



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

DISEÑO DE LA SERIE DE CARTELES  
“EL ÁRBOL DE LA VIDA” KABALÍSTICO

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

PRESENTA: WENDY HERNÁNDEZ CASTRO

DIRECTORA DE TESIS: LICENCIADA ELISA VARGAS REYES

MÉXICO D.F., 2012



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.

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	19
<b>CAPÍTULO 1</b>	
Referencias históricas de la aparición, enseñanza y uso del Árbol de la Vida Kabalístico .....	23
<b>1.1 Que es la Kabbalah y sus funciones básica</b> .....	23
1.1.1 <i>Breves referencias históricas de la Kabbalah</i> .....	23
1.1.2 <i>Concepto de Kabbalah, herramientas y funciones básicas</i> .....	25
<b>1.2 Antecedentes históricos y concepto del Árbol de la Vida Kabalístico</b> .....	27
<b>1.3 Elementos que conforman el Árbol de la Vida Kabalístico</b> .....	29
1.3.1 <i>Los cuatro mundos desde la perspectiva kabalista</i> .....	30
1.3.2 <i>Los veintidós senderos del Árbol de la Vida Kabalístico</i> .....	32
1.3.3 <i>Los diez Sephiroth del Árbol de la Vida Kabalístico</i> .....	36
1. KETHER: (כתר: Corona) .....	36
2. CHOCMAH (חכמה: Sabiduría) .....	38
3. BINAH (בינה: Sabiduría/Entendimiento) .....	39
4. CHESED (חסד: Gracia, Misericordia) .....	40
5. GÉBURAH (גבורה: Heroísmo, Severidad) .....	42
6. TIPHERETH (תפארת: Gloria, Belleza) .....	43
7. NETZACH (נצח: Para siempre, Victoria) .....	45
8. HOD (הוד: Unción) .....	46
9. YESOD (יסוד: Proyección, Fundamento) .....	47
10. MALCHUT (מלכות: Reino) .....	49
1.3.4 <i>La vasija no vasija</i> .....	51
<b>CAPÍTULO 2</b>	
<b>Marco de referencia para la metodología y diseño de cartel</b> .....	53
<b>2.1 Contexto metodológico</b> .....	53
2.1.1 <i>Metodología Sintética de las autoras Frida Ortiz y María del Pilar García</i> .....	54
2.1.2 <i>Enfoque cualitativo de los autores Hernández Sampieri, Fernández Collado             y Baptista Lucio</i> .....	55
2.1.3 <i>Fusión metodológica para uso específico del proyecto</i> .....	55

<b>2.2</b>	<b>El cartel</b>	<b>56</b>
2.2.1	<i>Breves antecedentes históricos del cartel</i>	57
2.2.2	<i>Tipos de cartel</i>	63
2.2.2.1	Cartel informativo	63
2.2.2.2	Cartel formativo	64
2.2.3	<i>Elementos gráficos para el diseño de cartel</i>	65
2.2.3.1	Formato	65
2.2.3.2	Composición	67
2.2.3.2.1	TÉCNICA O ESTILO CLÁSICO	68
2.2.3.2.2	TÉCNICA O ESTILO FUNCIONAL	70
2.2.3.3	Imagen	72
2.2.3.4	Tipografía	75
2.2.3.4.1	PARTES DE UN TIPO O CARÁCTER	75
2.2.3.4.2	CLASIFICACIÓN Y FAMILIAS TIPOGRÁFICAS	76
	ROMANAS ANTIGUAS	77
	ROMANAS MODERNAS	78
	ROMANAS MODERNAS O DIDONAS	78
	EGIPCIAS	79
	GROTESCAS O GÓTICAS	79
	GEOMÉTRICAS O DE PALO SECO	80
	HUMANÍSTICAS	80
	INGLESAS O MANUSCRITAS	80
	LAS LETRAS ORNAMENTADAS	80
2.2.3.5	Color	81
2.2.3.5.1	PROPIEDADES DEL COLOR	82
	TONO O MATIZ	82
	SATURACIÓN	83
	VALOR O BRILLO	83
2.2.3.5.2	CLASIFICACIÓN DE COLORES	83
	COLORES LUZ	83
	COLORES PIGMENTO	84
2.2.3.5.3	EL COLOR DESDE EL PUNTO DE VISTA PSICOLÓGICO	84
	BLANCO	85
	NEGRO	85
	GRIS	85
	AMARILLO	85
	ROJO	85
	NARANJA	86
	AZUL	86
	VIOLETA	86
	VERDE	86
<b>2.3</b>	<b>La ilustración</b>	<b>87</b>
2.3.1	<i>Breve referencia histórica de la ilustración</i>	87
2.3.2	<i>La ilustración y sus posibilidades de aplicación</i>	89

<b>2.3.3</b>	<b><i>Tipos de Ilustración</i></b>	<b>90</b>
2.3.3.1	Ilustración Científica	90
2.3.3.2	Ilustración literaria	90
2.3.3.3	Ilustración publicitaria	91
2.3.3.4	Ilustración editorial	91
<b>2.3.4</b>	<b><i>Ilustración digital</i></b>	<b>92</b>
2.3.4.1	Síntesis histórica de la ilustración digital	92
2.3.4.1.1	BENEFICIOS QUE BRINDA EL DIBUJO DIGITAL CON BASE A VECTORES	94

## CAPÍTULO 3

### Proceso de diseño y producción para la serie de carteles

	<b><i>“El Árbol de la Vida”</i></b>	<b>97</b>
<b>3.1</b>	<b>Contexto del requerimiento del diseño</b>	<b>97</b>
<b>3.2</b>	<b>Selección de elementos gráficos que conforman la serie de carteles</b>	
	<b><i>“El Árbol de la Vida”</i></b>	<b>98</b>
3.2.1	<i>Tipo de cartel usado para el diseño de carteles “El Árbol de la Vida”</i>	98
3.2.2	<i>Formato, soporte y medio de reproducción seleccionados para la serie carteles “El Árbol de la Vida”</i>	98
3.2.3	<i>Composición seleccionada para la serie carteles “El Árbol de la Vida”</i>	99
3.2.3.1	Abstracción, economía y simplicidad	100
3.2.3.2	Armonía	100
3.2.3.3	Simetría y pasividad	100
3.2.3.4	Coherencia y continuidad	100
3.2.3.5	Dimensionalidad y sutilidad	101
3.2.3.6	Organización, regularidad y unidad	101
3.2.4	<i>Diseños de la Ilustración</i>	101
3.2.4.1	Nivel Icónico de la ilustración	101
3.2.4.2	Herramienta o software donde se realizó la ilustración del Árbol de la Vida Kabalístico para la serie de carteles del mismo nombre	102
3.2.4.3	Ilustraciones complementarias	105
3.2.5	<i>Colores usados para el diseño de carteles “El Árbol de la Vida”</i>	106
3.2.5.1	Gradientes y colores para los Mundos del Árbol de la Vida	106
3.2.5.2	Gradientes y colores para los Senderos del Árbol de la Vida	108
3.2.5.3	Gradientes y colores para las Vasijas o Sephiroth del Árbol de la Vida	108
3.2.5.4	Gradiente y colores para Daath, la vasijas no vasija	111
3.2.6	<i>Tipografía seleccionada para la serie carteles “El Árbol de la Vida”</i>	112
3.2.6.1	Tipografía para el título y subtítulo de los carteles “El Árbol de la Vida”	112

3.2.6.2 Tipografía para las acotaciones de los carteles “El Árbol de la Vida”	113
3.2.6.3 Tipografías espaciales para el diseño de los carteles “El Árbol de la Vida”	113

## **CAPÍTULO 4**

<b>Aplicación del marco teórico de la serie de carteles “El Árbol de la Vida”</b>	<b>117</b>
4.1 Requerimiento que los clientes o consumidores buscan en este Diseño de ilustración y carteles “El Árbol de la Vida”	117
4.2 Diseño de la ilustración digital del Árbol de la Vida Kabalístico	120
4.3 Diseño y composición para el título y subtítulos	123
4.4 Diseño de cartel: El Árbol de la Vida, VASIJAS Y SENDEROS	124
4.4.1 <i>Distribución de los elementos gráficos para el cartel VASIJAS Y SENDEROS</i>	125
4.4.2 <i>Estructura de la composición para el cartel VASIJAS Y SENDEROS</i>	126
4.5 Diseño de carteles: El Árbol de la Vida, ASTROLOGÍA Y ALFABETO HEBREO	126
4.5.1 <i>Distribución de los elementos gráficos para los carteles ASTROLOGÍA Y ALFABETO HEBREO</i>	127
4.5.2 <i>Estructura de la composición para los carteles ASTROLOGÍA Y ALFABETO HEBREO</i>	127
4.6 Diseño de cartel: El Árbol de la Vida, ARCANOS MAYORES DEL TAROT	128
4.6.1 <i>Distribución de los elementos gráficos para el cartel ARCANOS MAYORES DEL TAROT</i>	128
4.6.2 <i>Estructura de la composición para el cartel ARCANOS MAYORES DEL TAROT</i>	129
<b>MUESTRA A ESCALA DE LA SERIE DE CARTELES</b>	
<b>“EL ÁRBOL DE LA VIDA” KABALÍSTICO</b>	<b>133</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>143</b>
<b>GLOSARIO</b>	<b>145</b>
<b>REFERENCIAS BIOGRÁFICAS</b>	<b>153</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>163</b>

## Introducción

Podríamos pensar que la actividad de un Diseñador Gráfico en general, no representa un gran riesgo como la de un médico, que en sus manos y conocimientos queda la vida de otras personas. Sin embargo, la historia del Arte, de donde el diseño surge, nos demuestra que cada nuevo movimiento artístico sucede como antagónico del anterior (ejemplo: el barroco surge luego del clásico), muy probablemente por la necesidad de los artistas para experimentar su creatividad desde un ángulo opuesto; lo cual representa un arriesgo, no de su vida desde un punto de vista clínico, el peligro surge ante la cultura social adaptada al movimiento precedente, la crítica y la aceptación o no del espectador. Esto mismo ocurre en el Diseño.

Esta propuesta en cuanto al Diseño Editorial del documento que hoy se presenta, tiene como propósito brindar una idea gráfica más atrevida y novedosa con respecto a los cánones de lectura estructurados desde los griegos del occidente.\*

Como se puede observar, la innovación de esta propuesta no se inmiscuye en la dirección total de cada letra o línea de texto, sino en la dirección del correr de las páginas lo cual no entorpece el entendimiento de la información, además de que científicamente se ejercita con mayor énfasis el hemisferio derecho del cerebro humano.\*\*

Dentro de la perspectiva del diseñador, se puede aportar que la propuesta editorial representa un reto para la mente creativa pues se enfrenta a toda una estructura de herramientas, como los programas de diseño editorial, los métodos de formación, impresión y encuadernación; para ajustarse al resultado deseado. Todo esto representa el punto crítico donde la labor del diseñador es capaz de enfrentar y resolver una idea compleja que rompe un esquema conocido que conserva la funcionalidad de la comunicación.

Luego de aclarar lo anterior, es momento de entrar en materia.

Los científicos determinan que el humano se distingue de los otros miembros del Reino Animal por sus capacidades en el campo del raciocinio, lo cual le permite cuestionarse todo lo que pueda de sí y su entorno, entre otras actividades. Sin embargo, el mundo de las preguntas parece ser infinito y el de las respuestas a veces demasiado veladas, pero a pesar de esto, el ser humano decide hacer uso de su capacidad para seguir cuestionandose.

Dentro de todos esos mares de reales o posibles respuestas y de preguntas, lo que nos atañe en este momento, tenemos que, existen algunas constantes como:

- ¿De dónde venimos?, refiriéndose hacia nuestro origen.
- ¿Hacia dónde vamos?, refiriéndose a los pasos a seguir en la evolución.

Aparentemente las respuestas se han dado por medio de la ciencia y las religiones como agentes separados y la historia nos demuestra que muchas veces se han contrapuesto, pero invito a cada lector a reflexionar en la frase usada desde la época de los filósofos griegos y romanos:

***“puto ergo Deus est” – “Pienso, por lo tanto Dios existe”***

\* Son los griegos de la zona occidental quienes alrededor del año 500 a.C., cambian a izquierda/derecha la dirección de la lecto-escritura, cuando originalmente por la influencia de los alfabetos hebreo y fenicio la dirección era derecha/izquierda.

