tipografía secundaria se usó la tipografía Monotype Cursiva en el nombre de la zona arqueológica sin utilizar un tamaño específico, sino justificándolo sobre la retícula y el nombre del estado, que se presenta con la tipografía Arial en la variable bold con un tamaño de 7 puntos, con los que se realizaron distintas pruebas, adecuándolos a la retícula y modificando su posición en cuanto a la distribución, tamaño y colocación de la imagen y los textos obligatorios.

### *Adecuación de elementos*

En las siguientes imágenes se representan en color rojo las líneas de la retícula sobre las cuales se justificó la posición y tamaño de los textos secundarios y en color verde las líneas sobre las cuales la imagen fue justificada.



### *Uso del color*

Una vez determinada la imagen, los colores y la tipografía, se realizaron pruebas variando la aplicación del color.

Prueba 1



Prueba 2



Prueba 3





Estampilla final al 100%.

### Resultado final

Se eligió finalmente la prueba No.1 como la estampilla definitiva, pues la composición general causa mayor impacto y el uso del color resulta ser una mejor opción, pues resalta los trazos.

A continuación se presenta un ejemplar en tamaño real de la estampilla acompañado de un formato cuatro veces mayor a este, necesario al momento de presentar la propuesta a la institución postal, con el fin de visualizar tanto el detalle como el resultado final.



Estampilla final al 400%.

#### 4.4.7 Palenque

Toma su nombre de la comunidad de Santo Domingo de Palenque fundada, posiblemente durante el siglo XVII. Hacia finales de este siglo el sitio fue reconocido como vestigio de una gran ciudad. En 1874 fue dada a conocer por Antonio del Río, quien viajó con Antonio Bernasconi y José Antonio Calderón desde la ciudad de Guatemala hasta Palenque para rendir un informe a la Real Audiencia. A partir de esa fecha las visitas y los trabajos de especialistas se multiplicaron, lo que ha dado como resultado un mejor conocimiento del sitio, de sus habitantes, su cultura y su participación como centro político en una región amplia del área maya.

De esta zona destaca El Palacio, el cual está situado hacia la parte media y central de la ciudad arqueológica, debe su nombre a su composición que incluye cuatro patios, largas crujiás y una torre arqueológica.<sup>9</sup>



*Vista panorámica de la zona.*

9. <http://www.inah.gob.mx>

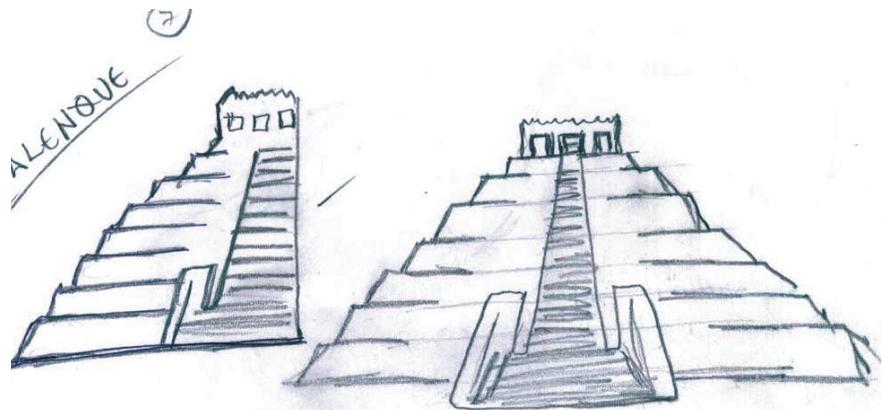
### Imagen

A partir de una imagen que muestra el edificio del Palacio, representativo de la zona, se realizó un boceto que muestra una síntesis de los trazos, buscando una correcta definición, para que se comprendiera fácilmente el edificio al cual se hace referencia.



Imagen de referencia.

### Bocetos



### *Imagen digitalizada*

Se realizó la reproducción del boceto en el programa digital, para así obtener una correcta claridad en cuanto a los trazos de la imagen.



### *Color*

De acuerdo con las imágenes de referencia, se determinó el esquema de color, utilizando colores que refuercen la idea de que en la zona existe mucha vegetación, por lo que los tonos utilizados son verdes.



PANTONE  
575 C

C 69  
M 36  
Y 95  
K 19



PANTONE  
390 C

C 40  
M 9  
Y 100  
K 0



PANTONE  
100 C

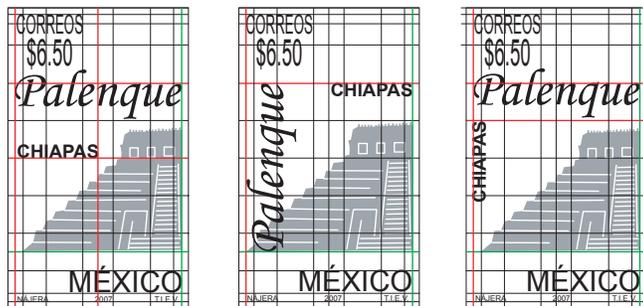
C 9  
M 0  
Y 58  
K 0

### Tipografía secundaria

En la implementación de la tipografía secundaria se usó la tipografía Monotype Cursiva en el nombre de la zona arqueológica sin un tamaño específico, sino justificándolo a través de la retícula y el nombre del estado, que se presenta con la tipografía Arial en la variable bold con un tamaño de 7 puntos, con los que se realizaron distintas pruebas, adecuándolos a la retícula y modificando su posición en cuanto a la distribución, tamaño y colocación de la imagen y los textos obligatorios.

