



UNIVERSIDAD INSURGENTES

PLANTEL XOLA

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON
INCORPORACION A LA U.N.A.M. CLAVE 3315-31

“PROYECCIÓN VISUAL
DEL OBJETO DISEÑADO
A PARTIR DE LA GRÁFICA DEL SANTO”

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

P R E S E N T A

ARIANA LIRA HERNÁNDEZ

ASESOR: LIC. CLAUDIA BEATRIZ VÁZQUEZ BARAJAS



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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


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

Autorizo a la Dirección General de Biblioteca de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo correspondiente.

NOMBRE: ARIANA LIRA

HERNANDEZ

FECHA: 24/SEPT/03

FIRMA: 

INDICE

Introducción

CAPITULO I FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

1.1	Concepto de Diseño y Comunicación Visual.....	2
1.2	Definición de Arte Objeto.....	5
1.3	Elementos del objeto.....	8
1.4	Elementos de la Semiótica.....	9
1.5	Importancia del objeto.....	11
1.6	Concepto de Objeto Diseñado.....	12
1.7	Del Arte Objeto a lo Diseñado.....	14

CAPITULO II LA LEYENDA DEL SANTO

2.1	Historia del santo.....	16
2.2	Trayectoria del santo como luchado.....	18
2.3	Su imagen a nivel icónico.....	25
2.3.1	La imagen del santo dentro de la vida cotidiana, cultural y actual.....	26
2.3.1.1	Serie de imágenes.....	29

CAPITULO III PROYECCIÓN DEL DISEÑO

3.1	Estrategia Metodológica.....	44
3.2	Anexos.....	47
3.3	Elaboración de la propuesta de la lámpara.....	48
	A modo de Conclusión.....	55
	Bibliografías.....	56

INTRODUCCIÓN

El diseño se caracteriza por la manera de transmitir el objetivo por el cual fue creado, por ello un buen diseño debe ser agradable y reconocido por el espectador en cualquier momento, en el caso de una lámpara (arte-objeto) debe cumplir el mismo objetivo que se plantea, en todos los aspectos tanto en el diseño como en los elementos que la constan, generando un interés e innovación necesaria el espectador para que lo adquiera.

El trabajo de investigación surge por el interés de saber cómo un luchador se ha convertido en un icono de nuestro país y llegando a sobresalir internacionalmente como Europa y Asia; distinguiendo y reconociendo a México como el país que alberga a un héroe real como lo fue el "Santo".

La intención que se tiene al realizar este proyecto es crear una nueva propuesta de diseño con las aplicaciones gráficas de la imagen icónica del Santo aplicado a una lámpara, dirigida a todo tipo de espectador, teniendo en cuenta primordial; un buen diseño para que no sólo sea de utilidad común en el hogar, sino también atractivo para el público.

Asimismo en cada uno de los capítulos se desglosarán conceptos como diseño y comunicación visual, la importancia del objeto en la sociedad, así como también los elementos del objeto, historia y trayectoria del Santo como ídolo; hasta llegar a la propuesta de la lámpara.



1.1 CONCEPTO DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

El Diseño y la Comunicación Visual es todo lo que podemos ver, observar en nuestro alrededor; teniendo como fin transmitir un mensaje a los demás.

Por ello desde mucho tiempo atrás la sociedad ha tenido la necesidad de comunicarse; ya sea de forma casual es decir sin intención visual.

En ésta se pretende comunicar un mensaje, con el fin de adquirir conocimiento de algún tema, considerando que los códigos sean comunes entre sí para generar éxito en el mensaje.


Pretendiendo que cada uno de estos mensajes se puedan expresar mediante imágenes y formas adecuadas así como también el uso de color adecuado que proporcione el gráfico que éste elemento pueda proyectar el mensaje.

El Diseño y la Comunicación Visual según Bruno Munari, se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de la gran familia de todos los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos, sonoros, térmicos, dinámicos.¹



^{1,2} Munari, Bruno, 2000, *Diseño y Comunicación Visual*. Barcelona 1985, Ed GUSTAVO GILI, pag 82

CAPITULO I
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO



El diseño de esta forma es una representación de lenguaje que da un mensaje visual a los demás siendo así una acción que crea y que cumple una finalidad, en la cual puede despertar sentimientos en el espectador.

La Comunicación Visual busca comunicar de manera estética, funcional y directa, para que el espectador se involucre en el diseño y el mensaje sea captado lo mejor posible a lo que se quiere transmitir.

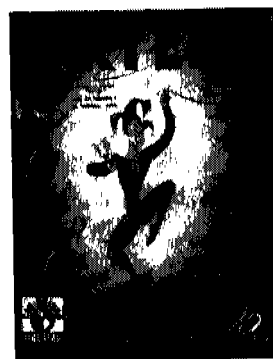
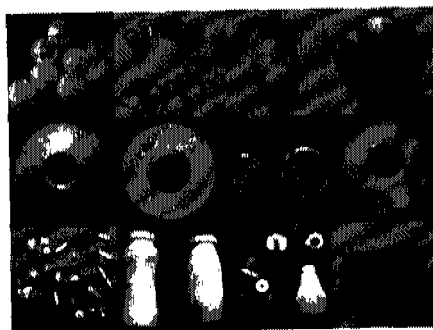
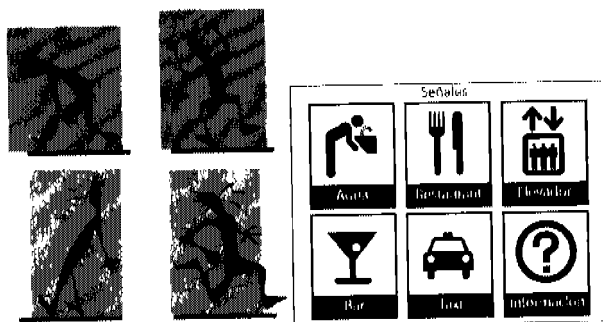
Hoy en día "la Comunicación Visual es prácticamente todo lo que ven nuestros ojos. Desde una planta hasta las nubes que se mueven en el cielo. Cada una de estas imágenes tiene un valor distinto, según el contexto en que están insertadas"².

Como diseñadores tenemos que constituir mensajes visuales, creando diseños por medio de elementos como la forma, color. Con el fin de transmitir un mensaje al receptor, para que este fin o significado también dependa del receptor interpretando lo que se quiere transmitir en el mensaje.

De esta forma podemos observar ciertas características del Diseño y la Comunicación Visual; como es conocer un producto, comunicar un mensaje al receptor, entender y decodificarlo de manera correcta, crear la manera en que va dar a conocer la composición, distribución y el soporte que mas apropiado, debe ser funcional y dar una solución al problema de Diseño y Comunicación Visual.



A modo de conclusión, se puede decir que un diseñador y comunicador visual, pretende comunicar algo por medio de mensajes apoyados en medios visuales, de los cuales, a través de la historia, se a hecho de distintas formas, como por ejemplo: gestos, sonidos, dibujos, imágenes, señales, carteles, objeto, donde con estos se cubre una necesidad del ser humano haciéndolo más directo para el receptor.



1.2 DEFINICIÓN DE ARTE OBJETO


Los precedentes históricos de este género se enmarcan por la evolución de la idea de espacio en la escultura en 1890. Los mayores y revolucionarios avances en el terreno del relieve escultórico fueron llevados a cabo, paradójicamente por pintores. La incorporación del vacío como elemento expresivo autónomo fue uno de los principales factores determinantes en la conquista del espacio picto-escultórico.

Los auténticos inicios se encuentran en los primeros esbozos tridimensionales de estilo cubista de Picasso con su obra "Guitarra" de 1912, construida de placas de metal y alambre, manteniendo la visión cubista del objeto y donde la masa es sustituida por vacío.

Vladimir Tatlin contempló las construcciones en el estudio de Picasso en París, que le indujeron al uso de nuevos materiales en sus relieves pictóricos formulando nuevas imágenes regresando a Rusia en 1913. La herencia de los trabajos de Tatlin precipitó a los jóvenes artistas a un diversificado campo de exploración.

El Futurismo y el Constructivismo sentaron las bases del desarrollo de estas ideas. El Dada y el Neoplasticismo aportaron los canales, junto a la influencia del Constructivismo, a través de los cuales, los conceptos pictotridimensionales se extendieron al Estructurismo, en 1957, donde el relieve logra su independencia de la Pintura y la Escultura.





En 1910, el artista Duchamp entra al contacto con las experiencias futuristas, la visión de la sociedad, que se nos avecina, sociedad en donde lo automático y lo artificial regularan todas nuestras relaciones.

Podemos decir que Duchamp llevó el máximo valor del arte-objeto haciéndolo al margen, al mismo tiempo valioso. Duchamp, con los famosos "Ready Made" (objetos manufacturados) fue el primero en poner en el escenario artístico este término.

Entonces podemos decir que el arte-objeto según John es una obra normalmente realizada con **calidades estéticas** y no tanto utilitarias; es una manera en la que el espectador pueda ver los objetos útiles con otro sentido del común.

Es una técnica que conste en integrar los medios tradicionales, (como la pintura, escultura, objetos tridimensionales,) en los cuales los elementos se allan fuera de sus contextos cotidianos y se les da una intención distinta.