\*\* Al ser diestros cerca del 85% de la población mundial, nos habla de un hemisferio izquierdo más trabajado, lo que se resume en cierto nivel de atrofia hacia el hemisferio derecho.

¿Y como se puede hablar del origen nuestro y su dirección, sin siquiera haber indagado en la procedencia de aquellas fuentes que nos dan respuestas?

Es bien sabido que el nacimiento de Jesús el Cristo ha sido un hecho que define muchos aspectos, desde la medición del tiempo (antes y después de Cristo), hasta el despliegue de infinidad de religiones que pasaron por alto las usanzas y costumbres de las que él provenía, ya que Jesús fue judío, hecho que además de ser confirmado, fue ignorado por tales religiones. Entonces, el siguiente planteamiento nos lleva a cuestionar la procedencia del judaísmo y la respuesta es La KABBALAH. La tradición más antigua detectada, al grado de que sus orígenes están mimetizados con las espirales de los tiempos más lejanos que la historia nos cuenta, pero resistente para mantenerse con vida a pesar de las fuerzas centrífugas de tales espirales, es decir, que a pesar de los cambios en todos los ámbitos de humanidad y el tiempo, ha sobrevivido la Tradición.

Durante el primer capítulo de este documento podremos vislumbrar la profunda complejidad que posee esta tradición ancestral, así como diversos métodos para abordarla, siendo el Árbol de Vida Kabalístico uno de ellos; elemento versátil que nos permite representarle de forma gráfica para su entendimiento de usos y procesos, proyectándole en una serie de carteles como apoyo visual para su enseñanza.

Ahora bien, es necesario conocer todo el contexto, al menos teóricamente para su aplicación, desde la metodología de investigación, estudios de imagen, ilustración, composición gráfica, color, tipografía; con sus respectivos antecedentes históricos que fundamenten nuestra creación gráfica. Todos estos datos los encontramos dentro del segundo capítulo.

Se ha de aclarar que, dentro de todo el texto se mencionan diversos conceptos, autores, artistas, teóricos y pensadores específicos para cada tema, personajes que quizá jamás hemos escuchado mencionar. En consideración a este punto es que se define que, quizá como una obligación al ser investigador se requiere situar en lo posible de la mano del lector una respuesta u orientación que funge más como un apoyo al valor cultural del individuo.

Todo lo anterior nos funciona para determinar qué elementos y recursos son más aptos para alcanzar nuestro propósito gráfico y porque. Luego de esto, sabemos de antemano que se tienen los firmes cimientos para la construcción de nuestra obra.

Este proyecto tiene la finalidad de facilitar por medios gráficos junto con el entendimiento de un conocimiento atávico y complejo pero que quizá nos brinde respuestas más certeras, por la ausencia de tantas ideologías y religiones intermediarias, a las preguntas constantes que se pueden plantear con respecto a nuestra Vida.

Ahora es el momento de plantear que el objetivo general de este proyecto, el cual radica en la realización del diseño y elaboración de una ilustración del Árbol de la Vida Kabalístico estructurado gráficamente por métodos geométricos.

Cuando se plantea tal ilustración en un soporte que funcione de una manera didáctica para la enseñanza/aprendizaje del Árbol de la Vida Kabalístico que faciliten la comprensión de funciones y usos de esta herramienta, conduce al diseñador a fundamentar sus obras, en este caso la serie de carteles, a partir de una composición por medio de rectángulos áureos; aunque también esta dirección guía al investigador a clasificar los diversos tipos de carteles; convirtiendo estos planteamiento en los objetivos específicos.

Cuando se inicia la investigación sobre el Árbol de la Vida Kabalístico nos encontramos con varias representaciones del esquema en las que no siempre coinciden las proporciones, colores o números de elementos en cada composición, confirmando con esto que los autores y expertos en el tema le expresaron de manera libre y con la simple finalidad de cumplir con la representación. Es aquí donde surge el Problema a resolver, esto es, unificar las diversas ideas del Árbol de la Vida que diferentes autores expresan en sus libros; así como diseñar un sustento geométrico que brinde proporción y armonía al proyecto.

# CAPÍTULO 1

## Referencias históricas de la aparición, enseñanza y uso del Árbol de la Vida Kabalístico

NOTA: Dentro de este capítulo, todos los personajes que se mencionen y aparezcan con mayúsculas versales (ejemplo: LEONARDO DA VINCI), significa que se puede encontrar una REFERENCIA BIOGRÁFICA al final de este documento, en la sección denominada de la misma forma.

**“Y dijo Dios: Sea la luz; y fue la luz.  
Y vio Dios que la luz era buena; y separó Dios la luz de las tinieblas”**

*La Biblia, Libro de Génesis 1: 3-4*

### 1.1 Que es la Kabbalah y sus funciones básicas

La Kabbalah es una Tradición tan antigua que difícilmente se tienen los medios tangibles de comprobar sus orígenes.

#### 1.1.1 Breves referencias históricas de la Kabbalah

En el texto escrito por Los integrantes del Círculo Hermético<sup>1</sup> describen que la Kabbalah fue entregada por Dios desde el momento de su expulsión del Edén al primer hombre, Adán. Luego las enseñanzas fueron heredadas y aplicadas por Noé constructor de arca para sobrevivir al gran diluvio; Abraham, primer patriarca del pueblo de Israel, quien las lleva a Egipto.

Eliphaz Levi<sup>2</sup> sugiere que sus orígenes datan de un libro atribuido a Enoc, denominando así por el libro de Génesis del Antiguo Testamento, conocido como Tot o Hermes Trismegisto por los egipcios, también asociado con Hermes el Dios helénico. Tal documento destruido de forma física con el incendio de la biblioteca de Alejandría, incierta de igual forma los hechos y fechas de su destrucción (entre los siglos III y VIII a.C.).

Luego de diversas fuentes, se puede pensar y reflexionar que el momento crucial de la formación tal cual de la Kabbalah es cuando sucede el encuentro de Dios con Moisés a lo alto del monte Sinaí, apoyando esta afirmación con los escritos de Helena Petrovna Blavatsky<sup>3</sup>. Dios mismo entrega parte de los principios para aplicar la Kabbalah en las manos de Moisés los cuales se guardan en el Arca de la Alianza que luego el pueblo Judío protege y construye un templo (*El Templo de Jerusalén*, conocido también como el *Templo de Salomón*) para el resguardo de esta. Cabe mencionar que tanto el encuentro de Dios y Moisés también se encuentra descrito en el *Éxodo* (capítulos 19-24) y del Templo se describe la historia y construcción en los libros I y II de Reyes; textos que forman parte del Antiguo Testamento de la Biblia.

Por lo anterior, se concluye que, los hechos anteriores al del monte Sinaí fueron importantes como preparación a la humanidad para la llegada de la Kabbalah como tal.

1. Integrantes del Círculo Hermético. *CABALA, al alcance de todos*. Latinoamericana Editora.

2. LEVI, Eliphaz. *Ritual y Dogma*. Archivo Digital en PDF.

3. BLAVATSKY, Helena Petrovna. *Isis sin velo*. Tomo I. Archivo Digital en PDF.

Existen hallazgos del uso de la Kabbalah en diversos sitios del Medio Oriente. Uno de los más famosos es *Kumram* o *Qumran*, una antigua ciudad esenia conformada en cuevas, lugar donde en 1940 se encontraron los tan discutidos, en cuanto a su legitimidad, *Rollos de Kumran* o *Rollos del Mar Muerto*. Estos documentos designados como judíos son los más antiguos conocidos hasta la fecha, escritos en arameo y hebreo. El profesor de teología, *Florentino García Martínez*, traductor de estos rollos, exceptuando el *Rollo de Cobre*, hablan de concepciones teológicas, morales, éticas y de la vida después de la muerte; en general, temas que la Kabbalah trata sin denominarles con tales conceptos. Ahora bien, el trabajo arqueológico nos aporta que, los Esenios fueron kabalistas, tanto por su literatura como por la práctica de sus rituales, ellos buscaban preparar el aura etérica del planeta para recibir una mayor carga potencial de *esencia crística*<sup>4</sup>. Entre sus prácticas se encontraban el don de la curación, la pureza del cuerpo y el silencio, pues una de sus máximas está en la concepción de que la fuerza generadora reside en la palabra, el verbo y por tanto la acción.

Fueron corriendo los siglos y así como el pueblo judío se dispersó, la Kabbalah de igual forma. Desde la rebelión judía del año 70 d.C. ante Roma, este pueblo se expande desde España hacia toda Europa. No obstante, la expansión se ve latente hacia Asia Menor cuando se analizan diversas religiones como la hindú y la budista en las que se aceptan e integran bases ideológicas judías mimetizadas dentro de sus rituales y creencias.

Es en la época medieval que la Kabbalah llega a Inglaterra fusionando ideas y conocimientos de los druidas<sup>5</sup> para dar lugar a lo que se conoce como Magia Medieval. Según la leyenda de Merlín, mago druida, enseña muchas lecciones y bases de la Kabbalah al futuro Rey Arturo durante la infancia del último. Recordando al lector está interesante frase del maestro José A. Mota:

***“Las leyendas son una forma de aterrizar un mito y el mito es una forma de ocultar un conocimiento para protegerlo del vulgo”<sup>6</sup>.***

Es hasta el siglo XIV surgen en España dos concepciones sobre la Teología y la Kabbalah, dividiendo a los judíos estudiosos en dos grupos: los racionalistas y los místicos, de ahí que surja en concepto compuesto de *Kabbalah Mística*<sup>7</sup>.

Es hasta el año de 1887 que la Kabbalah presenta una nueva posibilidad en su enseñanza. Menciona la Autora Dion Fortune<sup>8</sup>, se recibe de Instructores ocultos, haciendo referencia con esta expresión de seres Iluminados e incluso ascendidos, realizar la preparación de todo aquello que, posteriormente, se transformó en una nueva escuela o forma de enseñar, se desarrolla como tal el concepto y forma de llevar a cabo lo que se conoce como Kabbalah no-escrita, y durante varios años permaneció así. Es hasta la disputa entre *MACGREGOR* y *ALCISTER CROWLEY*, sobre publicar o no todo este conocimiento acerca de esta Tradición. Al final, es este último quien logra publicar todo; sin embargo, en la actualidad son sumamente raros y muy difíciles de encontrar estos textos por su elevación de valor estimativo, asimismo se ha incrementado su precio, es casi imposible obtenerlos. Más a pesar de ya tener un compendio escrito, nunca se ha demeritado el conocimiento transmitido de forma oral pues dentro del conocimiento hay aspectos que solo se transmiten de forma directa y me atrevo a decir mágica, pues en ocasiones ni siquiera la palabra puede expresar el conocimiento, dejando como explicación ante esto que, la transmisión de ciertos aspectos del conocimiento suceden por la conexión entre dos individuos, maestro – alumno, quizá en concepto de *Telepatía*<sup>9</sup> sea el más acercado para tratar de explicar este método de enseñanza.

4. **Esencia Crística.** Consultar Glosario

5. **Druida.** Consultar Glosario

6. Palabras boca a oído del *Maestro José Amado Mota Martínez*

7. **Místico, a.** Consultar Glosario

8. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Capítulo II.

9. **Telepatía.** Consultar Glosario

A pesar de las expulsiones constantes de judíos en diferentes países europeos, principalmente, desde el año 1100 hasta el 1600, incluso luego del intento nazi para exterminio del pueblo judío de los años 1939 – 1945 (segunda guerra mundial), la Kabbalah ha sobre vivido hasta nuestros días, al ser una Tradición (concepto más adelante desglosado) su enseñanza se forja de manera directa: de boca a oído, a pesar de los textos ya publicados, aun suele conservarse una parte del conocimiento de maestro a alumno, con textos muy seleccionados, más desarrollada por hechos; recordando ahora, este dicho popular: *las palabras pueden ser siempre convincentes, pero el ejemplo con hechos siempre es arrasador.*

### 1.1.2 Concepto de Kabbalah, herramientas y funciones básicas

La palabra Kabbalah se considera de origen hebreo *קבלה*, se le atribuyen dos acepciones:

1. *Tradicición*: este concepto proviene del latín *traditio* que significa transmisión de historias, noticias, costumbres, etc., de generación en generación conservada en un pueblo o nación<sup>10</sup>. Por tanto, esta acepción resulta obvia por todo lo explicado anteriormente a cerca de sus orígenes y se refuerza con los temas posteriores.