### Adecuación de elementos

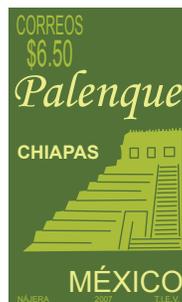
En las siguientes imágenes se representan en color rojo las líneas de la retícula sobre las cuales se justificó la posición y tamaño de los textos secundarios y en color verde las líneas sobre las cuales la imagen fue justificada.



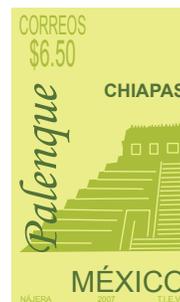
### Uso del color

Una vez determinada la imagen, los colores y la tipografía, se realizaron pruebas variando la manera de aplicar el color.

Prueba 1

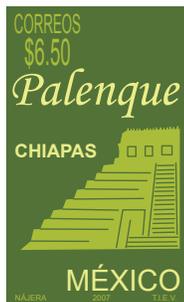


Prueba 2



Prueba 3



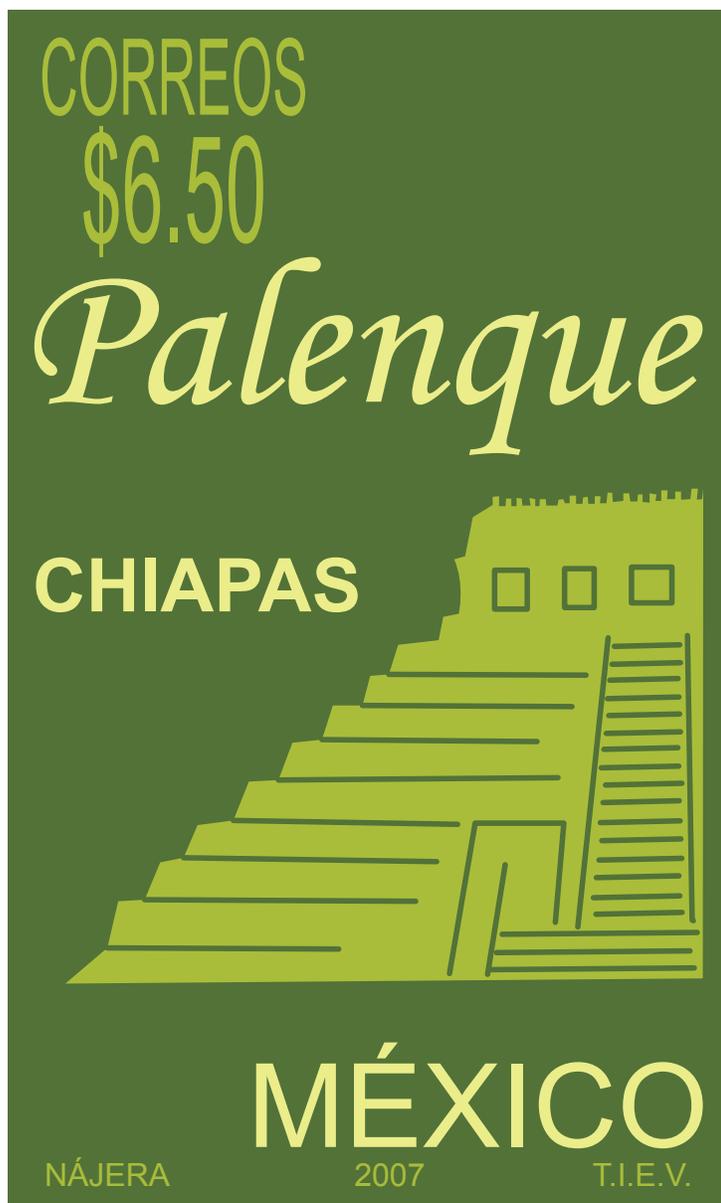


Estampilla final al 100%.

### Resultado final

Se eligió finalmente la prueba No.1 como la estampilla definitiva, pues existe una mayor legibilidad de los textos y el color define mejor cada uno de los trazos.

A continuación se presenta un ejemplar en tamaño real de la estampilla acompañado de un formato cuatro veces mayor a este, necesario al momento de presentar la propuesta a la institución postal, con el fin de visualizar tanto el detalle como el resultado final.



Estampilla final al 400%.