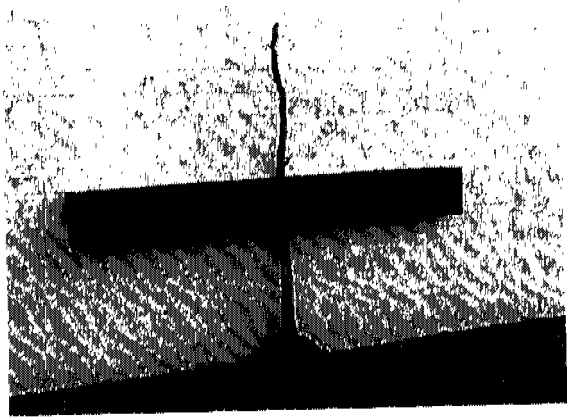
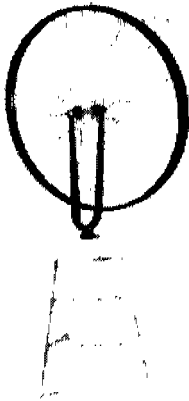
En el arte-objeto debemos tomar ciertos aspectos que son importantes para la estructuración de un objeto, entre estos se encuentran:

Primero debemos tomar en cuenta el objeto a realizar, como también los contenidos o elementos que los conforman para saber de que objeto estamos hablando.



El Público es un aspecto importante, porque a pesar de que el arte es universal se tiene que conocer el público al que va dirigido, ya que no es lo mismo hacer un objeto para niños que para adultos y jóvenes. La composición o la estructura dependen en gran medida en determinar al destinatario.

Con el concepto ya definido, lo que se pretende hacer es el diseño de una lámpara en la cual se desarrolle el interés, la innovación y la utilidad, por medio de materiales no muy comunes para su elaboración. Teniendo en cuenta que esta hecha para todo el público. Distinguiendo la imagen del Santo como icono popular y como elemento gráfico con funciones estéticas.



Ducham

Ramón Almeda "Cada nuevo día" Madera, lienzo, acrílico y árbol. 202x193x17 cm



1.3 ELEMENTOS DEL OBJETO

Un objeto se basa de varios elementos visuales los cuales son:

-**Color** que es un elemento muy importante en la imagen, de un objeto; porque con él podemos dar un mensaje (denota y connota), haciendo que el receptor pueda entender mas certeramente lo que queremos transmitir o reflejar en ese diseño.

-**Imagen** es un soporte de la comunicación visual que plasma un momento óptico; es un medio masivo en el cual el receptor puede y transmite un mensaje en un momento.

-**Forma** es la estructura, la base del diseño que se quiere proyectar.

-**Diseño tridimensional** es el diseño aplicado a objetos fisicos o virtuales, donde la tercera dimensión se refiere a la profundidad. Los diseñadores estamos acostumbrados a trabajar con objetos bi-dimensionales (papel o pantalla), sólo diseñamos la "cara" del objeto. Sin embargo, un objeto tridimensional tiene que funcionar y verse bien desde todos sus ángulos.

De ahí la importancia de conocer y dominar el proyecto junto con muchos factores mas (teóricos y técnicos) del diseño gráfico.

Haciendo que su funcionalidad sea detectada como una buena opción para el espectador cubra su necesidad.



1.4 ELEMENTOS DE LA SEMIOTICA

La semiótica es la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social en una forma espontánea o intencional nos envían mensajes visuales.³ Para ello se desarrollan dos puntos principales como son:

Signo es todo aquello de carácter visual o auditivo, que representa o evoca otra cosa, esto es, algo que tenga significado para el emisor y receptor. Los signos pueden ser verbales o lingüísticos y no verbales. Unión de significado y significante (un elemento o procedimiento que alude a un significado)

Icono los iconos o imágenes son signos, junto con los 'índices y los símbolos, caracterizados por mantener con sus significados una relación de semejanza. Dicho con otras palabras, la relación entre el "icono" y lo representado no es convencional sino preexistente. Son icónicas, por ejemplo, las señales de tráfico que indican ciclistas, desprendimiento, pavimento deslizante, etc. La palabra ojo es bastante "icónica" porque su forma recuerda los dos ojos y la nariz de la cara. En la lingüística, se llama iconicidad a la relación no arbitraria entre una propiedad de orden conceptual y los medios lingüísticos que se asocian a su representación (o la relación entre significado y significante).

Símbolo no es arbitrario. Ejemplo: el símbolo de la justicia, la balanza. (Algunos autores han señalado que la relación es convencional. En cualquier caso, podríamos decir, que la relación este significado y significante es menos directa que en el caso del icono).



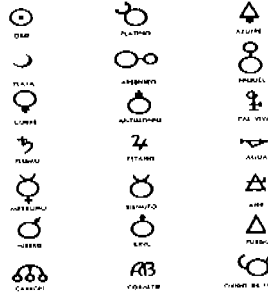
³ Rodríguez, Rossi Salgarelli, Arquitectura como semiótica, Nueva Visión Buenos Aires, 1917

Índice los índices o indicios son signos. Se caracterizan por representar una relación causal entre dos fenómenos, por ejemplo, el humo es índice del fuego, el cielo nublado o los nubarrones, de la lluvia, etc.

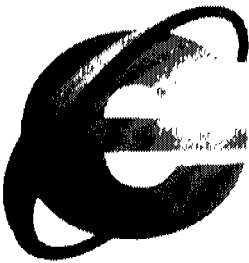
Señal es un signo, por lo tanto perceptible, que indica algo acerca de otro hecho que no es perceptible en ese momento. A diferencia del indicio, que es fortuito, la señal es convencional. Es un hecho que se ha producido artificialmente para servir de indicio. Por ejemplo, el rojo del semáforo.



señal



símbolos



icono



símbolo



1.5 IMPORTANCIA DEL OBJETO

Los objetos han ocupado un contexto muy importante para el ser humano, ya que se encuentre rodeado por muchos de ellos, los cuales, como consumidores, llegan a tener una conexión, tanto el público con el objeto como el objeto con el público.

Por ello un objeto puede tener varios atributos o factores en los cuales puedan tener un valor de uso, un valor de cambio que es el diseño y valor de signo que sería lo estético de objeto.⁴

Lo cual el uso sería la utilidad del objeto, el valor de cambio es la innovación que se le pretende dar al objeto y el valor del signo se refiere como se va a proyectar finalmente de manera estética.

Lo más evidente que puede decirse es que las sociedades primitivas no existían objetos inútiles, que todos obedecían alguna necesidad y todos eran la solución más adecuada y la única posible a una necesidad concreta.



⁴ Llovet Jordi Ideología y Metodología del Diseño, Barcelona. Gustavo Gilli, 1979, Pág. 24

1.6 CONCEPTO DE OBJETO DISEÑADO

El objeto diseñado se produce por medio de un proceso, con base a un conjunto de signos con lo cual a partir de esos códigos conocidos tanto por el diseñador como el receptor, se llega a una determinada información.

Por lo tanto esa información o contenido del mensaje generalmente debe ser de dos tipos como lo son la semántica y la estética, siempre presentes una sobre la otra.


La estética es la rama de la Filosofía que tiene por objeto el estudio de la esencia y la percepción de la belleza. Más formalmente se la ha definido también como "ciencia que trata de la belleza de la teoría fundamental y filosófica del arte". Por ello la estética es muy importante para representar la estructura formal del diseño en la cual incide directamente en la información del mensaje; ya que el diseñador selecciona un tema en el cual trabajara.

La semántica es el dato o la información en la cual se elabora el mensaje combinando los signos para que a su vez el emisor tenga el conocimiento que se requiere para entender el mensaje que se quiere dar.

Para ello se necesitan una serie de connotaciones para poder lograrlo y para ello se necesita que el objeto sea publico, reconocer el estado en que se encuentra dicho objeto diseñado, hacerla necesaria y persuadirla.

Asiendo con esto un análisis alternativo el cual nos lleva a dos condicionamientos del diseño que son la práctica y la forma.





Por ello todos los elementos que conjuntan su apariencia a la percepción del sujeto. Presentan como diferente del objeto correspondiente, en tanto que obstaculiza el conocimiento de ese objeto. Puede tratarse de apariencia de presencia o de ausencia. Manuel Kant la opone expresamente a fenómeno. Según Gustavo Bueno (recuperando el sentido helénico del concepto de fenómeno desvirtuado en la tradición kantiana) los fenómenos implican la relación de un objeto o disposición de objetos a más de un sujeto, mientras que las apariencias implican la relación de un sujeto a más de dos objetos o disposiciones objetivas. El concepto de apariencia implica un componente práctico (obstrucción o facilitación) en relación a un sujeto operatorio, al margen del cual el concepto de apariencia se desvanece. No puede atribuirse a un objeto (o disposición de objetos) en sí mismos considerados, la condición de apariencia. Para calificar de apariencia a un objeto o disposición de objetos hay que tener en cuenta su relación respecto a terceras situaciones o dispositivos

La forma no es solo la actividad de elaboración sino todos los recursos que ella significa. Consiste en los elementos verbales y visuales de la imagen; ya que todo diseño requiere de que lo acepte el público lo usen y lo consuman.

La práctica es el proceso en el que se hace el diseño o el objeto; ya que se constituye por la percepción de discontinuidades espaciales.

Por ello con estos dos conceptos se pretende conjuntarlos en el diseño de la lámpara, por lo cual se basara en utilizar todos los recursos necesarios como fotografías del Santo, como simbolos representativos del Enmascarado de Plata; llevando el proceso necesario para que sea del agrado del público.