2. *Recepción*. De forma literal es su significado, esta palabra de forma clara y directa nos hace saber cuál es su objetivo: aprender a recibir, ¿qué es lo que debemos aprender a recibir? La luz Divina, la luz de Dios; cuando un individuo aprende a recibir por inercia desarrolla la facultad de compartir; cuando el individuo es capaz de generar esa interacción de recibir/compartir y viceversa, surge un balance entre ambos y por tanto se desarrolla de forma natural el sentido de IGUALDAD y UNIDAD entre los individuos, al final: PLENITUD.

Cabe mencionar una ligera aclaración expresada en el prólogo hecho por Savignies en agosto de 1957 para la segunda edición del libro de Fulcanelli:

***“...importa distinguir los dos vocablos, cábala y Kábala, a fin de utilizarlos como se debe: el primero, como derivado de xajani o del Latín caballus, caballo; el segundo, del hebreo Kabbalah que significa tradición.”***<sup>11</sup>

Reiterando con esto los conceptos anteriores.

La Kabbalah es considerada la tradición base de las tres religiones (católica-cristiana, musulmana, judía) bien determinadas bajo tal concepto (*religión*<sup>12</sup>) y que, sin esta, las religiones no tendrían fundamento en su origen y rituales.

La Kabbalah es un método de contemplación mística pues esta descansa en *dogma*<sup>13</sup> de la magia y sin embargo alcanza el análisis semántico, esto es, que busca el significado interno y oculto de las cosas en general, la vida y el verdadero sentido de nuestra existencia. La Kabbalah es un conocimiento que nos conduce hacia el verdadero Amor y el Amor nos conduce al conocimiento, por lo tanto, sólo se puede conocer lo que se Ama. Ejemplo: *la Vida*.

10. *Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest*. 1986. Tomo XI Pp. 3780

11. FULCANELLI. *El misterio de las catedrales*. Archivo en PDF. Prologo de la segunda edición. Pp. 7

12. **Religión**. Consultar Glosario

13. **Dogma**. Consultar Glosario

Los antiguos maestros de esta Tradición, detectaron el sentido del Equilibrio que traducido hacia las leyes universales se sintetiza como la resultante de la oposición aparente de dos fuerzas, lo visible con lo invisible, entre el plano físico y el metafísico, la estabilidad y el movimiento, la necesidad y la libertad, la justicia y el Amor, la severidad y la misericordia.

Todos estos conceptos y más pueden sonar demasiado filosóficos o difíciles de digerir, mucho menos verlos aplicados de forma práctica en lo cotidiano. Motivos por los que la Kabbalah se apoya de ciertas herramientas que permitan al individuo adentrarse de forma paulatina hacia la comprensión del mundo, de sí mismo e inevitablemente con ello de Dios.

A continuación presentamos las herramientas de la Kabbalah:

- **La Biblia:** se divide en dos:
  - ✓ **La Torá.** Es un libro que se traduce para los practicantes de la Kabbalah en LA LEY para conocerla. Su contenido es muy similar al Antiguo Testamento que se maneja en la Biblia, pero de acuerdo a las traducciones que se realizan y al público a las que van dirigidas, el sentido de sus palabras puede ser similar, cambiado o re-direccionado para una finalidad específica.
  - ✓ **El nuevo testamento.** La labor de este texto está en ayudar a los individuos con su trabajo para alcanzar un grado para cercano a la divinidad, el grado CRÍSTICO.
- **El Zohar.** Conocido como el libro de los esplendores. Su labor es hacer que el individuo trabaje en el dominio de sus emociones, no reprimiéndolas; el objetivo es conocerlas, vivirlas, disfrutarlas, encontrar la razón por la que surgen en nosotros para luego trascenderlas.
- **El Sepher ha Bahir.** Conocido como el libro de la claridad. Su labor es hacer entender al individuo que no somos humanos, somos seres espirituales buscando a través de la experiencia humana, por mérito propio devolverse a la Luz Divina, la esencia pura del Creador, el Todo.
- **El Sepher Yetzirah.** Conocido como el libro Abraham, libro de la formación, de las Emanaciones Divinas. En él se explica el sentido de lo que es la *Kabbalah-no-escrita*, pues a través del conocimiento del orden de los símbolos expresados con el *Árbol de la Vida*, el individuo es capaz de comprender más allá de las palabras, comprende una idea pura y alcanza la PLENITUD.
- **El Árbol de la Vida.** Conocido como el camino a seguir. Es una representación gráfica que ayuda al conocimiento de individuo mismo, recordando la frase filosófica que dice: “Si logro conocerme, conoceré a Dios”.

Existen otras dos herramientas de la Kabbalah que solo mencionaremos sin profundizar para mantener el sentido de este documento: La carroza Divina del profeta Ezequiel y la meditación a partir del nombre misterioso de Dios conocido dentro del Tetragramatón.

Con base a todo lo anterior, complemento mi reflexión con la explicación de la autora Dion Fortune acerca de su concepción de Kabbalah. Donde ahora le defino como un sistema viviente de desenvolvimiento espiritual promovido por su tradición esotérica activa que va desde nuestra percepción por medio de nuestros cinco sentidos dentro del plano físico hacia la expresión de nuevas y más sutiles sensaciones más allá de lo físico (metafísico). Sistema que ha sido capaz de fortalecer y complementarse aun más conforme pasa el tiempo, pues durante la edad Media, el conocimiento alquímico se asocia y fusiona con este sistema creando así un nuevo sistema simbólico como el Tarot, que más adelante veremos su aplicación dentro del mismo Árbol de la Vida<sup>14</sup>.

*“... y puso al oriente del huerto de Edén querubines, y una espada encendida que se revolvía por todos lados, para guardar el camino del Árbol de la Vida”*

*La Biblia, Libro de Génesis 2: 24*

## 1.2 Antecedentes históricos y concepto del Árbol de la Vida Kabalístico

El concepto de *Árbol de la Vida* es usado en más aspectos de los que antes de revisar diversos libros, uno pueda imaginar; desde la ciencia, las creencias religiosas, la mitología, entre otras áreas. Tal concepto es lo suficientemente gráfico para ilustrar la relación la vida en la tierra. Sus representaciones son diversas, desde ser tallado, pintado, bordado o impreso, este ha existido desde el comienzo de la historia que nuestros historiadores nos cuentan.

Las referencias que puede proporcionar este concepto son:

- Motivaciones teológicas, mitologías y filosofías de diversas ideologías del mundo.
- Puede mostrar un concepto místico alusivo a la conexión de toda manifestación de vida en nuestro planeta.

Por los argumentos anteriores, podemos resumir que encontrar *árboles de la vida* dentro del folklore, la cultura y la ficción es muy posible, pues constantemente estos están relacionados con la inmortalidad o la fertilidad, aunque su principal origen radica en el simbolismo religioso. Podemos citar algunos ejemplos:

- ✓ En el antiguo Egipto dentro de la mitología surgida en Heliópolis, se dice que Isis y Osiris son la primera pareja, la cual se formó de una Acacia de Saosis, la que fue considerada por el pueblo egipcio el *Árbol de la Vida*.
- ✓ En Asiria, el *Árbol de la Vida* es un símbolo religioso con figuraciones de cabezas de águila.



Ilustración 1.1: *Representación del “Árbol de la Vida” en el pórtico de la Catedral de San Martín en Lucca (Italia). Siglo XIII.*  
[<http://es.wikipedia.org>]

Ilustración 1.2: Fragmento de un casco de bronce de Urartu con una representación del árbol de la vida. [http://es.wikipedia.org]



✓ En el *Bahaísmo*<sup>15</sup>, la concepción del *Árbol de la Vida* es totalmente una referencia real de todas las manifestaciones de Dios.

✓ Para la cultura China, la alegoría del *Árbol de la Vida* es el fénix y el dragón. Aunque dentro del taoísmo, también el concepto aparece, se habla de un *Árbol de la Vida* del que se obtiene un melocotón cada tres mil años y, quien de ese fruto comiese obtendría inmortalidad.

✓ En la mitología escandinava, el *Árbol de la Vida* aparece con el nombre de Yggdrasil, un árbol enorme, a veces fresno, otras tejo, pero al final forma parte de la tradición popular.

✓ Para la cultura hindú, el árbol *ashuatta*<sup>16</sup> y el *pipal*<sup>17</sup>, ambos higueras, son considerados Árboles de la Vida pues la leche de estos alimentó a la humanidad antes que cualquier otro fruto. Se dice que los sabios y videntes buscan la iluminación, como Buda cuando se sentó a meditar bajo un pipal.

✓ En Mesoamérica, las efigies similares al *Árbol de la Vida* son los conocidos como “árboles del mundo” los que diversas culturas como los olmecas, mayas, aztecas, mixtecas, entre otras, principalmente las desarrolladas en el periodo postclásico; los incorporan con los cuatro puntos cardinales, además de considerar, por parte de los mayas, un árbol central del mundo, una ceiba denominado *waacah chan*, el cual podía ser también alegoría entre sí de un *caimán en posición vertical*, aunque también se dice que este es representación de la *vía láctea*.

✓ Dentro del territorio que hoy conforman los países de República Armenia, Irán y Turquía, entre los siglos XIII y VI a.C., llamada *Urartu*; el símbolo del *Árbol de la Vida* fue meramente religioso, tallado en paredes exteriores de sus construcciones, como en la fortaleza de *Erebuni en Yarevan Armenia*; y en las armaduras de los guerreros. Su presentación gráfica es simétrica en cuanto a sus ramas.

Pero también, un *Árbol de la Vida* puede representar una metáfora o grafía sobre la descendencia común entre los individuos, proporcionando un el sentido de evolución.

Con base a lo anterior, el *Gran Diccionario Enciclopédico de Selecciones de Readers Digest* reconoce, la existencia de dos árboles que cumplen con alguno de los lineamientos mencionados: Uno es el *Árbol de Jessé* [Ilustración 1.3] el cual es una representación gráfica del árbol genealógico de Jesucristo, sobre diversos materiales pues existen diversos lugares y representaciones de este. El otro árbol que menciona es el de la ciencia donde su autor, desde el año 1295 d.C., Raimundo Lulio expresa un compendio de ideas científico – filosófico – teológicas con un cuestionario de cuatro mil preguntas con la propuesta de resolver diversos problemas y combatir los errores<sup>18</sup>.

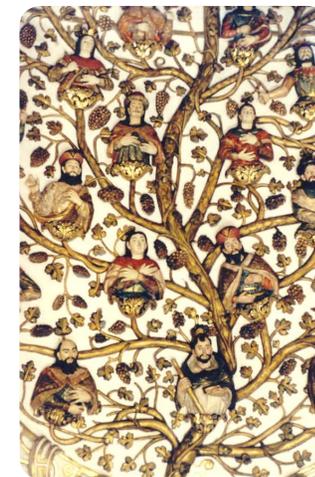


Ilustración 1.3: En el techo interior de la nave principal de la iglesia de Santo Domingo de la ciudad de Oaxaca, encontramos una de tantas representaciones del *Árbol de Jessé*

15. **Bahaísmo**. Consultar Glosario

16. **Ashuatta**. Consultar Glosario

17. **Pipal**. Consultar Glosario

18. *Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest*. 1986. Tomo I Pp. 223

De acuerdo con la Enciclopedia Británica, el árbol del conocimiento, que une el cielo y el inframundo, y el árbol de la vida, que conecta todas las formas de creación, son formas del árbol del mundo o árbol cósmico. Para algunos pensadores, el árbol de la vida y el árbol del conocimiento del bien y del mal, representado en diversas religiones y filosofías, son el mismo árbol. Sin embargo, la aclaración de lo anterior se encuentra claramente dentro del libro de Génesis del Antiguo Testamento:

**“Y Jehová Dios hizo nacer de la tierra todo árbol delicioso a la vista, y bueno para comer; también el árbol de la vida en medio del huerto, y el árbol de la ciencia del bien y del mal.”**

*La Biblia, Libro de Génesis 2: 9*

Ante esta expresión, la misma biblia otorga la respuesta para las mentes que persisten en la duda:

**“El que tiene oído, oiga lo que el Espíritu dice a las iglesias. Al que venciere, le daré a comer del árbol de la vida, el cual está en medio del paraíso de Dios.**

**...Bienaventurados los que lavan sus ropas, para tener derecho al Árbol de la Vida, para entrar por las puertas en la ciudad.”**

*La Biblia, Libro de Apocalipsis 2:7 y 22:14*

Por último, en cuanto a las acepciones del concepto del Árbol de la Vida, es tiempo de centrarnos desde el punto Kabalístico. Este es un diagrama, similar a un mapa, una herramienta que muestra de forma gráfica el flujo de fuerza y energías que se mueven en el universo, las acciones que pueden tomar los individuos de forma independiente usando su libre albedrío dirigido hacia todos los aspectos de su vida, donde tiene la posibilidad de considerar las leyes universales, las leyes que el mismo Árbol tiene y las interacciones entre ellas, permitiendo con todo ello que, el individuo explore y a un nivel de mayor profundidad comprenda los principios del orden cósmico.