#### 4.4.8 Bonampak

Se ubica en la selva lacandona de Chiapas, en el valle del río Lacanhá; su extensión es de más de cuatro kilómetros cuadrados. Las principales edificaciones se construyeron sobre una cadena de colinas que corren por el centro del valle, desde la sierra de la Cojolita hasta la orilla del río. Sin embargo, sólo esta explorado y abierto al público el conjunto de la Gran Plaza y la Acrópolis, que cierra Bonampak por el sur, ya que ahí se encuentra el célebre edificio con las pinturas murales.<sup>10</sup>



*Ruinas de la zona.*



*Mural de la zona.*

10.<http://www.inah.gob.mx>

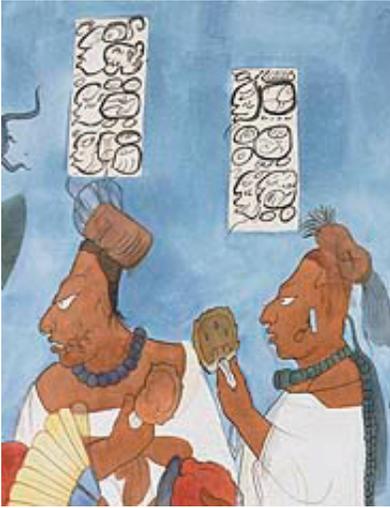


Imagen de referencia.

### Imagen

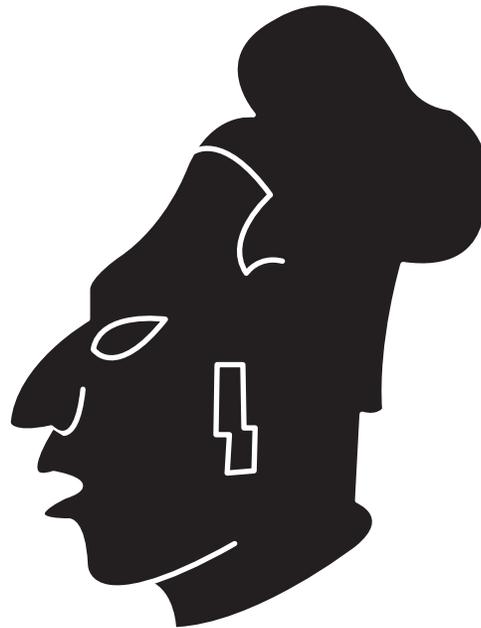
A partir de una imagen que muestra el detalle de algunas de las pinturas plasmadas sobre los murales se realizaron bocetos para determinar un rasgo específico de estas, así se eligió el rostro de uno de los personajes que representan a los antiguos habitantes de la zona.

### Bocetos



### *Imagen digitalizada*

Luego de elegir la imagen, se prosiguió a realizar el trazo en el programa digital para así continuar con el proceso de diseño, con esto se obtuvo una imagen clara y bien definida.



### *Color*

De acuerdo con la imagen de referencia y a partir del "azul maya", característico de la zona se determinó el esquema de color, utilizando colores que refuercen la idea del lugar y permitan una clara legibilidad de cada uno de los componentes.



NEGRO  
20%

C 0  
M 0  
Y 0  
K 20



PANTONE  
3278 C

C 98  
M 0  
Y 62  
K 0



PANTONE  
1945 C

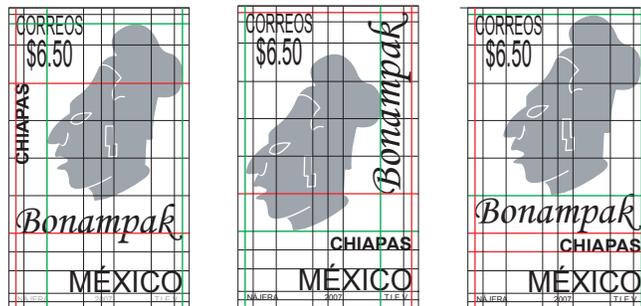
C 25  
M 100  
Y 62  
K 14

### Tipografía secundaria

En la implementación de la tipografía secundaria se usó la tipografía Monotype Cursiva en el nombre de la zona arqueológica sin utilizar un tamaño específico, sino adecuándolo a la retícula y el nombre del estado que se presenta con la tipografía Arial en la variable bold con un tamaño de 7 puntos, con los que se realizaron distintas pruebas, adecuándolos a la retícula y modificando su posición en cuanto a la distribución, tamaño y colocación de la imagen y los textos obligatorios.

### Adecuación de elementos

En las siguientes imágenes se representan en color rojo las líneas de la retícula sobre las cuales se justificó la posición y tamaño de los textos secundarios y en color verde las líneas sobre las cuales la imagen fue justificada.



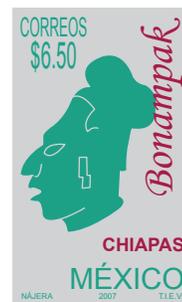
### Uso del color

Una vez determinada la imagen, los colores y la tipografía, se realizaron pruebas variando el orden en que se aplicó el color.