1.7 DEL ARTE OBJETO A LO DISEÑADO

Se puede decir que el arte objeto y el objeto diseñado van de la mano uno al otro; ya que el arte objeto es más estético y el objeto diseñado es más práctico, haciendo con esto una buena combinación como la denotación y connotación o bien teórico-práctico.

Se desarrollan abarcando los dos conceptos, procesos generales o englobados al diseño, ya que por medio de elaboraciones de imágenes, obras y espacios los dos responden una misma finalidad "la necesidad individual o colectiva del hombre"¹⁰

Ya que un artista y un diseñador tratan al mismo tiempo de dar una respuesta a una necesidad humana; la cual consiste en la transformación satisfactoria para el diseño o el arte teniendo los dos un balance en lo artístico y la mercadotecnia entre lo natural y lo artificial, lo real y lo ideal, lo objetivo y lo subjetivo; para que ésta propuesta trascienda y sublime la demanda.

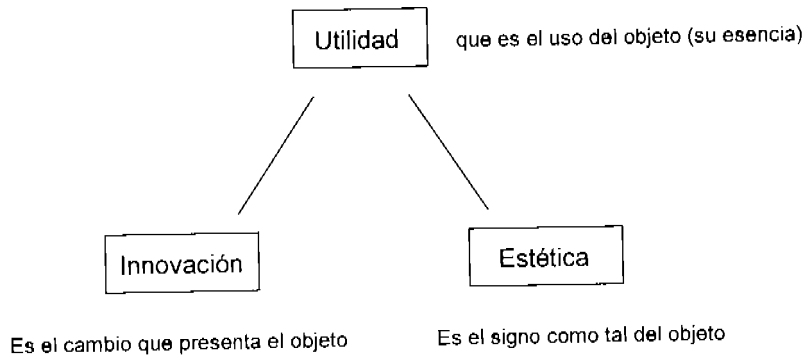
Por lo tanto el arte-diseño esta determinado por todo aquello que antes era insignificante, incoherente o marginal, no pretendiendo querer inventar algo que ya esta hecho si no renovarlo, innovarlo, sin que pierda su esencia y su utilidad para el espectador. Haciendo una equidad entre el procedimiento y la innovación del objeto o bien lo que seria la practica con la estética.



¹⁰ Pérez Cortés Francisco, Lo material y lo inmaterial en el arte-diseño contemporáneo, UAM, México, 2003, Pág. 35

Para ello con esto se pretende hacer un proyecto en donde se pueda innovar y renovar una lámpara en donde se permita transmitir por medio de la gráfica del santo su trascendencia, su trayectoria como icono; pretendiendo que la misma lámpara no pierda la esencia inicial de su utilidad y que sea atractiva para el espectador.

Tomando en cuenta lo anterior y retomando la propuesta de Llovet en cuanto al valor del objeto se puede estructurar lo siguiente:



* Esquema realización propia; que se abordara en la aplicación de la Lámpara

Reunir los tres factores es la propuesta teórica el cual permita la proyección del arte-objeto diseñado, para aplicarlo en el objeto de la lámpara dando el resultado que es la trascendencia grafica del Santo.



CAPITULO II
LA LEYENDA DEL SANTO

2.1 HISTORIA DEL SANTO

Rodolfo Guzmán Huerta (Tulancingo, Hidalgo, 23 de septiembre de 1917 - 5 de febrero de 1984), mejor conocido como Santo, El Enmascarado de Plata, fue un luchador mexicano, actor y héroe popular.

El Santo es quizá el más famoso de los luchadores en Latinoamérica, y ha sido referido como "*una leyenda*" de este deporte en México. Su carrera en la lucha libre duró casi cuatro décadas, durante las cuales se convirtió en un héroe popular y un símbolo de la justicia para el hombre común ya que su personaje trascendió el ámbito de la lucha libre y se transformó en una especie de súper héroe al protagonizar historietas (comics) y películas, de hecho su popularidad y el mito provienen en gran medida de estos últimos medios y no de la lucha libre.

El Santo es un fenómeno que trasciende su tiempo, mantiene viva su imagen impregnada de magia y surrealismo; es un héroe "real" ,ficticio en hazañas pero de carne y hueso al que se le podría tocar y ver.



El primer boom (se llamó así al interés despertado en Europa en los años 60 por algunas novelas latinoamericanas. Se le denominó "Realismo mágico" porque con un lenguaje innovador describían aventuras insólitas de Hispanoamérica)¹¹ de la lucha libre en México se dio durante la última etapa del gobierno de Miguel Alemán, en los albores de los años 50, sobre todo por las transmisiones de las luchas por televisión (suspendidas en 1954). En esos años, José G. Cruz comenzó y publicó su exitosa historieta del Santo.

Ahi comenzó el interés de todo México por el Santo. Era tanta la demanda, que en varias ocasiones el enmascarado aparecía programado el mismo día y a la misma hora en dos arenas distintas, lo que significaba la aparición de algunos clones que aprovechaban el uso de la máscara para hacerse de dinero en pequeñas arenas del interior de la República.

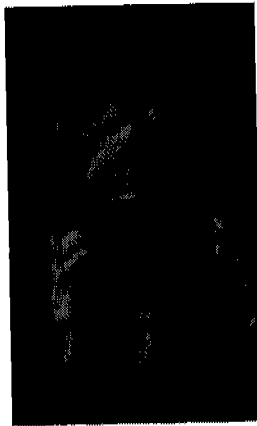
Para finales de los años 50, Fernando Osés, luchador y actor, invitó al Plateado a trabajar en el cine, y aunque al Santo no le interesaba dejar el cuadrilátero por el set, aceptó. Fernando Osés y Enrique Zambrano escribieron las dos primeras cintas del enmascarado: Santo contra el Cerebro del Mal y Santo contra los hombres infernales, ambas de 1958 y dirigidas por Joselito Rodríguez. Con estos filmes, el idolo de la lucha inició su carrera en el cine, y con el transcurso del tiempo las ofertas se sucedían una tras otra, porque su presencia representaba un éxito rotundo en taquilla. Su gran sencillez y la manera obsesiva con que protegía su verdadero rostro, lo acompañarían hasta el día de su muerte.



¹¹Los Españoles y el boom. Fernando Tola y Patricia Grieco. Editorial Tiempo Nuevo. Caracas, 1971, pág 18

2.2 TRASCENDENCIA DEL SANTO COMO LUCHADOR

Veinte años después de que naciera como un rudo bestial, el 5 de julio de 1962, El Santo luchó como técnico por primera vez acompañado por Henry Pilusso, contra los Hermanos Espanto. Semanas atrás la alineación era exactamente al revés: El Santo luchaba del lado de los Espanto, mientras que Pilusso conformaba una terna con el Rayo de Jalisco y Rito Romero. Sus compañeros traicionaron al Enmascarado de Plata y Pilusso entró en su ayuda. Había llegado el momento de administrar el cariño del público; ya no era necesario ser el malo y violento de la historia. La fama que había alcanzado El Santo entre los niños, gracias a las historietas de José G. Cruz y a sus primeras películas, lo había renovado por completo. Desde entonces El Plateado nunca dudó de su condición de héroe, los niños se le acercaban cuando subía al ring y le pedían autógrafos; él los cargaba y se retrataba con ellos. Luego los bajaba cariñosamente, les daba un beso paternal y comenzaba la lucha.



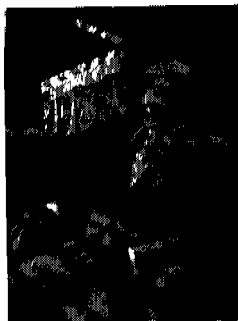
La rivalidad con los Hermanos Espanto culminó con una lucha de máscaras contra el Espanto I, celebrada el 30 de noviembre de 1963 y recordada como una de las más sangrientas en la historia de la lucha libre de México. Tanto que al terminar ésta, El Santo semiconsciente, con la máscara totalmente desgarrada y teñida de rojo, le preguntó al legendario aficionado don Erasto García, quién había ganado. "Usted Profe", le dijo y lo ayudó a llegar al vestidor.



Su fama creció gracias a filmes como Santo contra los zombies (1961), Santo contra el estrangulador (1963), El barón Brákola (1965) y Santo y Blue Demon contra los monstruos (1969), aunque en diversas ocasiones la calidad de éstos fue menospreciada por la crítica nacional. El Plateado gozaba de gran popularidad tanto que, a menudo, era llamado para participar en campañas políticas a favor del PRI. Cuando Gustavo Díaz Ordaz fue postulado para la presidencia, la presencia del enmascarado atrajo cientos de partidarios a uno de sus actos políticos; en otra ocasión otro candidato a la primera magistratura de la República expresó: "Dígale que le agradezco mucho su cooperación, pero al paso que vamos, ¡él terminará siendo el presidente!".




El Santo filmó 24 películas taquilleras en las que alternó lo mismo con Blue Demon que con Gaspar Henaine "Capulina", al tiempo que en los cuadriláteros ganó el nacional de peso medio al derrotar a Karloff Lagarde; el nacional de peso semicompleto ante El Espanto I; el mundial de peso medio ante René Guajardo, y durante tres años fue campeón nacional de parejas junto al Rayo de Jalisco.