### 1.3 Elementos que conforman el Árbol de la Vida Kabalístico

Antes de la creación que describen libros como el Talmud o el Génesis, todos los seres, animados o inanimados formamos parte de creador en completa PLENITUD. ¿Qué ocurrió?... una parte de esa esencia comprendió que tal plenitud se tenía sin haber hecho absolutamente nada. Esa necesidad de expresar PLENITUD alcanzada por merito propio, como células del Creador y asimismo en conjunto como cuerpo del mismo, es lo que propició la formación de este mundo.

Lo que la ciencia ha llamado Big-Bang, solo es un recordatorio del momento en que la Divinidad de forma literal retiró una parte de su energía provocando semejante explosión<sup>19</sup> y con ello, la materialización del tablero para desarrollar el juego de la vida.

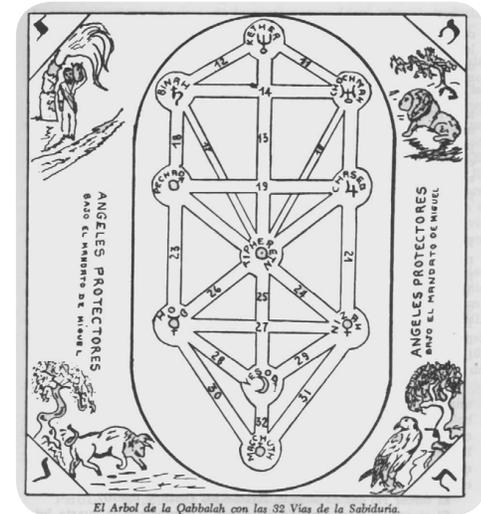


Ilustración 1.4: Representación del diagrama del Árbol de la Vida Kabalístico que data del siglo XIX y aparece en el libro de Serge Raynaud de la Ferrière “El libro negro”. Pp. 65

19. BERG, Yehudá. *Meditación de un Kabbalista*. Ed. Kabbalah publishing. Nueva York, 2009. Pp. 21.

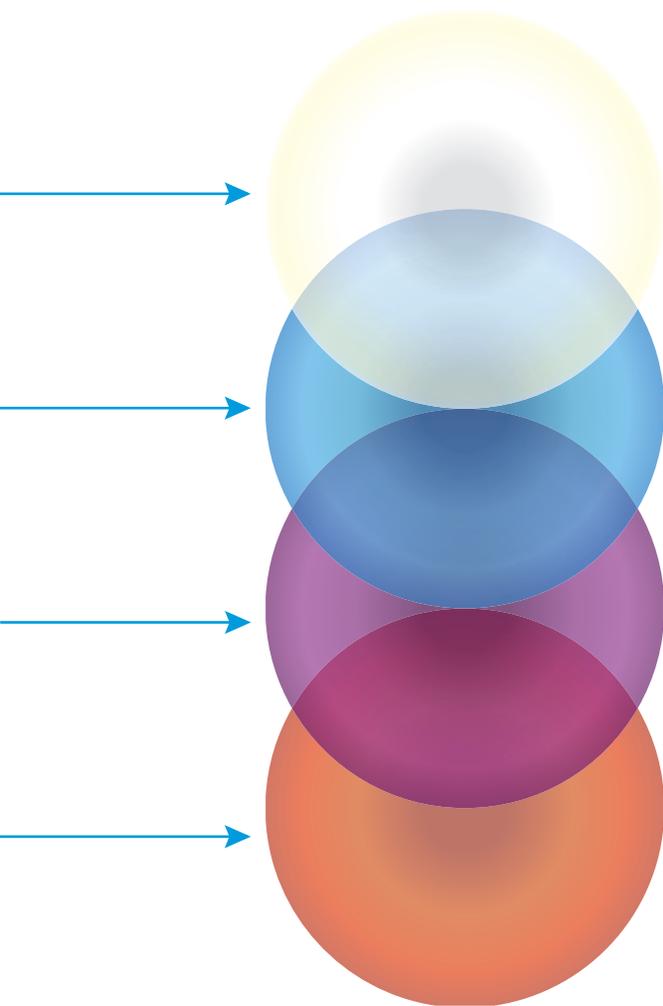


Ilustración 1.5: Esquema de los cuatro mundo desde la perspectiva kabalista

20. **Ain Soph.** Consultar Glosario

21. **Sephiroth.** Consultar Glosario

**Objetivos:** Reencontrar las respuestas a tantas preguntas que, ya sabías, pero decidimos olvidar para que por medio de nuestro trabajo y esfuerzo alcancemos de nuevo la Plenitud y en algún momento, volver a integrarse con la esencia Divina, el Creador.

**Reglas del juego:** activar el Divino Olvido, esto limpia la memoria en el plano físico para que el esfuerzo y trabajo sean tangibles, evidentes; y que dentro del plano físico se desarrolle el mundo de las preguntas para que en los planos metafísico/espiritual se encuentren las respuestas.

Ahora bien, sabemos dónde estamos y bajo qué condiciones, en cierta forma e incluso de manera inconsciente sabemos hacia dónde vamos (o por lo menos luego de la aclaración que la Kabbalah brinda), es pues, el Árbol de la Vida Kabalístico un mapa/herramienta que nos muestra el camino y requerimientos para alcanzar nuestros objetivos.

### 1.3.1 Los cuatro mundos desde la perspectiva kabalista

NOTA: Todas las ilustraciones de los elementos del Árbol de la Vida Kabalístico que se muestran durante el resto de este capítulo, son parte de la obra digital realizada por Wendy HER CAS

Antes de la gran explosión, del inicio del juego, Todo existía pero como esencia pero nada estaba manifiesto sobre nada, este es el significado de lo que en la Kabbalah se conoce como *Ain Soph*<sup>20</sup>. Esta es la esencia del Todo, del mundo inmanifiesto, cuando solo se es energía pura, el mundo denominado **Atziluth**. Este es el primer mundo, el Arquetípico, Mundo de Las Emanaciones, el Mundo Divino.

Es en este primer mundo, el *Atzilúthico* que se ubican por Los Diez Santos Nombres de Dios. Desde la sombra de los Tres Velos, los otros 3 mundos de la Existencia funcionando después la *Corona* (se refiere al *Sephiroth*<sup>21</sup> ubicado en la parte más alta del Árbol de la Vida Kabalístico) se pone en manifestación bajo diez aspectos distintos pero complementarios, que serán representados por Los diferentes *Nombres* empleados para indicar una parte específica de la Divinidad más explicadas en Las Escrituras Hebreas. Se dice que el conocimiento del verdadero significado de tales *Nombres* y de Las esferas o *Sephiroth* a que pertenecen, son los medios que nos permite conocer Los muchos enigmas del Antiguo Testamento.

El mundo Atziluth se representa con el color blanco o transparente, como expresión de la *nada*. Aunque por medio de nuestros cinco sentidos humanos somos incapaces de percibirle, la Kabbalah nos informa que desde este punto el individuo recibe Luz y que de aquí surge el mundo de las ideas. Suena difícil de entender siquiera, por causa del Ego que, las ideas no son funciones que de forma independiente suceden en el individuo, si no que son emanaciones surgidas del Todo (Dios es sencillas palabras) y que se expresan a través del individuo, que a su vez es una porción de Dios. Por eso es coherente aquella analogía donde se nos dice que cada uno somos gotas conformando un mismo océano; no somos océano, pero si tenemos la misma composición que ÉL.

Luego de la gran explosión comienza la primera emanación. Si imaginamos una escalera, donde su punto más alto es el Creador como esencia pura, el *Ain Soph*, para la formación del segundo mundo, **Briah**, el Mundo de la Creación, también conocido como *Khorsia (Kjorsia)*, o sea el *Mundo de Los Tronos*<sup>22</sup>; se requiere ir descendiendo para llegar a la máxima expresión de la materialización de Dios.

En este mundo *Briahtico* surgen las Emanaciones Divinas que se manifiestan por intermedio de diez poderosos Arcángeles cuyos Nombres desempeñan un papel muy importante en la Magia Ceremonial (como en los verdaderos misterios de la misa, entre otros rituales). Durante el Medioevo, se desarrolla la magia de las evocaciones, donde estos Nombres de Poder formaron parte de tales evocaciones. Dentro de estas últimas, ninguna letra podía ser cambiada, a razón de que, el alfabeto hebreo, al no es fonético sino vibracional, cada letra representa un número y los números de cada Nombre son los que propician en significado, la vibración a este; modificarlo sería equivalente a quitar, poner o alterar el orden de alguna fórmula matemática.

De las emanaciones de este mundo, aún nuestros cinco sentidos del cuerpo físico, siguen sin captar algo tangible, pero nos vamos acercando.

El color azul es parte de la representación gráfica del Briah y de este, las ideas que proporciona el mundo anterior, el Atziluth, comienza a descender hacia su creación. Por lo anterior es que se dice Los Arcángeles, y más adelante confirmaremos que también Los Ángeles, son los mensajeros de Dios, están para guiar e inspirar nuestra capacidad de Crear en dirección hacia el mundo material.

El tercer mundo se denomina **Yetzirah**, el Mundo de la Formación y de Los Ángeles. Si recordaremos, su nombre es similar al de uno de los libros que fungen como herramientas en la Kabbalah, el *Sepher Yetzirah*.

En el Mundo *Yetzirático*, Las Emanaciones Divinas en una jerarquía más cercana la manifestación, Los Ángeles; se muestran aún intermedio de un solo Ser sino por diferentes tipos de Seres, a Los que llamamos *Huestes* o *Coros Angélicos*.

La representación gráfica de este mundo se da con el color morado y es aquí donde el individuo tiende detener el flujo de energía o que como se ha mencionado, proviene el *Ain Soph*. La razón por la que esto sucede es, porque en este mundo se manifiestan las emociones, experiencia que provocan dos posibles respuestas, la *proacción* o la *reacción*, que se hacen tangibles en el siguiente mundo.

El cuarto mundo se llama **Assiah**, conocido como el Mundo de la Acción, el Mundo de la Materia.

El Mundo *Assiático* se puede considerar manifiesto desde el uso de la palabra hasta el punto de contacto directo con nuestros cinco sentidos del cuerpo físico; es el mundo material donde todas sus expresiones se pueden contemplar. Desde el punto de vista de los Sephiroth, se entiende que, este mundo comprende el plano astral inferior y el etérico, conjuntamente con el físico.

**Mundo Atziluth**

**Mundo Briah**

**Mundo Yetzirah**

**Mundo Assiah**

Dentro de este plano, Las Emanaciones Divinas se manifiestan a través de los diez centros de manifestación, los 10 Sephiroth del Árbol de la Vida Kabalístico junto con sus veintidós senderos y sus tres columnas que lo conforman.