Prueba 1



Prueba 2



Prueba 3



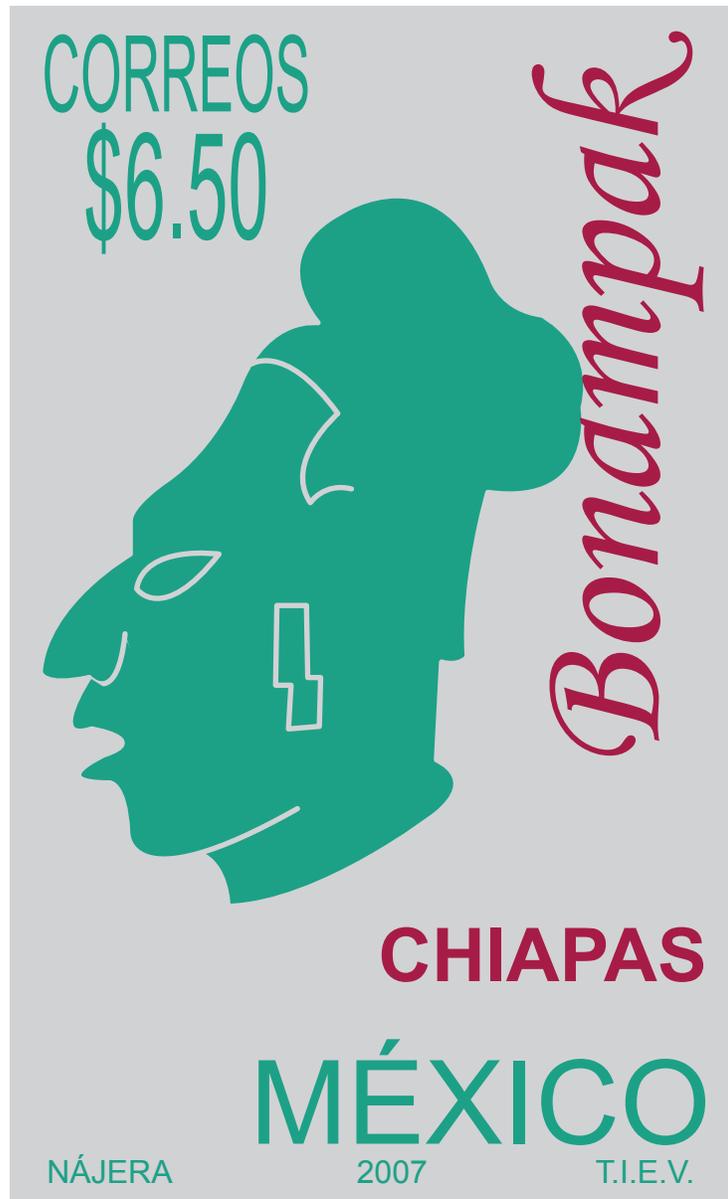


Estampilla final al 100%.

### Resultado final

Se eligió finalmente la prueba No.2 como la estampilla definitiva, pues la composición general tiene un mayor impacto y el uso del color permite una buena legibilidad de los elementos.

A continuación se presenta un ejemplar en tamaño real de la estampilla acompañado de un formato cuatro veces mayor a este, necesario al momento de presentar la propuesta a la institución postal, con el fin de visualizar tanto el detalle como el resultado final.



Estampilla final al 400%.

#### 4.4.9 Tulum

Es uno de los sitios más antiguamente registrados y conocidos por el mundo occidental, pues en 1518 el cronista español Juan Díaz narraba haber visto una ciudad “tan grande como Sevilla” con una torre, que indudablemente era El Castillo de Tulum, el cual en aquel tiempo aún era ocupado por los habitantes de esa jefatura independiente.

Tulum es el mejor y más conocido ejemplo del estilo Costa Oriental, nombre con el cual se designa al estilo arquitectónico de los edificios construidos en la costa norte de Quintana Roo entre 1200 y 1520 d.C. Sus construcciones, en particular El Castillo y el Templo de los Frescos, destacan por su buena conservación y por la gran calidad de las pinturas murales que aún se conservan en el interior de ambos.<sup>11</sup>



*Vista panorámica de la zona.*

11. <http://www.inah.gob.mx>



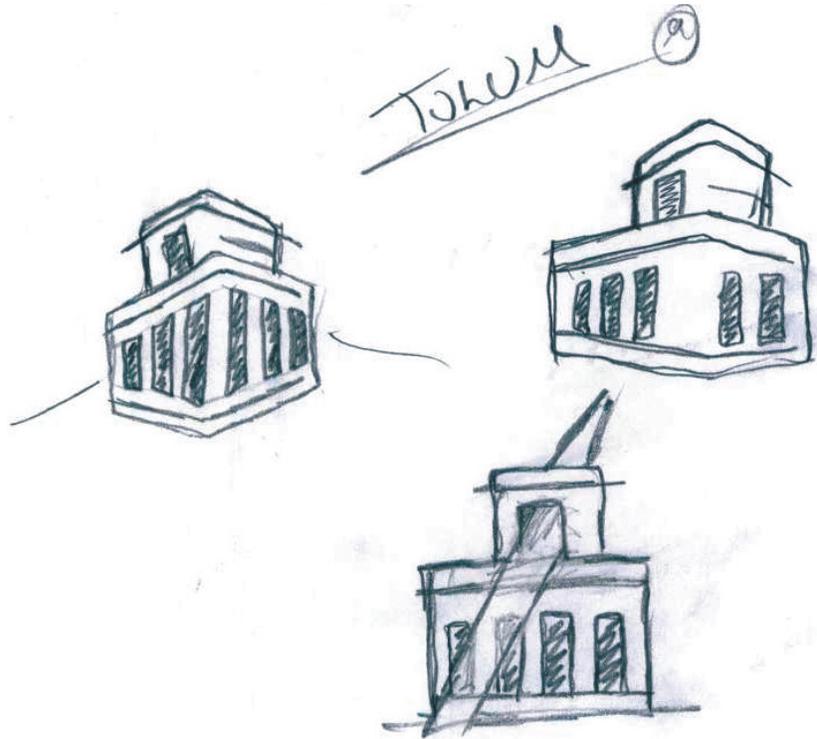
*Imagen*

A partir de imágenes que muestran distintas vistas del Castillo en la zona, se realizaron algunos bocetos con el fin de determinar posibles soluciones y así escoger la que representaría mejor el concepto y tendría una más clara referencia.