SU RETIRO

El Plateado vive los setenta en la más alta gloria, pero ya no como el gran rival mano a mano que era. Su fuerza había mermado y tenía 60 años aproximadamente. Aun así, en 1975, El Santo, Mil Máscaras y El Solitario fueron declarados el mejor trío del año. En 1977 la Empresa Mexicana de Lucha Libre sufrió una ruptura entre sus elementos. El Plateado culminó su relación con la familia Lutteroth y, al igual que El Solitario, Tinieblas, Los Villanos y Mil Máscaras, se fue al bando de los 'independientes'. Con ellos, en el Toreo de Cuatro Caminos escenificó los últimos combates de su vida. Rodolfo Guzmán seguía luchando pero comenzaba a pensar en su retiro.






Ya había sufrido un infarto al miocardio y el médico Horacio Ramírez lo apremiaba a tomar la decisión del retiro. Hubo tres despedidas oficiales: la primera, en el Palacio de los Deportes. La segunda, en la Arena México. La definitiva en el Toreo de Cuatro Caminos el 12 de Septiembre de 1982. Se reunió de nuevo con sus grandes amigos: "Gori" Guerrero, "Huracán" Ramírez y El Solitario, para enfrentar a la cuarteta integrada por El Texano, El Signo, El "Negro" Navarro y El "Perro" Aguayo, su último gran rival. Los rudos fueron descalificados por exceso de rudeza. Querían darle la despedida que se merecían y se ensañaron con él. No era para menos; en 50 años, había participado en más de 10 mil combates, había rapado y desenmascarado a decenas de luchadores que trataron de ponerse a su nivel, había ganado todos los campeonatos posibles, había visto el nacimiento y derrumbe de cientos de luchadores y seguía ahí, como un rey viviente, resistiendo la vida y la lucha, que para él eran una sola batalla larga y misteriosa pero con, límite de tiempo.

Santo el Enmascarado de plata es sin lugar a dudas la leyenda más grande de la Lucha libre Mexicana, y quizá del mundo entero.

Durante la década de 1950, el artista y editor José Guadalupe Cruz comenzó a publicar una historieta de **El Santo**, convirtiéndolo en el primer personaje luchador de la historieta mexicana, su renombre rivalizaba solamente con el legendario personaje de Kalimán.






En los finales de los años 50, Fernando Osés, luchador y actor, invitó a Guzmán a trabajar en películas, propuesta que aceptó, aunque sin abandonar su carrera en la lucha libre, compaginando ambas actividades. Fernando Osés y Enrique Zambrano escribieron libretos para las dos primeras películas del Santo, *Santo contra el Cerebro del Mal* y *Santo contra los Hombres Infernales*, ambas estrenadas en 1958, y dirigidas por Joselito Rodríguez. La filmación se llevó a cabo en Cuba, y el rodaje terminó un día antes que Fidel Castro entrara en La Habana y declarase la victoria de la revolución cubana.

Aun cuando ambas películas tenían un bajo presupuesto y fueron altamente improvisadas, tuvieron gran aceptación por parte del pueblo mexicano y se convirtieron rápidamente en éxitos de taquilla, abriendo camino para más películas de El Santo, así como alzando el éxito de la carrera de El Santo en el cuadrilátero.





El estilo de las películas de El Santo fue esencialmente el mismo durante las casi 60 películas que protagonizó, con argumentos donde actuaba como superhéroe luchando contra criaturas sobrenaturales, científicos locos, etcétera. Con un tono similar a las películas y series de televisión clase B de los EE.UU. (*B-movies* fueron las películas que se caracterizaron por un muy bajo presupuesto y argumentos fantásticos, en la década de los 60), quizás muy similar a la serie de Batman de 1960.

En México, para las generaciones recientes, su película más famosa es *El Santo contra las Momias de Guanajuato*, al menos así conocida popularmente, ya que su nombre verdadero es *Las Momias de Guanajuato* y es una película protagonizada por Mil Máscaras y Blue Demon en la que Santo únicamente hace una presentación estelar al final. Para el público más conocedor de la figura cinematográfica tanto en México como en el extranjero, la película más conocida es *Santo vs. las Mujeres Vampiro* (1962). En esta película la inversión en la producción fue más alta, y dio una pauta para introducir un origen y la creación de su mitología, estableciendo que él era el último en una línea de luchadores contra el mal.



Aunque las tentativas de crear un estilo de horror gótico generalmente se consideraron menos que acertadas, y la película se considera mas como una comedia (involuntaria) que un filme de horror en la actualidad, éste fue un enorme éxito en taquilla, y se exportó a muchos países.

Santo jamás perdió su máscara plateada en combate. Se retiró de los encordados a principios de los ochenta. A principios de los años 80, se presentó en el programa "Contrapunto" de Jacobo Zabłudovsky, donde el presentador logró lo que nadie pudo hacer en el cuadrilátero: despojar de su máscara a "El Santo", dejando ver por primera vez parte de su verdadera identidad. En el medio corrió el rumor de que el conductor había engañado al luchador y que esto provocó en él un fuerte disgusto que afectó su salud.



2.3 SU IMAGEN A NIVEL ICONICO

El Santo es un icono a nivel cultural muy importante, ya que es un fenómeno simbólico; una análisis cultural por toda su trascendencia y por todo lo que ha llegado a significar para toda una comunicación masiva, una sociedad en general; ya que su producción en cuanto a sus habilidades que lo caracterizan como pureza, bondad y valentía; son aceptadas por los individuos dentro de una sociedad en particular haciendo del Santo una imagen, o un personaje de superhéroe y sobre todo un icono cultural.

El Santo es el luchador mexicano mas respetado y popular del mundo; ya que genera expresiones lingüísticas como acciones, obras de arte, objetos de diversos tipos, estos están generados para poder comunicar la aceptación y el gusto por ese luchador en la sociedad en general.

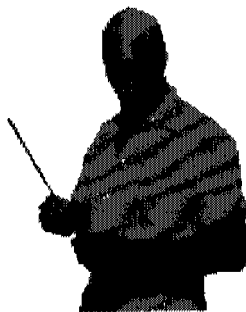


2.3.1 LA IMAGEN DEL SANTO DENTRO DE LA VIDA COTIDIANA, CULTURAL Y ACTUAL

El Santo a causado un gran impacto entre la cultura de masas, dentro de la vida cotidiana se utiliza su simbología en un contexto de manera diferente, ya que se utiliza no solamente de forma común o no solo se ve una simple mascara plateada; sino es mas que eso para nuestra cultura en general, ya que se han generado varios fenómenos simbólicos.

En todo esto se ve reflejado un análisis cultural, desde su producción de formas simbólicas y recepción de ellas hasta una comprensión cotidiana del significado.

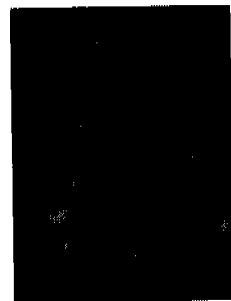
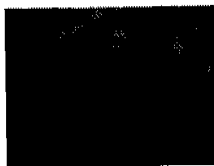
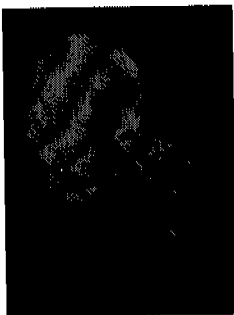
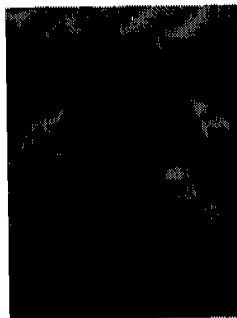
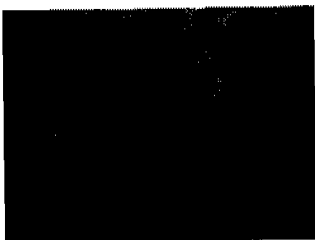
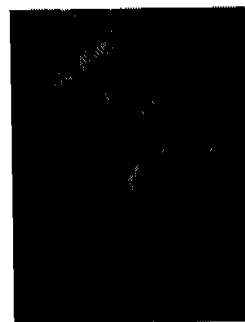
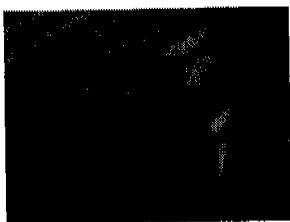
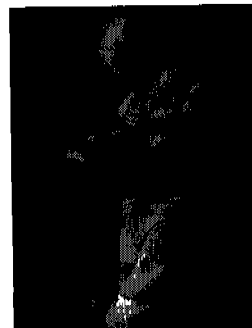
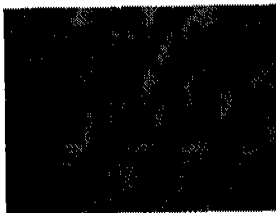
Por ello en nuestros tiempos actuales el Santo es un simbolo cultural; llegando a un valor simbólico lo cual quiere decir que mediante un proceso los individuos que producen y reciben una aceptación o un rechazo a estas formas se generan mediante dicha cultura en general.



Por lo cual hay varios símbolos como la máscara, las botas, la capa, que se ven reflejados en objetos cotidianos como playeras, gorras, souvenir, que hacen que el Santo sea todavía más conocido haciendo de él y su imagen una cultura popular.