En cuanto al mundo Assiah, su representación gráfica es por medio del color rojo y es aquí donde se percibe de forma tangible si el individuo proacciona o reacciona, la conexión, recepción, creación, formación y manifestación de los otros mundos. Es hasta donde este plano donde se ubica el tablero para el juego de la vida, es aquí donde se aplican sus reglas, es desde aquí donde reiniciamos el camino para encontrar las respuestas que nos devuelva por merito propio a la esencia pura, el Ain Soph, El Creador de los mundos, Dios.

La humanidad solo tiene que ocuparse de realizar su trabajo con eficiencia desde el Assiah, el Yetzirah y el Briah, que representan los tres grados de progreso de los espíritus<sup>23</sup>, pues el círculo supremo del Atziluth está dado por el simple hecho de ser gotas del mismo océano.

*“Los tres mundos se corresponden conjuntamente por las treinta y dos vías de luz (los 22 senderos con los 10 Sephiroth), que son los peldaños de la escalera santa; todo pensamiento verdadero corresponde a una gracia divina en el cielo y a una obra útil en la tierra. Toda gracia de Dios suscita una verdad y produce uno o muchos actos y recíprocamente todo acto remueve en los cielos una verdad o una mentira, una gracia o un castigo... Toda palabra tiene tres sentidos; todo acto un triple alcance; toda forma una triple idea, porque lo absoluto corresponde de mundo en mundo con sus formas. Toda determinación de la voluntad humana modifica la naturaleza, interesa la filosofía y escribe en el cielo. Hay, pues, dos fatalidades, la una resultante de la voluntad de lo increado, de acuerdo con su sabiduría, la otra resultante de las voluntades creadas y de acuerdo con la necesidad de las causas secundarias en sus relaciones con la causa primitiva.*

*Nada es, pues, indiferente en la vida, y nuestras más sencillas determinaciones deciden con frecuencia una serie incalculable de bienes o de males”<sup>24</sup>.*

Por medio de los fragmentos anteriores, queda nuevamente fundamentadas las motivaciones por las que el estudio y aplicación del Árbol de la Vida Kabalístico nos permite alcanzar la PLENITUD.

### **1.3.2 Los veintidós senderos del Árbol de la Vida Kabalístico**

El Árbol de la Vida Kabalístico está conformado por toda una estructura apoyado en la geometría y que, según los expertos Kabalistas, éste debe ser sustentando conforme a una unidad, ya sea el diámetro de los mundos o el diámetro de un *Sephiroth*. Lo anterior es lo que justifica la representación gráfica del Árbol de la Vida con todos sus elementos.

23. LEVI, Eliphas. *Ritual y Dogma*.  
Archivo Digital en PDF. Pp. 56

24. IDEM. Pp. 55-56

Desde el libro del Sepher Yetzirah se habla de treinta y dos senderos, sin embargo diversos textos como este, también se consideran como senderos o vías a las diez Sefirot. Más en textos como el de la autora *Dion Fortune* o *Eliphas Levi* (citados en las bibliografías del presente documento), indican la existencia de *veintidós Senderos* y *diez Sefirot* como conceptos similares pero independientes.

Los senderos son las líneas que conforman una estructura que sostienen las diez *Sefirot* o *vasijas* (conceptos que más adelante se aclararán), y que a su vez estos están sustentados con base a la formación geométrica que conforman los cuatro mundos y sus respectivas superposiciones.

En la vida cotidiana se comprende que un Sendero es una palabra que proviene de la voz latina *semi-taríus*: *semita*: senda; esto es un camino o vereda, así como un procedimiento o medio para conseguir algo<sup>25</sup>. Desde la visión Kabalista, el sendero es la línea o canal que conecta a las diez Sefirot, que a su vez brinda equilibrio entre las vasijas que vincula.

Cada Sendero nos indica una labor que requiere ejecutarse para la activación de éste. Al ocuparnos de ello con eficiencia, hacemos de este un camino activo que permite el paso de luz/energía que viene desde el punto más alto del Árbol de la Vida, la energía Divina del Creador. Si en caso contrario, el individuo define oposición o negación ante la actividad a practicar, el sendero se clausura por inactividad o ineficiencia trayendo como resultado un bloqueo dentro del flujo del Árbol y por consiguiente, incomunica al Creador con su creación.

Es momento de presentar los senderos con sus principales funciones:

*(Estos serán numerados de arriba hacia abajo, conforme a una perspectiva de vista frontal del Árbol de la Vida Kabalístico)*

- I. **Vivir.** Significa que debemos enfrentar y experimentar la vida construyendo, proactivando (en pro de la actividad y creación), más no destruyendo la vida misma, reaccionando sin mayor sentido que el visceral.
- II. **Compartir.** Es la resultante consecuente del principio de la Kabbalah = Recibir, Recepción.
- III. **Silencio/Asombro.** es la capacidad de contener el verbo creativo (el habla) con la finalidad de escuchar al Creador y su creación.
- IV. **Libertad.** Esto es inclinarse hacia o dejarse fluir con la Voluntad.
- V. **Afirmación.** Significa saber y reconocer quien soy, identificarme como célula de la Divinidad, gota del mismo océano.
- VI. **Coraje.** Dar lo mejor de mí porque me reconozco como instrumento de la Divinidad.
- VII. **Renuncia.** Es la liberación a los apegos y concentrarse en hacer lo que a cada cual corresponde.
- VIII. **Prudencia.** Es no provocar ni forzar los hechos, es confiar en que la divinidad se encarga de atendernos a cada uno.

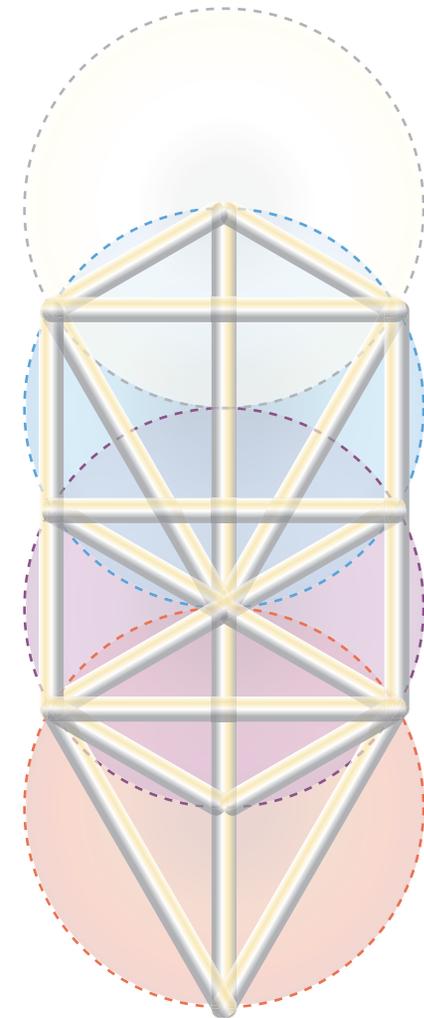


Ilustración 1.6: Esquema de los cuatro mundos que convergen con la estructura y formación de los senderos.

25. *Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest*. 1986. Tomo XI Pp. 3475

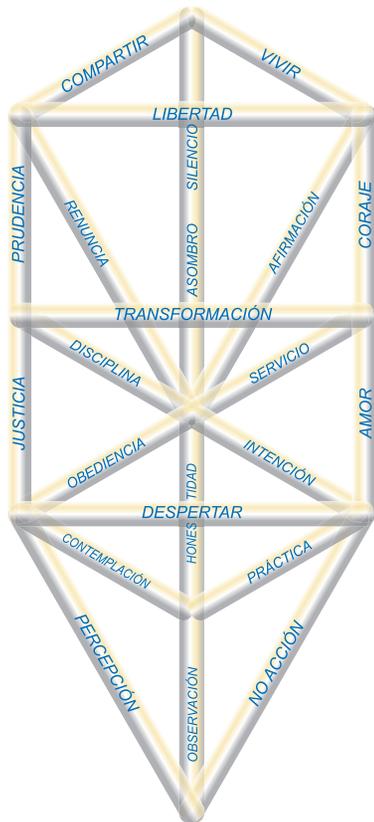


Ilustración 1.7: Esquema con los nombres de cada sendero del Árbol de la Vida.

IX. **Disciplina.** Disposición para aprender y seguir tal enseñanza.

X. **Servicio.** Es el arte de ser uno mismo en todo lo que se haga: SER-VICIO, Ser vicio de ser uno mismo

XI. **Amor/Misericordia.** Virtud de sentir compasión por todo y todos sin intervención del Ego. COMPASIÓN.

XII. **Transformación.** Es la capacidad de acoplarse al cambio, al movimiento, al flujo vital.

XIII. **Justicia.** Es desarrollar una conciencia objetiva para mantener un equilibrio en todos nuestros actos sin algún beneficio adicional o personal.

XIV. **Intensión.** Es el mecanismo de acción que le brinda esencia a nuestros actos.

XV. **Honestidad.** Es la actitud de ser decente, razonable, recto y honrado.

XVI. **Obediencia.** Es aceptar las pruebas y experiencias de la vida sin darles algún atributo mental, sin miedo y la plena confianza de que la Divinidad siempre se ocupa de uno.

XVII. **Despertar.** Este sendero nos incita a estar siempre atentos en el momento más importante de nuestra vida, el aquí y el ahora. Estar despierto es el camino seguro para aquel que busca la realización.

XVIII. **Práctica.** Es la constancia en esta acción lo que nos abre el camino hacia la evolución.

XIX. **Acción.** Es el movimiento que debemos hacer sin implementar expectativas. Es confiar en movimiento de la vida y solo actuar cuando corresponda a cada cual.

XX. **Contemplación.** Es la capacidad de poner atención a nuestro espíritu. CON-TEMPLAR, si desarrollamos la palabra templar descubrimos que significa modelar la fuerza y agregarle dirección.

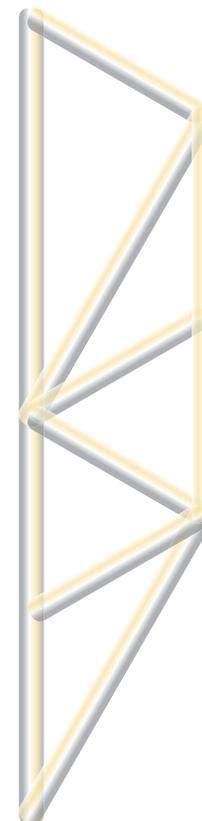
XXI. **Percepción.** Es la cualidad que nos ayuda a desarrollar nuestra intuición.

XXII. **Observación.** Es examinar atentamente, guardar y cumplir lo que se ordena, advertir, reparar con prevención. [Ilustración 1.7 y 1.8]

Estos veintidós senderos, además de las acepciones mencionadas, son la clave que nos permiten dentro de toda la cosmogonía kabalista asociar conocimientos de astrología pues son 8 planetas los que se consideran (sin la tierra) más la luna y el sol, adicionando los doce signos del zodiaco, nos dan veintidós; alfabeto hebreo conformado de veintidós letras con sus interpretaciones numerológicas; así como los arcanos mayores de las cartas del Tarot que también son veintidós; relacionándose entre sí los cuatro aspectos mencionados.

En la siguiente tabla se muestran las correspondencias entre los aspectos mencionados, aunque cabe aclarar que no son las únicas relaciones que se pueden representar dentro del Árbol, sin embargo son las que se desarrollarán para este proyecto.

Sendero	Alfabeto hebreo	Símbolo astrológico	Carta del Tarot Arcanos mayores
01	Vivir א (001)	Urano	El loco
02	Compartir ב (002)	Mercurio	El mago
03	Silencio/Asombro ג (003)	Luna	La sacerdotisa
04	Libertad ד (004)	Venus	La emperatriz
05	Afirmación ה (005)	Aries	El emperador
06	Coraje ו (006)	Tauro	El hierofante
07	Renuncia ז (007)	Géminis	Los amantes
08	Prudencia ח (008)	Cáncer	La carroza
09	Disciplina ט (009)	Leo	La fuerza
10	Servicio י (010)	Virgo	El ermitaño
11	Amor כ (020)	Júpiter	La fortuna
12	Transformación ל (030)	Libra	La justicia
13	Justicia מ (040)	Neptuno	El ahorcado
14	Intensión נ (050)	Escorpio	La muerte
15	Honestidad ס (060)	Sagitario	La templanza
16	Obediencia ע (070)	Capricornio	El diablo
17	Despertar פ (080)	Marte	La torre
18	Práctica צ (090)	Acuario	La estrella
19	Acción ק (100)	Piscis	La luna
20	Contemplación ר (200)	Sol	El sol
21	Percepción ש (300)	Plutón	El juicio
22	Observación ת (400)	Saturno	El mundo



Dentro de esta estructura que conforman los senderos, se pueden distinguir tres sentidos diferentes que proyectan estos mismos: dirección horizontal, diagonal y vertical. Esta última posición es la que nos atañe para analizar.