*Bocetos*



*Imágenes de referencia.*



### *Imágenes digitalizadas*

En el programa digital se realizaron dos posibles soluciones, las cuales presentan una buena definición y claridad en las formas. Sin embargo, se eligió una de estas como la correcta ya que tiene una carga de referencia hacia la zona, mayor que la otra.



*Imagen elegida.*

### *Color*

De acuerdo con las imágenes de referencia, se determinó el esquema de color, utilizando colores que refuercen la idea de los tonos azules que la naturaleza ofrece en la zona, por lo que los tonos utilizados son fríos.



PANTONE  
300 C

C 100  
M 53  
Y 0  
K 0



PANTONE  
346 C

C 62  
M 0  
Y 51  
K 0



PANTONE  
545 C

C 29  
M 12  
Y 3  
K 0

### Tipografía secundaria

En la implementación de la tipografía secundaria se usó la tipografía Monotype Cursiva para el nombre de la zona arqueológica pero sin un tamaño específico, sino adecuándolo a la retícula y para el nombre del estado que se presenta con la tipografía Arial en la variable bold con un tamaño de 7 puntos, con estos se realizaron distintas pruebas, adecuándolos a la retícula y modificando su posición en cuanto a la distribución, tamaño y colocación de la imagen y los textos obligatorios.

### Adecuación de elementos

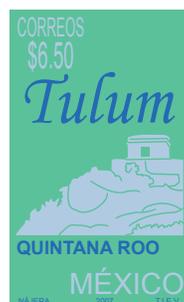
En las siguientes imágenes se representan en color rojo las líneas de la retícula sobre las cuales se justificó la posición y tamaño de los textos secundarios y en color verde las líneas sobre las cuales la imagen fue justificada.



### Uso del color

Una vez determinada la imagen, los colores y la tipografía, se realizaron pruebas variando la aplicación del color.

Prueba 1



Prueba 2



Prueba 3



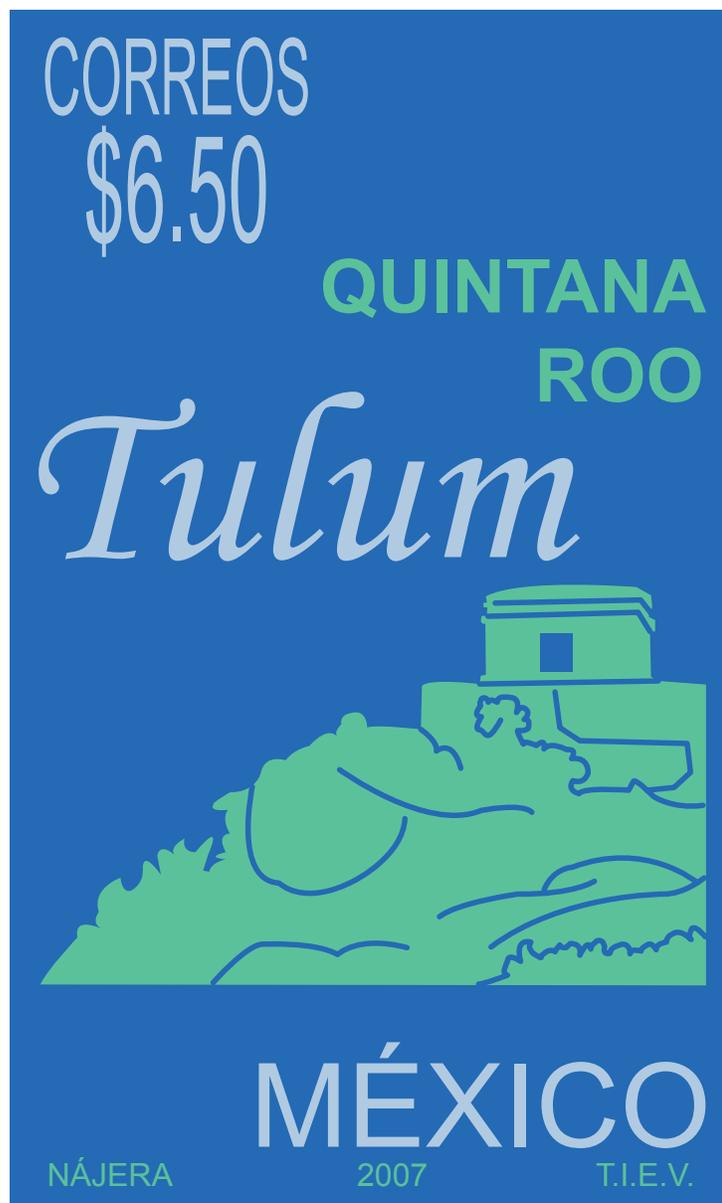


Estampilla final al 100%.