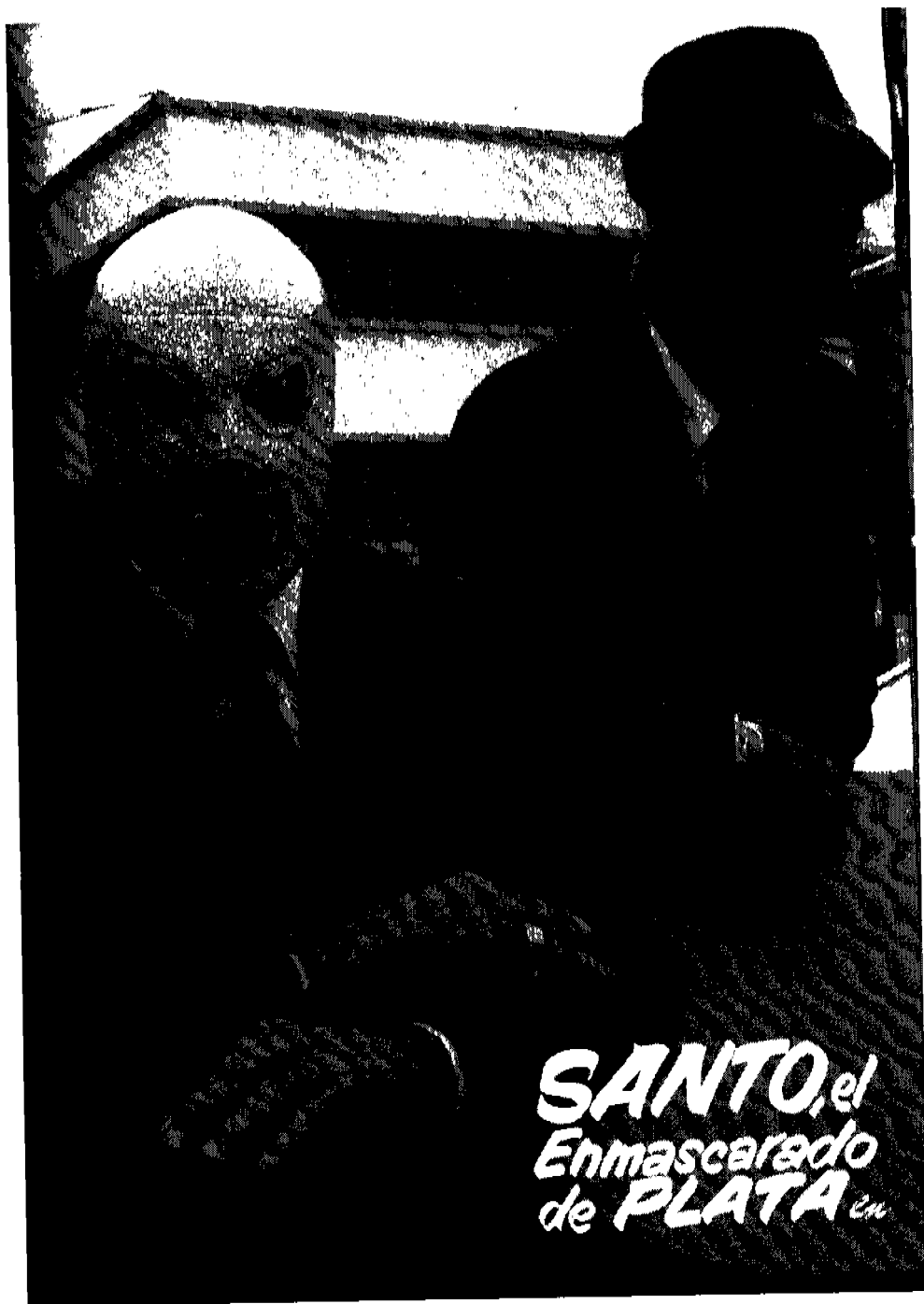


2.3.1.1 SERIE DE IMAGENES



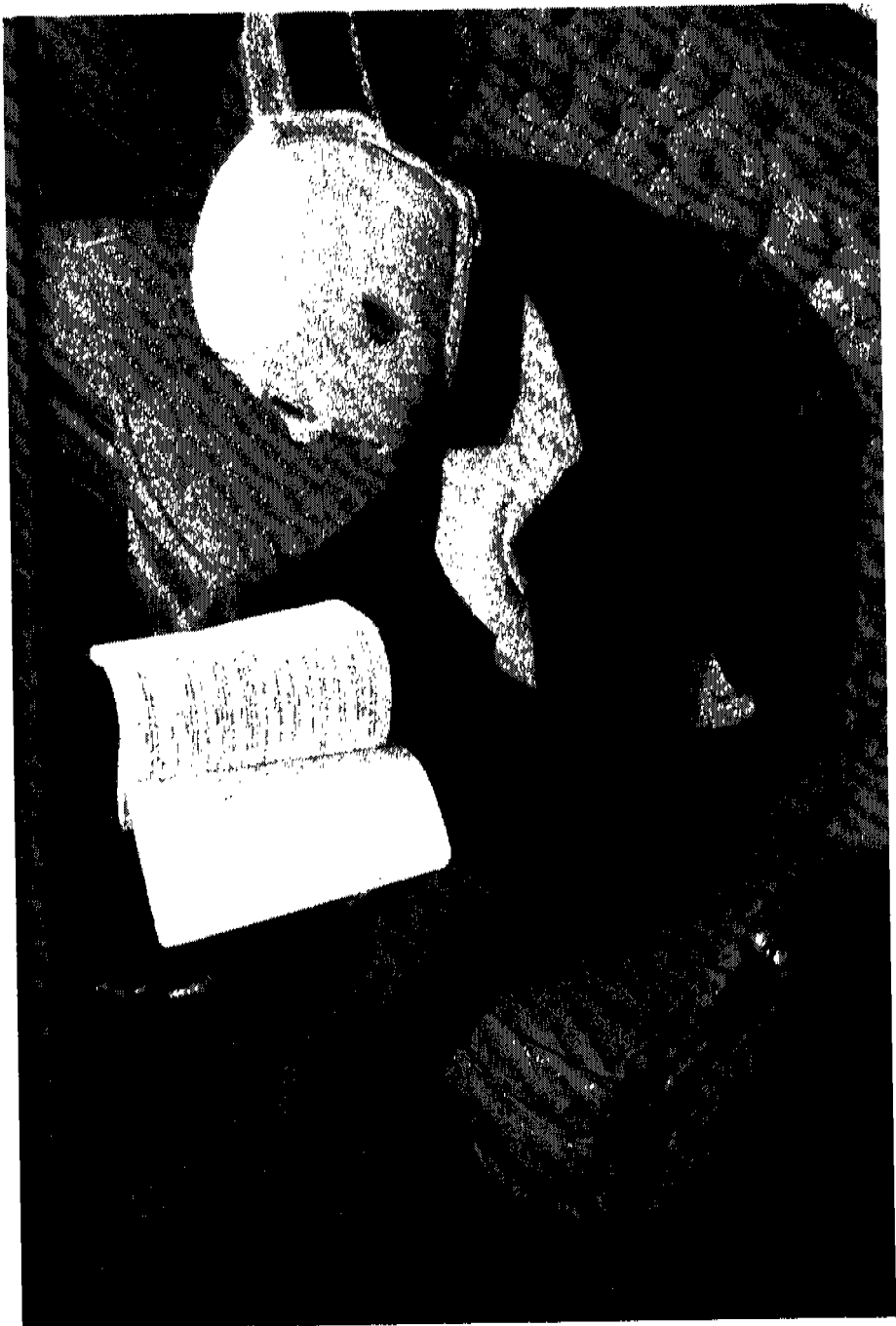
*Estas son algunas imágenes del Santo seleccionadas