En todo el diagrama se distinguen tres conjuntos de senderos direccionados verticalmente, esto es lo que en la Kabbalah se traduce a las Tres Columnas Fundamentales, denominadas: de la **Fuerza/Misericordia**, de la **Forma/Severidad** y del **Equilibrio**, Flecha o Pilar medio. Estas son las primeras divisiones obvias dentro del Árbol, representan un tipo de carga dentro del Árbol: positiva/activa, negativa/pasiva y neutra/equilibradora, respectivamente; que son característica que estos pilares agregaran a las vasijas o esferas que se ubiquen en ellos<sup>26</sup>.

Ilustración 1.8: Vista lateral de los senderos del Árbol de la Vida.

26, FORTUNE, Dion. "La cábala mística". Archivo en PDF. Pp. 45-48

### 1.3.3 Los diez Sephiroth del Árbol de la Vida Kabalístico

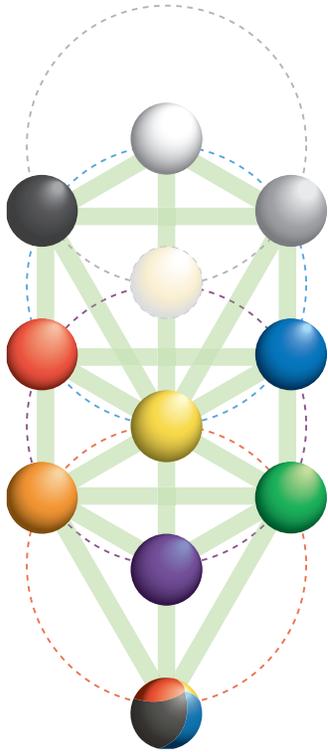


Ilustración 1.9: Esquema general del Árbol de la Vida Kabalístico.

Son las treinta y dos vías de luz, las que nos proporcionan una guía completa de cómo trabajar con los misterios que la Kabbalah nos brinda con la finalidad de llevar al Ser rumbo a su Evolución, así como prepararnos hacia una conexión directa entre el Creador y su creación.

En este punto nos ocuparemos por desarrollar las otras diez vías que, geoméricamente son los puntos vértices entre los veintidós senderos anteriores que conforman una estructura y de forma simultánea son puntos de conjunción entre los cuatro mundos que conforman el esquema base para trazar el Árbol de la Vida Kabalístico.

En Kabbalah se conoce a estos puntos vértices como Sephiroth (תּוֹרֵיפְסָה: a la letra significa esfera), Séfiras o Vasijas; este último concepto es muy directo pues habla sobre su función. Una vasija es *un recipiente destinado a contener líquidos o alimentos*<sup>27</sup>, que desde el punto de vista de Kabbalah, estas esferas o vasijas se llenan de LUZ.

Es complejo definir un método de lectura del Árbol de la Vida Kabalístico, pues es posible leerse de arriba hacia abajo o viceversa, ambas opciones son válidas y funcionales; sin embargo, la mayoría de los autores coinciden en numerarlos de arriba hacia abajo. Con base a tales criterios se procede al respectivo análisis.

Cabe mencionar como una nota adicional que las Sephiroth nos brindan algo que en la cultura general se conoce como libre albedrío; esto sucede pues al abrir este canal/contenedor energético provee por sí mismo una **virtud**, palabra que viene de la voz latina *virtus*, significa eficacia, fuerza, vigor, valor, poder, potestad al obrar, integridad del ánimo, rectitud en el modo de proceder<sup>28</sup>, y que por tanto nos muestra un aspecto ideal a desarrollar. Sin embargo, el exceso de tal ideal o cualidad nos lleva por inercia a convertirle en un **vicio**, palabra que proviene del latín *virtium*, significa defecto, daño físico, falta de rectitud, defecto moral en las acciones, exceso, libertinaje<sup>29</sup>.

Es momento de presentar las diez Sephiroth del Árbol de la Vida Kabalístico. [Ilustración 1.9]

#### 1. KETHER: (כתר: Corona)

Numerología: [caf: 20 + tav: 400 + resh: 200 = 620]

Es la unidad más cercana al punto de manifestación, la luz enceguedora, el Ser puro sin división, está ubicada en la cabeza de la columna del equilibrio, la parte más alta del Árbol de la Vida Kabalístico, que además coincide con el punto/equilibrador/centro del cual surge el mundo Atziluth/Blanco, razón por la que esta vasija se representa como incolora/transparente, blanca o en ocasiones blanca con motas doradas asociadas para representar la luz purísima. Dentro de la astrología, la energía que se asocia con esta esfera es la de *Urano*<sup>30</sup>.

27. Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo XII Pp. 3903

28. IDEM. Tomo XII Pp. 3982

29. IDEM. Tomo XII Pp. 3954

30. **Urano** Consultar Glosario

Kether es lo más cercano a lo se conoce como nada, la Luz oculta o interna. Es el punto en el centro del círculo donde no existe el vicio ni la división. Dentro se *Sepher Yetzirah* se le conoce como “*el Primer Sendero llamado Admirable o de la Inteligencia Oculta, porque es la luz que da el poder de comprensión, del Primer Principio, que no tiene comienzo; y es la Gloria Primordial, porque ningún ser creado puede alcanzar su esencia*”<sup>31</sup>.

Esta vasija se relaciona a nivel físico con el cráneo. En el sistema de los 7 chakras hindú/tibetanos es el llamado Sahasrara/ Corona del cuerpo, el loto de mil pétalos con quién se asocia.

La experiencia espiritual que Kether aporta es la “**UNIÓN CON DIOS** que es el fin y objeto de toda la experiencia mística”<sup>32</sup>. Su virtud es la **REALIZACIÓN**. Esta es una de las dos vasijas que no conlleva algún vicio, pues al ser la entrada directa de la luz divina, no existe en esta una polarización en la energía. Es como si desde un punto de vista científico se hablara de una energía previa a la formación de un átomo, ya que dentro de este existen partículas neutras (neutrones), negativas (electrones) y positivas (protones).

Dos símbolos que pueden representar a son una corona y a la Svástica. [ver Ilustración 1.10]

En el tarot, los cuatro ases son los que forman parte de las energías que de Kether se emanan:

- As de Bastos: representa la Raíz de la energía del Fuego.
- As de Copas: representa la Raíz de la energía del Agua.
- As de Espadas: representa la Raíz de la energía del Aire.
- As de Oros: representa la Raíz de la energía de la Tierra.<sup>33</sup>

Por el desarrollo de conciencia aún, hasta cierto punto limitado, Kether, aunque comprendemos que representa una manifestación o cristalización primaria, aún es incognoscible para la humanidad en general pues más allá de Kether, en las raíces que le formaron no se sabe nada, por tal razón en que la autora Dion Fortune le denomina “*el Gran Desconocido o el Gran Incognoscible*”<sup>34</sup>.

Se dice que la activación y trabajo con esta vasija proporciona en la vida cotidiana de quién lo lleva a cabo mayor capacidad en cuanto a su creatividad, aprendizaje hacia cualquier tema que pretenda; resolución, causas y enlaces a preguntas o inquietudes que el individuo tenga, principalmente de índole personal/espiritual<sup>35</sup>.

Es de Kether donde surgen los primero pares “opuestos” que más que los senderos diagonales que de él inician, **vivir** y **compartir**, son las Sephiroth **Chocmah** y **Binah** a las que se les atribuyen las cargas positiva y negativa respectivamente. Aunque también de esta esfera surge un camino recto ascendente/descendente (según la percepción de cada cual) que dirige de forma directa hacia **Tiphereth**. [ver Ilustración 1.11]



Ilustración 1.10: Corona y Svástica.

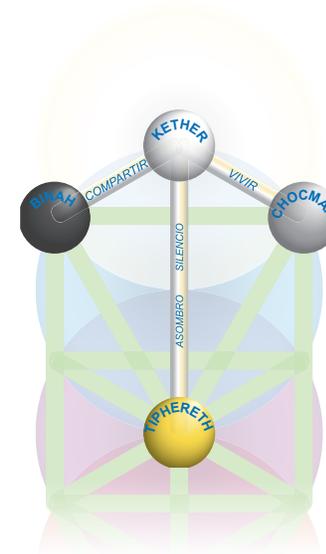


Ilustración 1.11: Sefirot KETHER y sus conexiones con otras vasijas

31. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 62

32. IDEM. Pp. 67

33. IDEM. Pp. 62

34. IDEM. Pp. 62

35. Integrantes del Círculo Hermético. *CABALA, al alcance de todos*. Latinoamericana Editora. 2008. Pp. 110

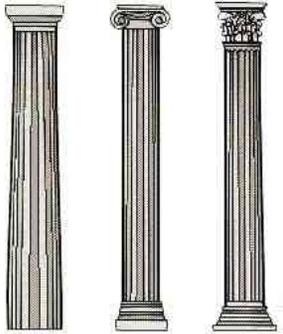


Ilustración 1.12: Ejemplos de columnas.

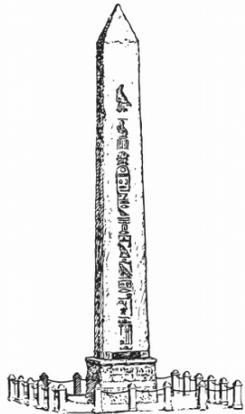


Ilustración 1.13: Obelisco egipcio como ejemplo de piedra o pedestal vertical.

## 2. CHOCMAH (חכמה: Sabiduría)

Numerología: [chet: 09 + caf: 20 + mem: 40 + hé: 05 = 74]

Para que exista evolución es necesario que la Luz purísima surja un estado de fuerza inestable que más tarde sea dirigida por medio de un orden o forma nuevamente al equilibrio. Es Chocmah lo que Euclides ejemplificaría como la evolución del *punto* (Kether) de donde surge la *línea*, dando con esta analogía la representación de movimiento que esta vasija aporta al Árbol.

Se reconoce a esta esfera como el Poder del Yetzirah, el Tetragramatón o el Iod del Tetragramatón; también como “Padre supremo”<sup>36</sup>, razón por la cual está ubicado en la cabeza de la columna de la misericordia, la columna de carga activa/positiva/masculina; que además coincide con el punto de convergencia entre los mundos Atziluth/Blanco y Briah/Azul.

En el libro del Sepher Yetzirah, Chocmah es el “Segundo Sendero llamado Inteligencia Iluminadora, el Esplendor de la Unidad”<sup>37</sup>, los kabalistas le llaman la Segunda Gloria.

Esta vasija se relaciona a nivel físico con lado izquierdo de la cara y con principalmente la sien izquierda. Se representa con el color gris con mezclas en blanco, como un vapor transparente aperlado. En astrología, la energía que rige en esta esfera es la de *Neptuno*<sup>38</sup>.

Chocmah es el “Verbo Creador”<sup>39</sup>, el inicio de la carga positiva/masculina en el Árbol, es el Gran Estimulador Universal, flujo de fuerza inorganizada, sin forma, más su gran aportación es el dinamismo, es fuerza eléctrica que proyecta. La experiencia espiritual que aporta es la **VISIÓN DE DIOS CARA A CARA**. Su virtud es la **DEVOCIÓN**.

Los elementos simbólicos que pueden representar esta esfera son: el falo, el pedestal o piedra, la torre, la línea vertical.