### Resultado final

Se eligió finalmente la prueba No.3 como la estampilla definitiva, pues la composición general tiene un mejor orden y el uso del color resalta mejor la idea del mar y el cielo.

A continuación se presenta un ejemplar en tamaño real de la estampilla acompañado de un formato cuatro veces mayor a este, necesario al momento de presentar la propuesta a la institución postal, con el fin de visualizar tanto el detalle como el resultado final.



Estampilla final al 400%.

#### 4.4.10 Chichén Itzá

Se asienta sobre una gran nivelación, que consiste en una plataforma de 6 kilómetros cuadrados con una muralla de mampostería de 2m de alto por 1.90m de ancho. Esta nivelación es el eje de una vasta red de calzadas (sacbé), la más importante de las cuales conduce al cenote sagrado, famoso por las leyendas que ha inspirado en relación con los sacrificios de doncellas en honor de Chac dios de la lluvia. El Castillo o templo de Kukulcán es la construcción más importante de Chichén Itzá. Sobre un basamento piramidal de planta cuadrangular y nueve cuerpos superpuestos, con una escalera en cada lado, está el templo, un cuarto con dinteles de madera labrados y techo de bóveda maya, rodeado de un angosto pasillo. Además son característicos la figura del Chak Mool y el Observatorio.<sup>12</sup>



*Templo del kukulcan y figura del Chak mool.*

12. <http://www.inah.gob.mx>

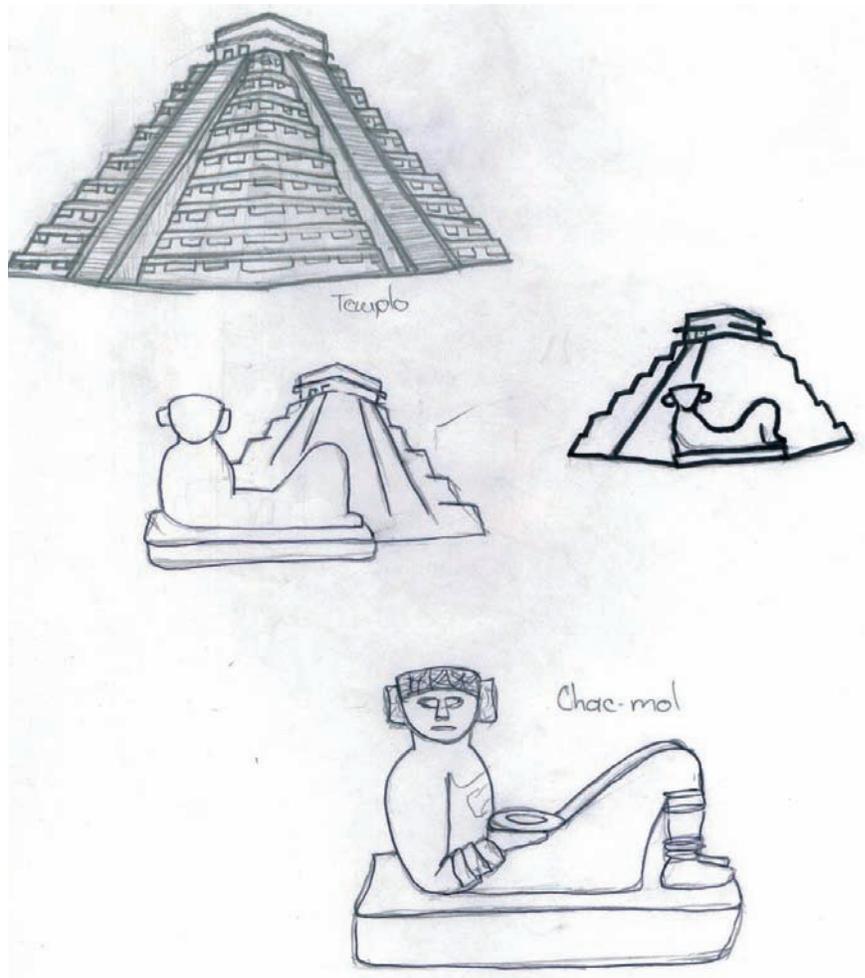


Imagen de referencia.

### Imagen

A partir de una imagen que muestra el detalle de algunas de las grecas características de la zona, se han reproducido estas a manera de boceto con el fin de precisar los detalles de cada una para obtener una imagen clara y simple, para luego escoger la más conveniente.

### Bocetos



### *Imágenes digitalizadas*

Se realizaron dos imágenes en el programa digital, en las que varía el acomodo de los elementos, pudiendo elegir una que representa mejor la ubicación de los elementos, basados en una perspectiva real dentro del mapa de la zona.



### *Color*

El esquema de color surgió a partir de tonos verdes, ya que algo representativo de la zona es la cantidad de vegetación que rodea cada una de las construcciones.