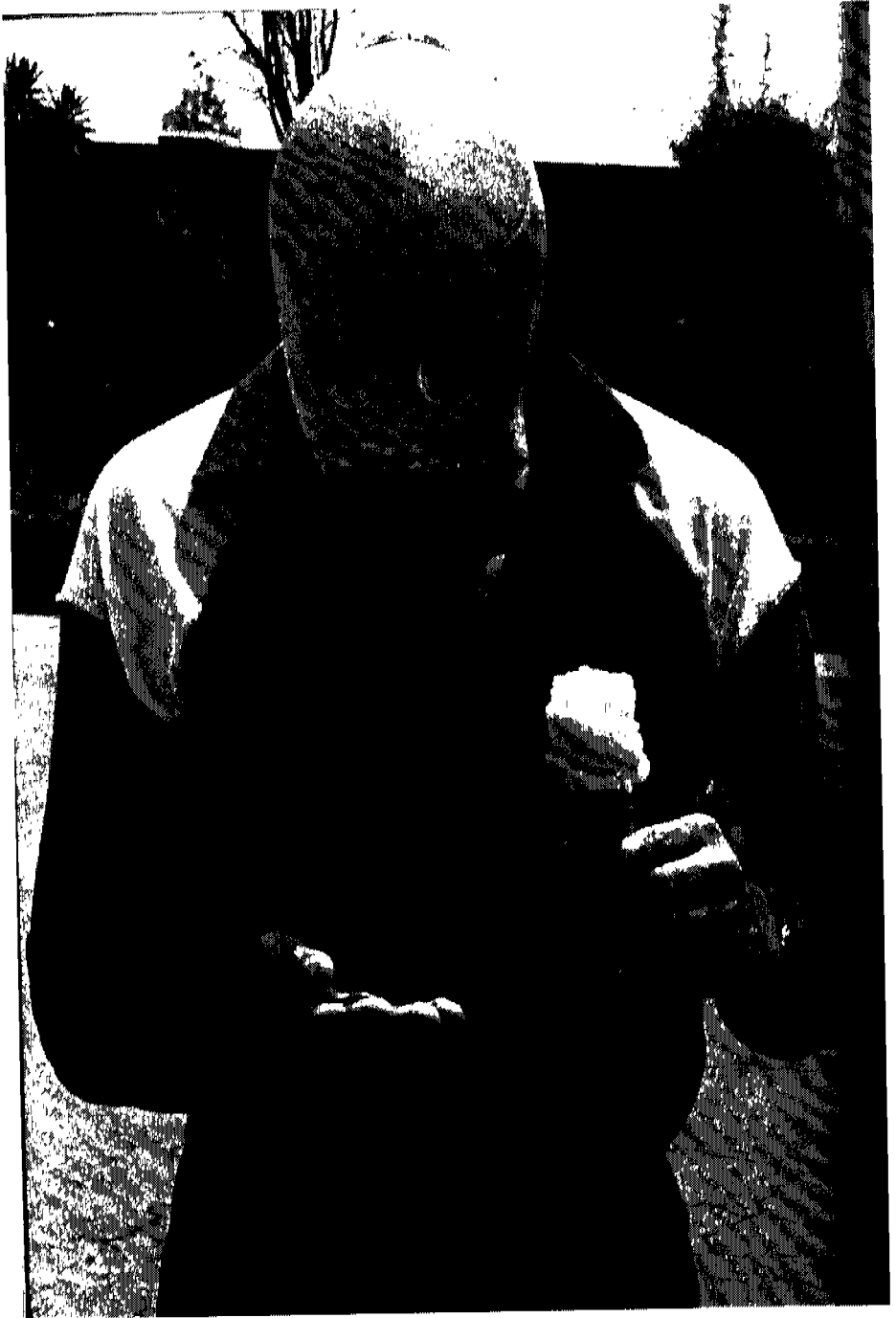




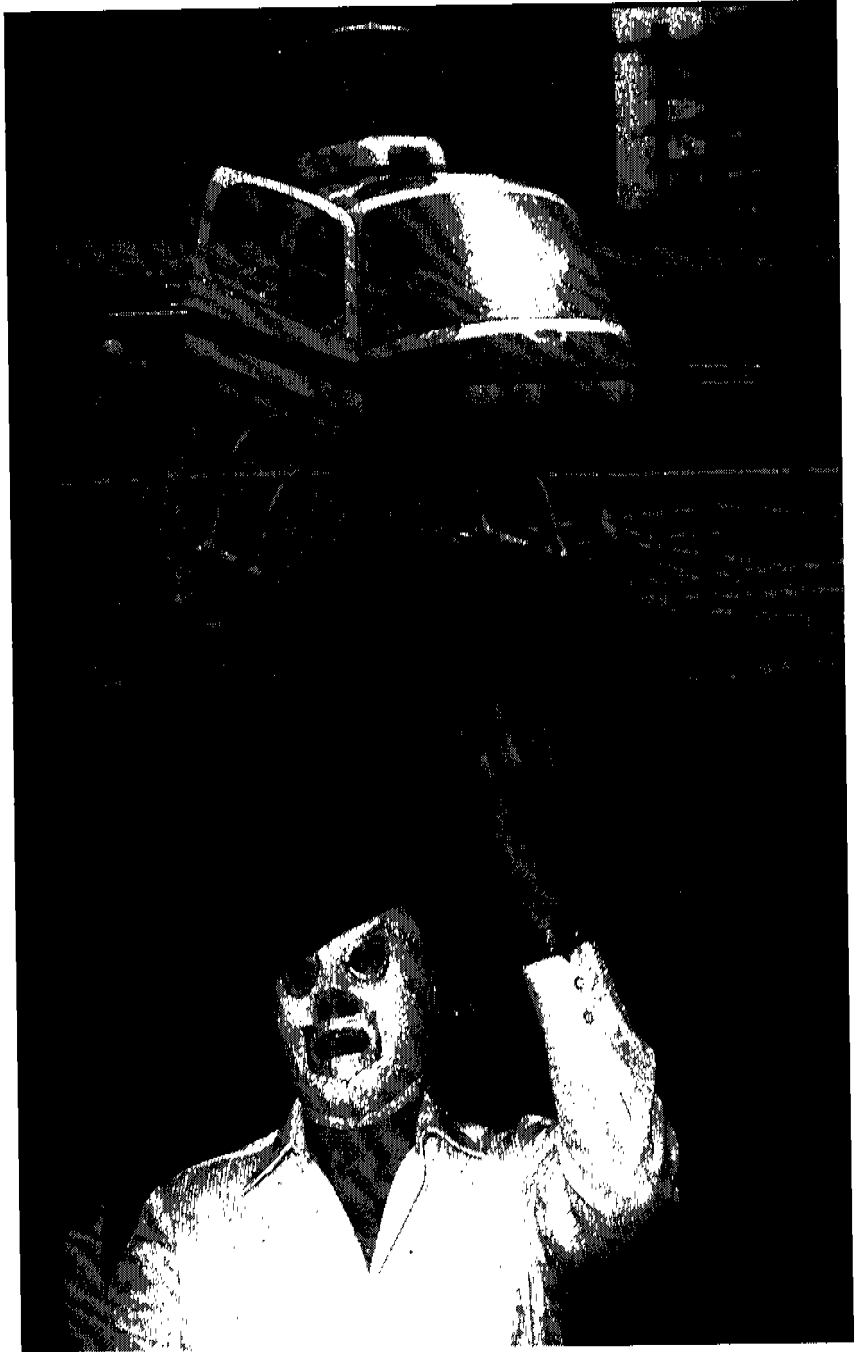
SANTO, el
Enmascarado
de **PLATA** en.