[ver Ilustraciones 1.12 y 1.13]

En el tarot, los cuatro dos son parte de las energías de Chocmah:

- Dos de Bastos: representa el Dominio.
- Dos de Copas: representa el Amor.
- Dos de Espadas: representa la Paz restablecida.
- Dos de Oros: representa el Cambio Armonioso.<sup>40</sup>

La activación y trabajo con esta esfera proporciona en la vida de quién lo lleva a cabo mayor iniciativa personal por la fuente de energía en movimiento que en sí brinda Chocmah. Pero también permite que el individuo desarrolle una conciencia paternal así como las habilidades propias que se requiera para esta tarea.<sup>41</sup>

368. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 69

37. IDEM. Pp. 71

38. **Neptuno**. Consultar Glosario

39. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 69

40. IDEM. Pp. 69

41. Integrantes del Círculo Hermético. *CABALA, al alcance de todos*. Latinoamericana Editora. 2008. Pp. 110

Es de Chocmah donde surge el sendero **coraje** ascendente/descendente para formar la columna de la misericordia que se dirige hacia la esfera de **Chesed**. Hacia un costado de Chocmah nace/finaliza el sendero **libertad** que conecta con la vasija **Binah**. Un cuarto sendero diagonal, **afirmación**, contacta de forma directa hacia la columna del equilibrio por medio de la esfera **Tiphereth**. [ver Ilustración 1.14]

### 3. BINAH (בינה: Sabiduría/Entendimiento)

Numerología: [bet: 02 + iod: 10 + nun: 50 + hé: 05 = 67]

Se reconoce a esta Sephiroth como la Creadora/Emanadora de Fe. Binah es *“la Ama, la Madre de la Fe, la Madre Oscura y Estéril, la Madre Resplandeciente y Fecunda, El Trono, el Gran Mar”*<sup>42</sup> pues en su interior reside la vida, le da cuerpo a la misma y aunque esto represente hasta cierto punto un límite, de forma simultánea le brinda la oportunidad de organizar esa vida.

Esta vasija se ubica en la cabeza de la columna o pilar de la Severidad, la columna de carga pasiva/negativa/femenina y que coincide también con el punto de convergencia entre los mundos Atziluth/Blanco y Briah/Azul, sólo que en el extremo opuesto que Chocmah.

Dentro del *Sepher Yetzirah*, se dice que Binah es *“la Tercera Inteligencia llamada Inteligencia Santificante, el fundamento de la Sabiduría Primordial”*<sup>43</sup>. Los kabalistas dicen que Binah es una emanación surgida de Chocmah, no porque literalmente la primera naciera tal cual de la segunda, sino que, luego de que la energía neutra de Kether pasa por un estado de activación y movimiento en bruto por Chocmah se enfrenta luego a la tensión y estabilidad de Binah, que por tanto, surge como consecuencia de.

Con la explicación anterior, queda respaldado el concepto kabalista de la formación del Triángulo Supremo o Superior compuesto de las Sephiroth que hasta el momento se han desarrollado. [ver Ilustración 1.15]

Este primer trino funciona igual que el Yin (principio femenino), el Yang (principio masculino) y el Tao (principio neutro, el Todo) dentro de las culturas orientales. Lo mismo que Dios-Padre-Madre para los cristianos, Brahma-Shiva-Vishnu para los hindús y Osiris-Isis-Horus para los egipcios.

Binah representa *“la Potencia Femenina del Universo”*<sup>44</sup>, el inicio de la carga negativa/femenina en el Árbol, es la energía que brinda Forma y por tanto dirección a la Fuerza, que sería de un martillo sin cincel; es energía magnética que sustenta o en ella residen.

Esta esfera se relaciona a nivel físico con lado derecho de la cara y principalmente la sien derecha. Se representa con el color negro con matices en gris. En astrología, la energía que rige en esta Sephiroth es *Saturno*<sup>45</sup>.

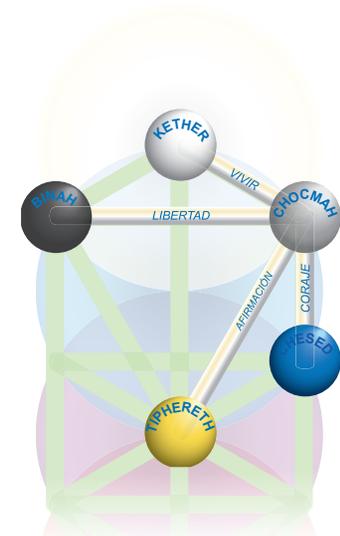


Ilustración 1.14: Sephivot **CHOCMAH** y sus conexiones con otras vasijas

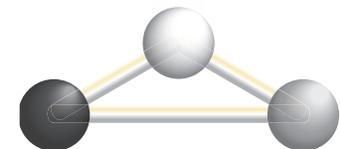


Ilustración 1.15: Las tres Sephivot que conforman el Triángulo Supremo o Superior

42. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 78

43. IDEM. Pp. 78

44. IDEM. Pp. 78

45. **Saturno**. Consultar Glosario

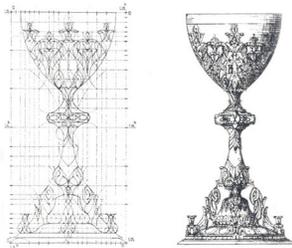


Ilustración 1.16: Representación de una copa del Caliz que aparece en el libro de "El Arquéometro". Pp. 317

La experiencia espiritual que aporta es la **VISIÓN DEL DOLOR**. Su virtud es el **SILENCIO** y su vicio la **AVARICIA**.

El elemento simbólico que pueden representar a esta vasija es la copa o cáliz, la vestidura externa que oculta.

[ver Ilustración 1.16]

En el tarot, los cuatro tres son parte de las energías de Binah:

- Tres de Bastos: representa la Afirmación de la fuerza.
- Tres de Copas: representa Abundancia.
- Tres de Espadas: representa Amargura, dolor, pesadumbre, infortunio.
- Tres de Oros: representa trabajos materiales.<sup>46</sup>

El individuo que activa y trabaja con Binah adquiere la capacidad de comprensión hacia la pena, el dolor y el conflicto. Se desarrolla una conciencia maternal así como habilidades propias que se requiera para desarrollar esta tarea, pero también es en este punto del Árbol donde el individuo es capaz de desarrollar entendimiento a niveles muy profundos y descubrir la fuerza a través del silencio.<sup>47</sup>

Es de Binah donde surge el sendero **prudencia** ascendente/descendente para formar la columna de la severidad que se dirige hacia la esfera de **Geburah**. Reiterando que, a un costado de Binah nace/finaliza el sendero **libertad** que conecta con la vasija **Chocmah**; y finalmente, el cuarto sendero diagonal que también conecta a Binah con **Tiphereth** se llama **renuncia**. [ver Ilustración 1.17]

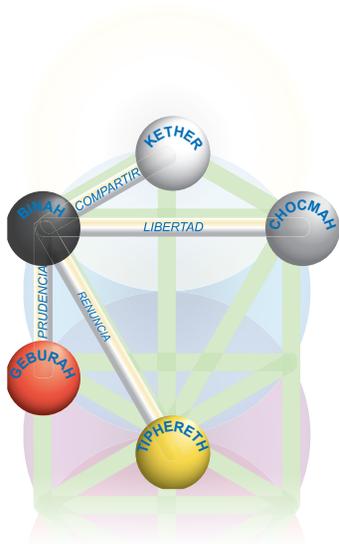


Ilustración 1.17: Sephivot BINAH y sus conexiones con otras vasijas

#### 4. CHESED (חסד: Gracia, Misericordia)

Numerología: [chet: 08 + samej: 60 + dalet: 04 = 72]

Otro nombre por el cual se conoce a este Sephiroth es **Guedulah**. Se relaciona con el Amor, la Majestad y la Misericordia.

Es la segunda concepción de la "Sabiduría, siempre bienhechora"<sup>48</sup> por la fuerza que tiene. Es "el Padre amante, protector y preservador"<sup>49</sup>, representa construcción. Esta esfera continúa la obra de Chocmah concibiendo y generando acción/movimiento. Es su misericordia lo que mantiene el equilibrio ante la severidad que tiene y representa la siguiente Sephiroth a tratar, **Geburah**.

Chesed se ubica al centro de la columna de la Misericordia y coincide con el punto de convergencia entre los mundos Briah/Azul y Yetzirah/Morado.

46. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 78

47. Integrantes del Círculo Hermético. *CABALA, al alcance de todos*. Latinoamericana Editora. 2008. Pp. 111

48. LEVI, Eliphas. *Ritual y Dogma*. Archivo Digital en PDF. Pp. 87

49. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 91

En el libro del Sepher Yetzirah, se dice que Chesed es “el Cuarto sendero, de la Inteligencia cohesiva y receptiva, pues en ella residen todos los **Poderes Sagrados**, de ella emanan todas las **VIRTUDES ESPIRITUALES** con las **ESENCIAS MÁS EXALTADAS**”<sup>50</sup>, esto significa que las proyecciones luminosas de Kether, Guedulah las hace tangibles hacia la acción.

Guedulah o Chesed es la primera vasija que concreta las emanaciones del “*Triángulo Supremo o Superior*”<sup>51</sup>, y fácilmente se puede llegar a esta conclusión por su ubicación. Recordaremos que el mundo Yetzirah/Morado de la Formación donde se forma una de las jerarquía (los Ángeles) más cercana la manifestación, se direcciona hacia lo tangible; es en este mundo donde la Creación se hace manifiesta por medio las emociones que son las expresiones surgidas después de una idea pura, una emanación.

Este Sephiroth se relaciona a nivel físico con el brazo izquierdo. Se representa con el color azul, principalmente, mezclado con tonos como violeta, morado, índigo. En astrología, la energía del planeta *Júpiter*<sup>52</sup> es el que rige.

La experiencia espiritual que esta vasija aporta es la **VISIÓN DEL AMOR**. La virtud es **OBEDIENCIA** y sus vicios caen hacia el **FANATISMO**, la **HIPOCRECÍA**, la **GLOTONERÍA** y la **TIRANÍA**.

Simbólicamente se pueden representar a Chesed con una figura sólida como un tetraedro o una pirámide, una cruz de cuatro brazos iguales o un báculo. [ver Ilustraciones 1.18]

En el tarot, las cuatro cartas de cuatros son parte de las energías de Chesed:

- Cuatro de Bastos: representa la Obra o trabajo perfeccionado.
- Cuatro de Copas: representa el Placer.
- Cuatro de Espadas: representa el Descanso después de la lucha.
- Cuatro de Oros: representa el poder a nivel terrenal<sup>53</sup>.

Al activar y trabajar este Sephiroth, abre las posibilidades de quién lo ejecuta hacia un mayor sentido de la obediencia justa, aumenta su capacidad de encontrar nuevas oportunidades favorables, aumentar su flujo financiero, justicia, abundancia y prosperidad. En este punto del Árbol, el individuo desarrolla la capacidad de escuchar su voz interior, su intuición.<sup>54</sup>

Del costado de Chesed surge/concluye un sendero que conecta hacia la esfera de Geburah llamado transformación. Continuando con la columna de la Misericordia, el camino ascendente/descendente que se hacia el Sephiroth Netzach es Amor. Una nueva formación de senderos diagonales que dirigen hacia Tiphereth, uno surge de Chesed y se llama servicio.

[ver Ilustración 1.19]

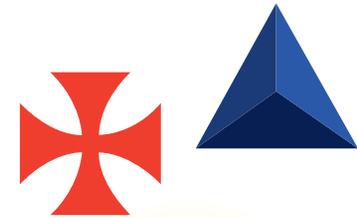


Ilustración 1.18: Representación de una cruz de cuatro brazos y un cubo

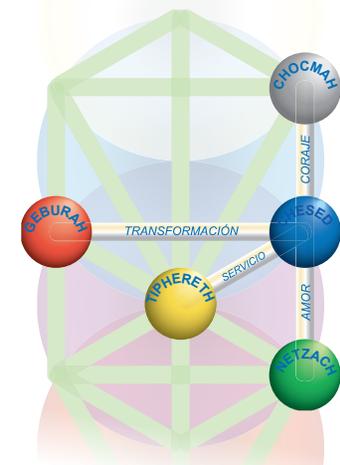


Ilustración 1.19: Sephilot CHESED y sus conexiones con otras vasijas

50. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 90

51. IDEM. Pp. 91

52. **Júpiter**. Consultar Glosario

53. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 90

54. Integrantes del Círculo Hermético. *CABALA, al alcance de todos*. Latinoamérica Editora. 2008. Pp. 111, 112

## 5. GÉBURAH (גבורה: Heroísmo, Severidad)

Numerología: [guimel: 03 + bet: 02 + vau: 06 + resh: 200 + hé: 05 = 216]

Esta vasija se relaciona con la “Justicia y el temor”<sup>55</sup>. Se dice que este Sephiroth es difícil de comprender por la incapacidad cultural que poseemos al enfrentar en nuestra mente la severidad y el juicio como oposición de la misericordia y el Amor. Se le han dado atributos de maldad a esta esfera, e incluso se le puede llegar a confundir con el *enemigo* o *adversario* (*el o lo que obra hacia un dominio personal*<sup>56</sup>) que en diversos libros se suele mencionar, mientras que Chesed nos inspira a valorar y trabajar con el Amor, Geburah orienta el valor y el trabajo hacia el Respeto justo, y en conjunto nos proporcionan el equilibrio.