PANTONE  
364 C

C 81  
M 32  
Y 100  
K 18



PANTONE  
382 C

C 37  
M 0  
Y 100  
K 0



PANTONE  
372 C

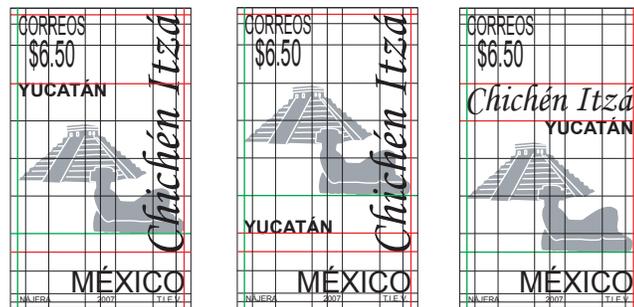
C 22  
M 0  
Y 46  
K 0

### Tipografía secundaria

En la implementación de la tipografía secundaria se usó la tipografía Monotype Cursiva en el nombre de la zona arqueológica sin utilizar un tamaño específico, sino adecuándolo a la retícula y el nombre del estado que se presenta con la tipografía Arial en la variable bold con un tamaño de 7 puntos, con ambos se realizaron pruebas, variando la posición en cuanto a la distribución, tamaño y colocación de la imagen y los textos obligatorios.

### Adecuación de elementos

En las siguientes imágenes se representan en color rojo las líneas de la retícula sobre las cuales se justificó la posición y tamaño de los textos secundarios y en color verde las líneas sobre las cuales la imagen fue justificada.



### Uso del color

Una vez determinada la imagen, los colores y la tipografía, se realizaron pruebas variando la aplicación del color.

PRUEBA 1

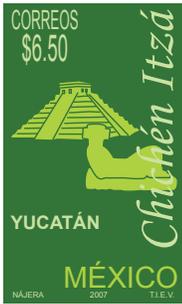


PRUEBA 2



PRUEBA 3





Estampilla final al 100%.

### Resultado final

Se eligió finalmente la prueba No.2 como la estampilla definitiva, pues la composición general tiene un mayor impacto que las otras, además el uso del color resulta tener un mejor resultado.

A continuación se presenta un ejemplar en tamaño real de la estampilla acompañado de un formato cuatro veces mayor a este, necesario al momento de presentar la propuesta a la institución postal, con el fin de visualizar tanto el detalle como el resultado final.



Estampilla final al 400%.

## 4.5 Aplicaciones

A partir de las diez estampillas finales se han diseñado además, todos los elementos que son requisito para dar a conocer la emisión de la serie.

### *Matasellos*

En cuanto al matasellos se diseñó a partir de elementos que representaran el título de la serie *México 10, Arqueológico*, pues este será el que unifique a todas las estampillas. Este se presenta en color rojo, ya que por norma oficial es el color que los matasellos deben tener en México.



*Bocetos.*



SERVICIO POSTAL MEXICANO  
México, D.F. Mayo 18, 2007  
PRIMER DÍA DE EMISIÓN

*Resultado final.*

### *Sobre de primer día de emisión*

En este caso, se colocarán las diez estampillas que componen la serie en el mismo sobre.



*Imagen al 70%.*

*Hojilla del primer día de emisión*

Debido a la cantidad de estampillas que conforman la serie, fueron necesarias dos hojillas.



Imagen al 80%.



SERVICIO POSTAL MEXICANO  
México, D.F. Mayo 18, 2007  
PRIMER DÍA DE EMISIÓN



SERVICIO POSTAL MEXICANO  
México, D.F. Mayo 18, 2007  
PRIMER DÍA DE EMISIÓN

### "MÉXICO 10, ARQUEOLÓGICO"

No. DE EMISIÓN:  
DENOMINACIÓN: México 10, Arqueológico.  
FECHA DE EMISIÓN: 18 Mayo 2007  
No. DE TIMBRES: 10  
No. DE INVENTARIO:  
VALOR FACIAL: \$6.50  
MEDIDAS: (H x V) 24 x 40 mm.  
PERFORACIÓN: 14 de peine  
TIRO: 300,000  
DISEÑADOR: Nallely Libertad Nájera García.  
TÉCNICA: Digital

MOTIVO: Distintos elementos arqueológicos de cada una de las zonas representadas. Completan las estampillas los textos y precios correspondientes.  
TINTAS UTILIZADAS: Cyan, Magenta, Amarillo, Negro y Tinta de Seguridad.  
TIPO DE IMPRESIÓN: Offset.  
HOJAS CON: 50 Estampillas  
PAPEL: Couché blanco brillante, una cara engomado de 105 gms/m<sup>2</sup>  
IMPRESA POR: Talleres de Impresión de Estampillas y Valores

 **SERVICIO POSTAL MEXICANO**

Folio:

## Conclusiones

Gracias al trabajo de investigación y al proceso de diseño realizados para este trabajo, con el fin de desarrollar la serie de estampillas postales *México 10, Arqueológico*, es posible concluir que la filatelia es sin duda, un área que cuenta con suficientes demandas y características que pueden ser cubiertas satisfactoriamente por el Diseño Gráfico. Con esto además, es posible establecer que el diseño de una estampilla postal, satisface a su vez, el proceso de diseño aplicado para la creación de cualquier tipo de producto de la Comunicación Visual.

La adecuación de los elementos que conforman el diseño final en cada una de las estampillas postales, fue sustentada con base a elementos geométricos que satisfacen los requerimientos en el proceso de diseño, logrando una serie temática con un estilo funcional.