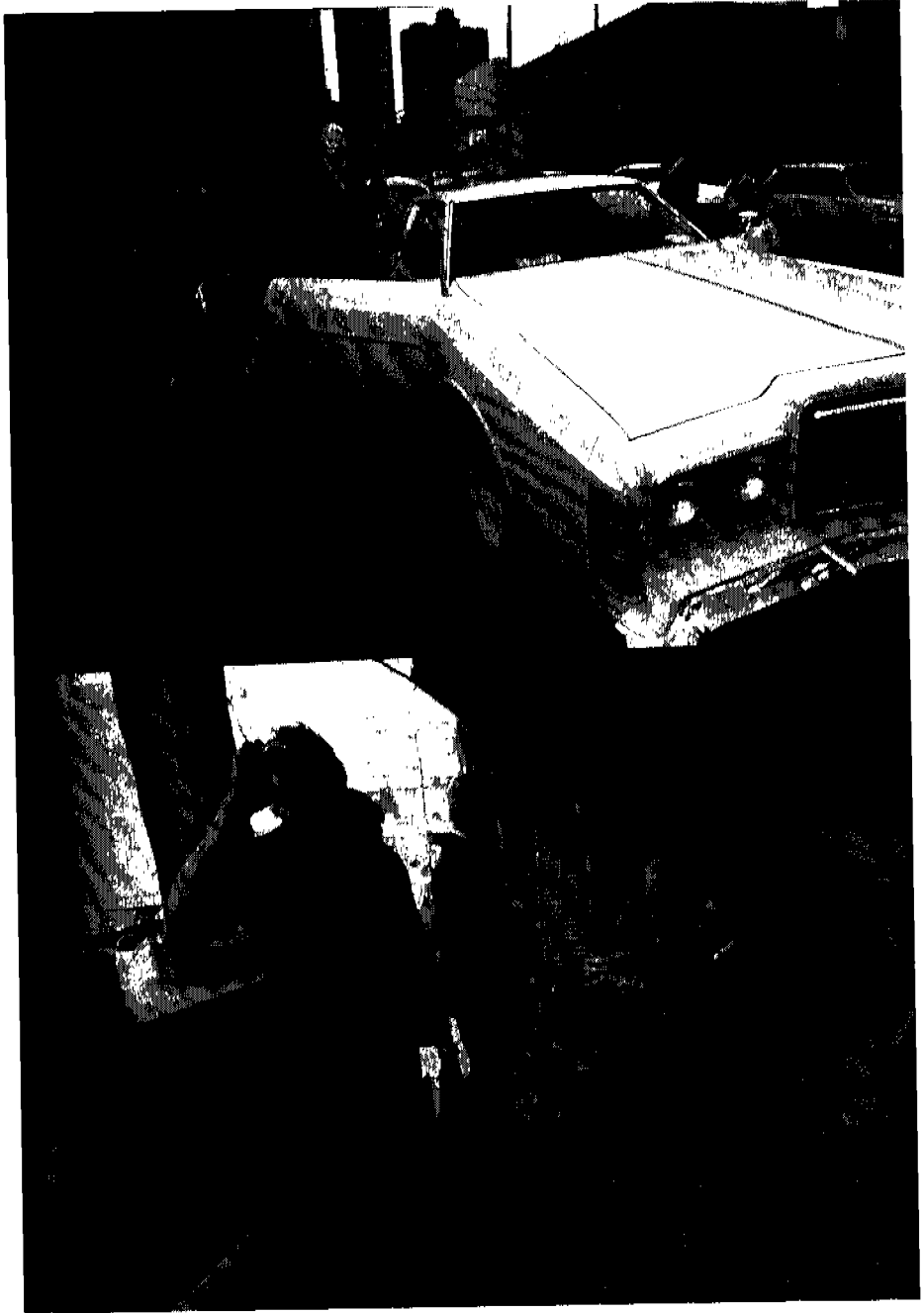


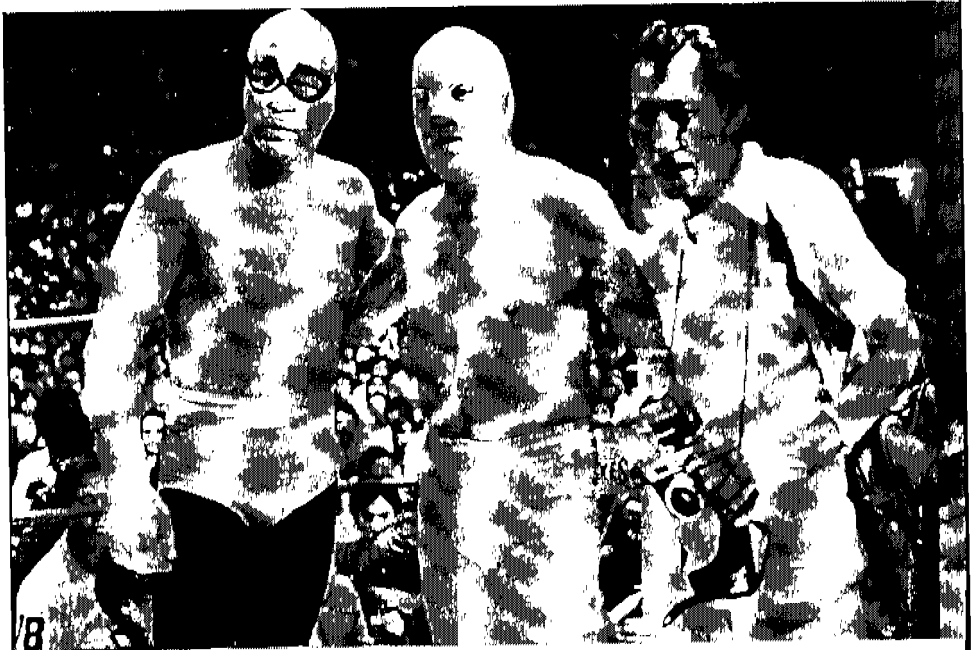

















Esta es la lluvia de imágenes que se selecciono para poder hacer la trayectoria del santo en la lámpara, haciendo hincapié que son elementos gráficos del objeto; solo se utilizaran fotografías del libro de Lourdes Grobet, "Espectacular de lucha libre". Ya que se cuenta con el permiso para poder utilizar dichas fotos para lograr el objetivo que es la proyección de la trayectoria del Santo. Cabe también mencionar que hay la posibilidad de poder presentar dicha lámpara en alguna exposición de la misma fotógrafa.



CAPITULO III
PROYECCIÓN DEL DISEÑO

3.1 ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

OBJETIVO GENERAL

Utilizando elementos y conceptos gráficos como la teoría de color y el concepto de Objeto Diseñado, se plasmará la proyección de la de aplicaciones graficas del Santo en una lámpara en el cual se represente la importancia y utilidad generando con esto el interés e innovación para el espectador.

OBJETIVOS PARTICULARES

- Analizar los conceptos básicos del diseño gráfico para aplicarlos en la realización de un arte objeto que pueda identificar la leyenda del santo; conceptualmente interpretar el concepto de arte-objeto, el cual nos ayudará a realizar y a entender la importancia de una lámpara
- Analizar e interpretar la trascendencia histórica del santo como identificador icnográfico de la cultura popular.
- Proyectar en el diseño de una lámpara la importancia del objeto en la sociedad utilizando gráficos del santo como icono cultural mexicano.

-Creatividad (Ideas)

Se pretende que por medio de imágenes (fotografía) se de a conocer la trascendencia del Santo, completando con un diseño innovador desde el soporte hasta cada uno de los elementos que conformen dicha lámpara.

-Material

Fotografías

Foco

Base de metal

Cable de Luz

Polietileno



-Experimentos

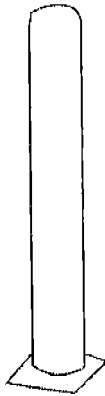
Se experimento con diferentes materiales, para un boceto como opalina, hoja bons, polietileno de diferentes grosores; llegando a la conclusión que utilizar el material mas estable y se utilizo el polietileno de menor grosor para la elaboración de la lámpara.

-Verificación

Se pretende que la verificación de la lámpara fue constructiva por que es de una forma sencilla, fácil de mover, y visible en todos lados.

-Dibujos constructivos

Con estos dibujos se llego a la conclusión de que se hiciera de forma cuadrada, partiendo de elementos rectangulares de diferente proporción.

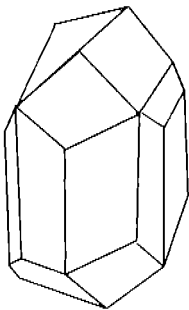


Propuesta 1 Esta consta de un diseño en forma de cilindro y alrededor se muestran las imágenes del la Trayectoria del Santo.





Propuesta 2 Consta de un diseño en forma rectangular haciendo una estructura más sencilla.



Propuesta 3 Este es un diseño complicado ya que es un polígono en donde cada una de sus caras se muestra las imágenes

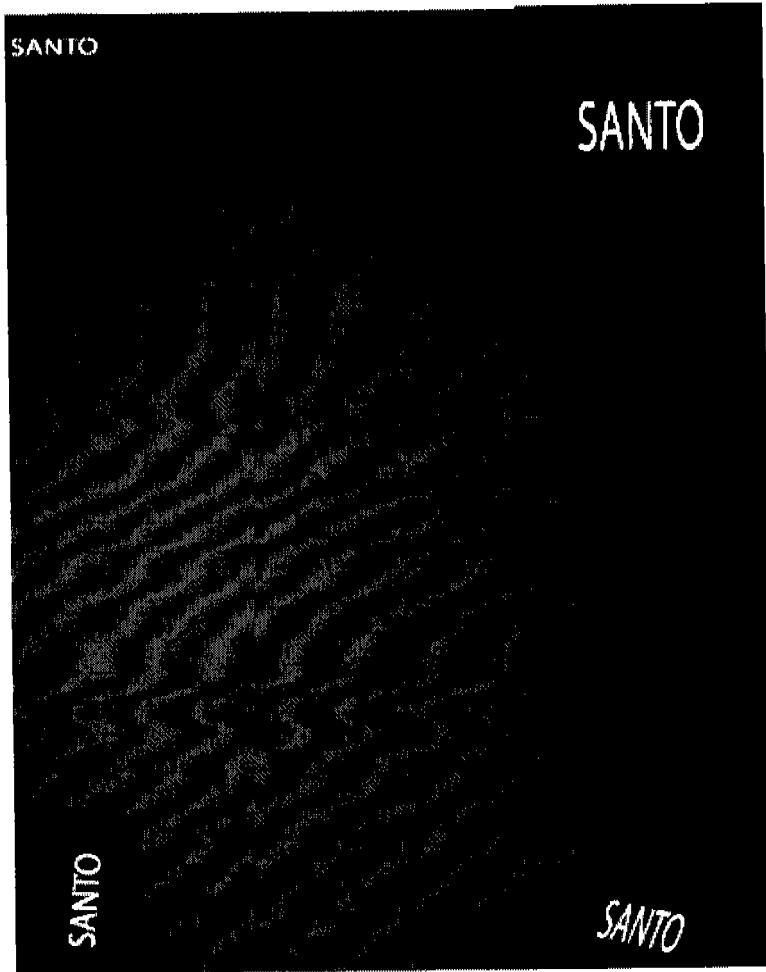
-Solución

La solución a la cual se llegó fue que el material adecuado para la lámpara el polietileno en color azul, para que resalten las imágenes; se hizo unos suajes para que se proyecte la luz y se vea estético y atractivo para el público.

Pretendiendo con esto hacer un diseño de una lámpara en el cual se desarrolle un proyecto de interés, innovación y útil para el público en general, y acercarse a conocer la importancia de los objetos dentro de la vida social del hombre como parte de la cultura popular.



3.2 ANEXOS



*Estos son algunos bocetos de la lámpara



3.3 ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA DE LA LAMPARA

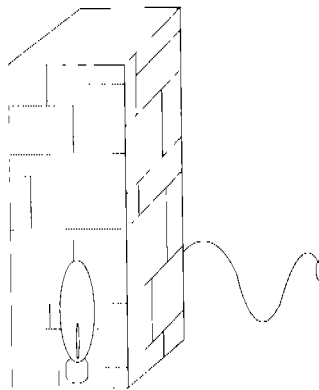
La elaboración de esta lámpara fue con el fin de satisfacer tanto una necesidad del ser humano tanto la función como estético, por lo cual se llevo a esta conclusión con este tipo de lámpara de forma rectangular, ya que es de tipo piso, sin dejar la posibilidad de mas opciones como en el buró, las medidas son 30 cm de ancho por 1 m de alto, para que se pueda transportar a lugar que el usuario desee.

Después se escogió el color del polietileno, quedando en color azul, ya que es un color que transmite tranquilidad y hace que combine con el color del Santo.

Las imágenes (fotografías) que se utilizaron fueron para dar a conocer una etapa importante o sobresaliente del Santo, lo cual lo hicieron el icono e ídolo de las luchas en México y en otros países.

El diseño de la lámpara fue de forma más dinámica, ya que tiene unos suajes o cortes que hacen que se sobresalga el polietileno y no se vea tan plana como las comunes haciendo que se vea agradable dentro de la casa.

Por ello se tomo una serie de fotos en la cual se ve la presencia de la lámpara ya estructurada.



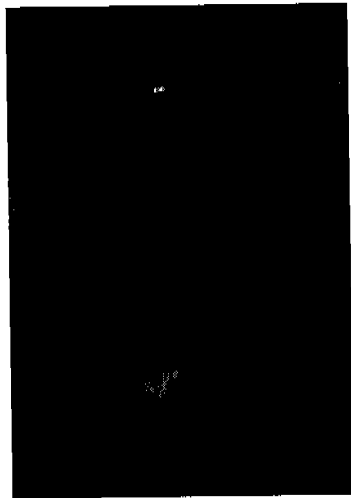
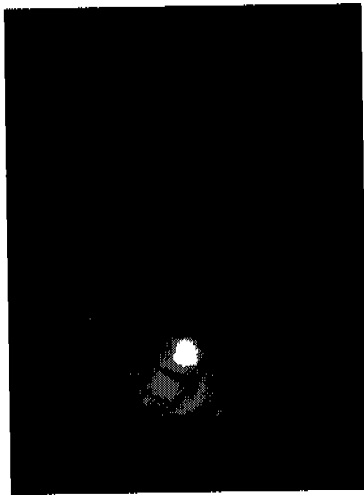
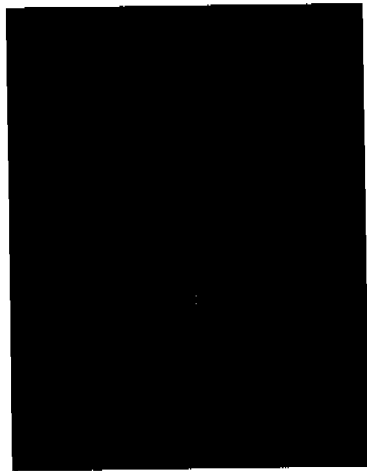
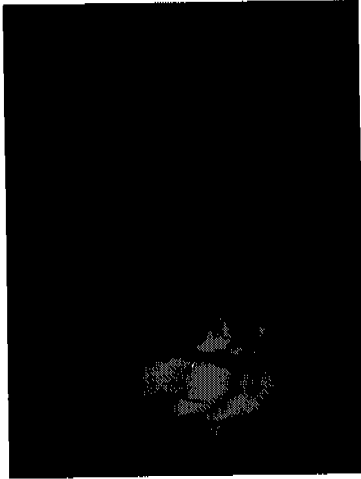
*esquema de la lámpara a lápiz (30cm ancho x 1m de largo)

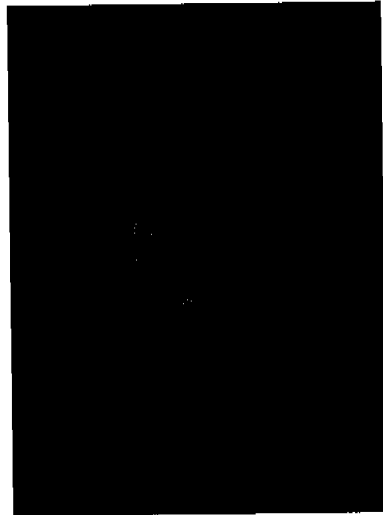
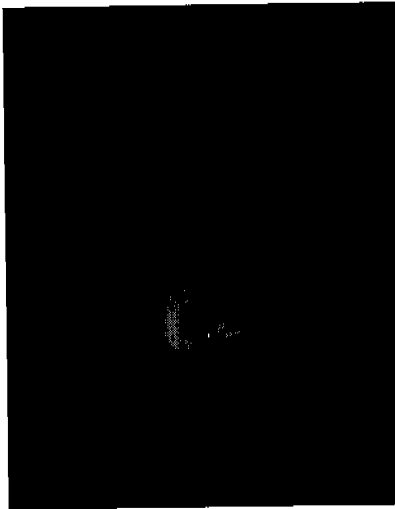
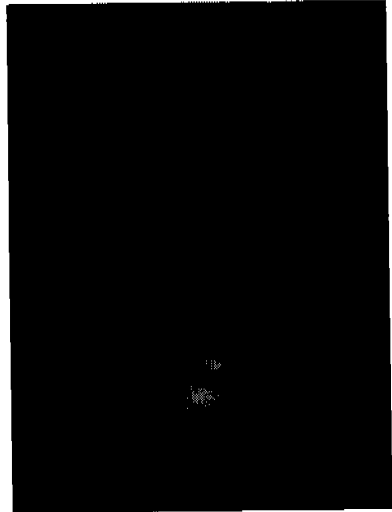
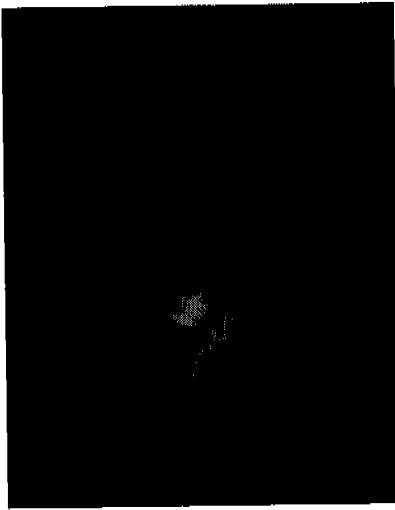




*Se muestra un acercamiento de algunas de las imágenes

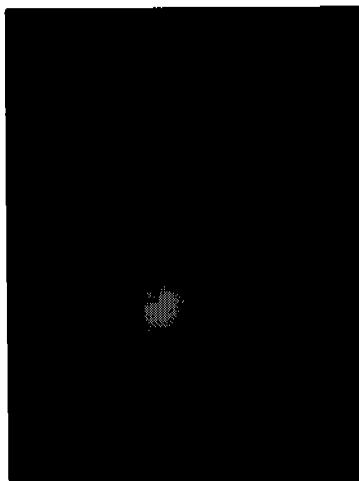
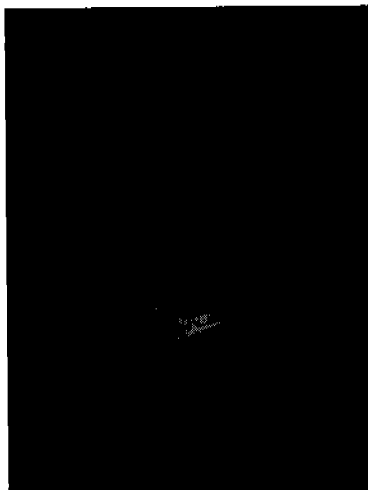






*Se muestra la lámpara de diferentes posiciones





*Se muestran las caras de la lámpara





A MODO DE CONCLUSIÓN

Con este proyecto se demostró que por medio de una lámpara se pueden armonizar dos conceptos, como lo es, el arte objeto y el objeto diseñado, es decir lo teórico y lo práctico, la connotación y denotación.

Por ello se pretende contribuir que todo objeto debe de tener un equilibrio de los dos conceptos, ya que un artista y un diseñador tienen un mismo objetivo en común que es satisfacer una necesidad concreta del hombre ya sea real o irreal. Llegando así, a una misma finalidad colectiva o individual del hombre.

Dejando en claro que no se trata de querer inventar algo que ya está hecho, si no tratar de innovarlo, mejorarlo; sin dejar que pierda su esencia y su utilidad. Siendo esto lo que se logró con la lámpara.

En general se puede decir que cada una de nuestras ideas nos lleva a generar estos dos conocimientos, haciendo con esto, que no nos quedemos estancados y que con una buena metodología podemos llegar a una equidad entre el procedimiento y la innovación; creando muchas cosas, sin dejarlas en solo ideas.

Por ello, en mi experiencia en la elaboración de la lámpara cumplió con el cometido ya que se pudo estructurar la necesidad de el espectador en cuanto a utilidad e innovación para que el público lo adquiera





BIBLIOGRAFIA

- Munari, Bruno**, 1983, *Adaptación de ¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona, EDITORIAL GUSTAVO GILI, 388pp
- Grobet Lourdes**, 2006, *Espectacular de Lucha Libre*, México, EDITORIAL TRILCE, 31pp
- **Heller Eva**, 1982, *Color Aspectos psicológicos*, EDITORIAL GUSTAVO GILLI, 288pp
- **Rodríguez, Luís**, 1982, *Uso Abuso y Desuso del movimiento moderno* GUSTAVO GILLI, 28. pp.
- V. Zinchenko v Mu ipov**, 1985, *Fundamentos de Ergonomía*, EDITORIAL PROGRESO. 284pp.
- **Santo vs las mujeres** "Mas aca", octubre 2004, *MAXIM*, No. 10, México, Pág. 91-96
- EL HIJO DEL SANTO**, año 7, *DIA SIETE*, El Universal, No 357, México, Pág 58-62
- Llovet, Jordi**, 1979, *Ideología y Metodología del diseño*, Barcelona, EDITORIAL GUSTAVO GILLI
- Umberto Eco**, 1997, *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, 2da ed. LUMEN, 219pp.
- Bialostocki, J**, 1973, "Iconografía romántica" en *Estilo e Iconografía. Contribución a una Ciencia de las Artes*. Barcelona, EDITORIAL BARRAL, 280pp.
- Danto, A.** 1974 "Introducción: moderno, posmoderno, contemporáneo" y Cap. III: "Narrativas maestras y principios críticos" en *Después del fin del arte*. Barcelona, EDITORIAL PRADOS, 249pp