Además se cumplió con la necesidad de representar correctamente a cada una de las zonas arqueológicas, ya que al observar la imagen es posible hacer referencia a la zona con facilidad.

El uso del color, por otra parte, permite una correcta lectura de los elementos tanto tipográficos como con la imagen y refuerza la referencia que se hace a cada una de las zonas arqueológicas elegidas.

Los diseños de cada una de las estampillas se relacionan entre sí, pues mantienen una unidad visual al haberse aplicado una tipografía y tratamiento de la imagen similares.

En cuanto a la creación del matasellos y las demás aplicaciones del primer día de emisión, estos cumplen con su fin, el cual es unificar a las diez estampillas en un todo, que a su vez, cumple con una de las características de la filatelia, al permitir coleccionar estas estampillas en una misma clasificación, en cualquiera de sus opciones.

Todo lo anterior confirma que la filatelia en México puede ser una buena opción para que el diseñador se desarrolle profesionalmente dentro de esta área.

Finalmente, puede afirmarse que los objetivos para este trabajo han sido alcanzados, ya que su elaboración ha resultado

cien por ciento satisfactoria, desde el inicio del proceso de investigación hasta la conclusión de la propuesta gráfica, pues en este desarrollo se aplicaron conocimientos aprendidos en la formación de la carrera y se adquirieron otros que refuerzan el ámbito profesional del diseño y permiten un entendimiento más claro sobre los procesos de elaboración de una estampilla postal. Por lo que además, es conveniente decir que la investigación dentro de las áreas que comprenden al Diseño Gráfico y la Comunicación Visual amplía los conocimientos y permite al diseñador mantenerse actualizado constantemente.

## Bibliografía

1. Acha, Juan. *Introducción a la teoría de los diseños*. 3e. Ed. Trillas. México 1996, 179p.
2. Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual: Psicología de la visión creadora*. Ed. Universitaria de Buenos Aires 1976, 410p.
3. Costa Sagales, Joan. *Imagen Global*. 2e. Ed. CEAC. Barcelona 1994, 262p.
4. Chijiwa, Hideaki. *Color Harmony: A Guide to Creative Color Combinations*. Ed. Rockport Publishers. China 1987, 142p.
5. Dondis, D.A. *La sintaxis de la Imagen*. Ed. G.Gili. México 1992, 211p.
6. Eco, Humberto. *Tratado de Semiótica General*. Ed. H. Blume, Barcelona 1988, 144p.
7. Munari, Bruno. *Diseño y Comunicación Visual: Contribución a una metodología*. Ed. G.Gili, Barcelona 1985, 365p.
8. Obregón, Emilio. *Filatelia: timbres, sellos y estampillas*. Ed. UTEHA. México 1963, 182p.
9. Olea Figueroa, Oscar. *Metodología para el Diseño*. Ed. Trillas. México 1988, 159p.
10. Parramón, José Ma. *Teoría y Práctica del color*. Parramón Ediciones S.A. Barcelona 1990. 111p.
11. Raviola, E. *Formas para Offset*. Ediciones Don Bosco, Barcelona 1981. 472p.
12. Scout, Robert Gillam. *Fundamentos del Diseño*. Ed. V. Leru, Buenos Aires 1959, 195p.

13. Silver, Lisa. *Diseño de Logotipos: pasos para conseguir un mejor diseño*. Ed. G.Gili. México 2001, 144p.
14. Taschereau, Yves. *Así se coleccionan los sellos: la correcta iniciación a la filatelia*. Ed. Daimon. Barcelona 1979, 163p.
15. *Teoría de la Imagen*, Libros GT, Biblioteca Salvat de Grandes Temas, España 1974, 143p.
16. Villafañe, Justo. *Introducción a la teoría de la Imagen*. Ed. Pirámide. Madrid 1980, 230p.
17. Wong, Wucius. *Fundamentos del Diseño Bi y Tridimensional*. Ed. G.Gili, Barcelona 1981, 205p.
18. Wong, Wucius. *Principios del Diseño en color*. Ed. G.Gili. Barcelona 1990, 100p.

## Hemerografía

19. *Álbum de Iniciación a la Filatelia Mundial*. Ed. PROMEXA, México 1981.
20. *Álbum de timbres olímpicos: México 68*. Organización Editorial Novaro, S.A. México 1968.
21. *Enciclopedia del Sello*. tI, V y VI. Ed. Sarpe, Barcelona 1975.
22. Folleto de Esquema Curricular de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM. México 2002, 20p.
23. *Manual del Servicio Postal Mexicano* 1995.
24. *Manual de Enseñanza* 1988. Unión Postal de las Américas y España (UPAE), Organización de Servicios Filatélicos.
25. *Manual: Requisitos Técnicos para lograr una reproducción de estampillas postales con calidad total*. Grupo Grafico Romo S.A. de C.V. 1994.

## Fuentes de Internet

26. [http://www.enap.unam.mx/xochimilco/lic\\_diseno.htm](http://www.enap.unam.mx/xochimilco/lic_diseno.htm)

27. <http://www.inah.gob.mx>

28. <http://www.newsartesvisuales.com>

29. <http://www.sepomex.com>