Es en esta esfera la que nos brinda la capacidad real de entender porque surge de ella aparentemente el mal. La concepción que nos han creado a través del tiempo sobre **el bien** (*todo aquello que es constructivo*) y **el mal** (*todo aquello que es destructivo*) son meramente un prejuicio. Si concibiéramos estos conceptos no como cosas sino como condiciones, el mal se percibiría como es, una fuerza fuera de su lugar, desplazamiento de proporciones en nuestras acciones como excedernos en el Amor nos hace actuar de formas tontas y sentimentales, la falta de este convierte las acciones de cualquiera en crueles y destructivas, por citar algunos ejemplos<sup>57</sup>. Por ello es que Geburah se asocia con el *sacrificio*<sup>58</sup>, acto que nos permite transformar un vicio, un deseo en **energía espiritual** en cuanto de forma libre y sin represión, uno escoge actuar por medio de una virtud.

Otro punto que hace Geburah una vasija compleja de asimilar son sus acciones astringentes y correctivas, por algo es considerada Severidad pues su poder esta para poner en orden cualquier exceso. Más su presencia y trabajo dentro del Árbol es imprescindible, Chesed no podría existir sin Geburah y viceversa.

Esta esfera se ubica al centro del pilar de la Severidad y coincide con el punto de convergencia entre los mundos Briah/ Azul y Yetzirah/Morado al mismo nivel que Chesed, sólo que en puntos aparentemente “*extremos*”.

En el texto del *Sepher Yetzirah*, se dice que Geburah es el “*Quinto sendero denominado la Inteligencia radical*”<sup>59</sup>, es parecida a la relación entre Binah, el entendimiento, que emana de las profundidades primordiales de Chocmah.

Esta vasija se relaciona a nivel físico con el brazo derecho. Se representa con el color rojo en tonalidades escarlatas o con tendencias a naranja. En astrología, *Marte*<sup>60</sup> es la energía que rige en esta Sephiroth.

La experiencia espiritual que brinda esta vasija es la **VISIÓN DEL PODER**. La virtud es **ENERGÍA**, el **VALOR**; los vicios recaen en ésta con la **CRUELDAD**, la **DESTRUCCIÓN**.

La simbología que pueden representar a Geburah son el pentágono, la Rosa Tudor de cinco pétalos, la espada, la lanza de cuatro brazos iguales o un báculo. [ver Ilustración 1.20]

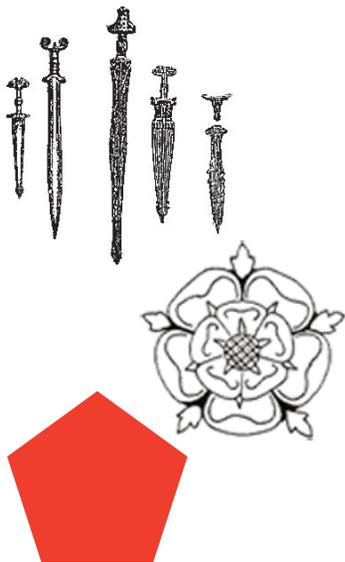


Ilustración 1.20: Representación de espadas, una Rosa Tudor y un pentágono

55. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 96

56. IDEM. Pp. 97

57. IDEM. Pp. 97

58. **Sacrificio**. Consultar Glosario.

59. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 96

60. **Marte**. Consultar Glosario

En el tarot, las cuatro cartas de cincos son parte de las energías de Geburah:

- Cinco de Bastos: representa la Lucha.
- Cinco de Copas: representa el placer enturbiado.
- Cinco de Espadas: representa la Derrota.
- Cinco de Oros: representa conflicto terrestre<sup>61</sup>.

Activando y trabajando con esta vasija se adquiere la capacidad de coraje, desprenderse y cambiar patrones antiguos, logrando del individuo un ser ecuánime ante el cambio así como un alto desarrollo en su criterio. Aunque también desarrolla perspicacia para detectar enemistades y discordias.<sup>62</sup>

Reiteramos que, del costado Geburah surge/concluye un sendero que conecta hacia la esfera de **Chesed** el mencionado **transformación**. Siguiendo con la columna de la Severidad, el sendero ascendente/descendente **justicia** es el que dirige hacia **Hod**. De la formación de senderos diagonales que dirigen hacia **Tiphereth**, el que surge de Geburah se llama **disciplina**.

[ver Ilustración 1.21]

## 6. TIPHEREETH (תפארת: Gloria, Belleza)

Numerología: [tau: 400 + peh: 80 + aleph: 01 + resh: 200 tau: 400 = 1081]

Esta vasija representa una energía similar a la de Kether pero en un plano inferior, mientras esta última es totalmente *metafísico*, Tiphereth es esencialmente *místico*; por lo que se le puede nombrar el *Rostro Menor*, *el Hombre*, entendiendo al concepto de **Hombre**<sup>63</sup> como una representación de Dios, la Divinidad, en un total punto de equilibrio energético: pasivo/femeninas, activo/masculinas y neutras, como en un átomo.

Se localiza al centro de la columna del Equilibrio y también gráficamente está al centro de todo el Árbol de la Vida. La complejidad en cuanto a su simbolismo se aumenta por sus puntos de coincidencias geométricas y geográficas, por definirlo de alguna manera, con respecto a tres de los cuatro mundos que conforman esta cosmogonía, pues es la única Sephiroth que converge con tres mundos. Esta vasija marca en el centro del mundo Yetzirah/Morado, un extremo final, si el análisis se hace de arriba hacia abajo, está el mundo Briah/Azul y bajo el mismo punto de vista analítico sería el comienzo de mundo Assiah/Rojo.

Tiphereth es la vasija con el mayor número de senderos en contacto directo. Al estar al centro de la columna del equilibrio, arriba de ésta, se ubica el camino **silencio/asombro** que viene desde **Kether**, cruzando por la vasija no vasija **Daath** (tema que se aclarará más adelante). Debajo se dirige por medio del camino **honestidad** hacia **Yesod**. Se ha mencionado en las vasijas anteriores que, arriba de Tiphereth por medio de senderos diagonales se crean contacto entre las tres

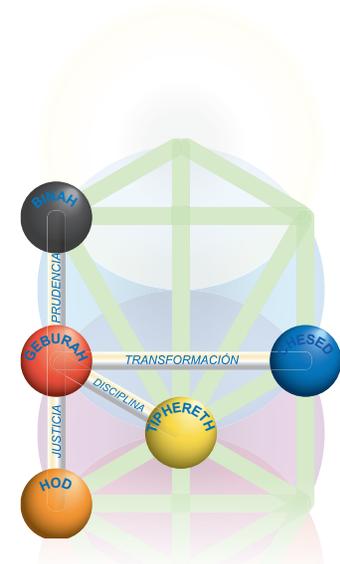


Ilustración 1.21: Sephiroth GEBURAH y sus conexiones con otras vasijas

61. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 96

62. Integrantes del Círculo Hermético. *CABALA, al alcance de todos*. Latinoamericana Editora. Pp. 112

63. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 103

**NOTA:** Esta acepción de HOMBRE se debe considerar como se menciona en el texto, más NO como género.

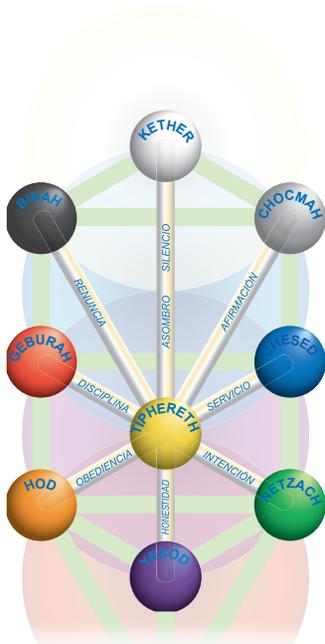


Ilustración 1.22: Sefirotot TIPHERETH y sus conexiones con otras vasijas

columnas; el sendero **disciplina** dirige hacia **Geburah**, el camino **renuncia** hacia **Binah**, **afirmación** hacia **Chocmah** y **servicio** a la esfera de **Guedulah**. Continuando el viaje hacia abajo de Tiphereth se adicionan un par de senderos diagonales, **obediencia** que va hacia **Hod**, extremo inferior de la columna de la *Severidad*, y el sendero **intención** que lleva hacia el Sephiroth **Netzach**, que se ubica en el extremo inferior del pilar de la *Misericordia*. Todo lo anterior nos da como resultado un total de ocho conexiones con senderos, que nos llevan a ocho vasijas, asimismo con tres de los cuatro mundos que por medio de Tiphereth podemos acceder. [ver Ilustración 1.22]

Por lo anterior es que se dice que Tiphereth “Es la belleza, concepción luminosa del equilibrio en las formas, el intermedio entre la corona y el reino, el principio mediador entre el creador y la creación”<sup>64</sup>, pues esta vasija es el punto de contacto entre el **Yo Superior** que representan **Chocmah**, **Binah**, **Chesed** y **Geburah**<sup>65</sup>; y el **yo inferior** representado por **Netzach**, **Hod**, **Yesod** y **Malchut**<sup>66</sup>. Además de que su fuerza de equilibrio brindar conciencia para sostener esa equidad entre los pilares de la *Severidad* y la *Misericordia*, tanto hacia arriba, como hacia abajo.

Dentro del *Sepher Yetzirah*, habla de Tiphereth como el “*Sexto sendero*, de la *Inteligencia Mediadora*”<sup>67</sup> porque en ella están multiplicadas las influencias de las emanaciones de luz que se expanden hacia todos los canales como bendiciones a todas direcciones que siempre, aunque parezcan energías diferentes, al final están unidas por tener la misma esencia.

Con esta esfera se completa el punto funcional de la segunda Tríada del Árbol conformada por Guedulah, Geburah y Tiphereth. Esta Segunda Tríada, conocida como el **Yo Superior** o Ángel Guardián, es un reflejo de la primera (formada por los tres Sephiroth Superiores), significa la individualidad evolutiva o alma espiritual pues en esta se almacena la esencia activa de las experiencias de vida, que al final de la misma se vuelve polvo o éter.

Esta esfera se relaciona a nivel físico con el pecho y con el chakra Anahata/Corazón que representa el Amor y la conexión entre lo Divino y lo mundano. Se representa con colores amarillos con tendencias a dorados y ámbar. En astrología, la energía que vibra con esta Tiphereth es el *Sol*<sup>68</sup>.

La experiencia espiritual que esta vasija aporta es la **VISIÓN DE LA ARMONÍA DE LAS COSAS, LOS MISTERIOS DE LA CRUCIFIXIÓN**. La virtud en esta vasija es la **CONSAGRACIÓN A LA GRAN OBRA** y el vicio que recae en esta es el **FALSO ORGULLO**, lo que en psicología llamarían ego.

Los símbolos que pueden representar a Tiphereth son la Rosa Cruz, la Cruz del Calvario, un Hexagrama, la Pirámide truncada y el Cubo. [ver Ilustraciones 1.23]

En el tarot, las cuatro cartas de seis son parte de las energías de Tiphereth:

- Seis de Bastos: representa la Victoria.
- Seis de Copas: representa la Alegría.
- Seis de Espadas: representa el Éxito merecido.
- Seis de Oros: representa el Éxito material<sup>69</sup>.

64. LEVI, Eliphas. *Ritual y Dogma*. Archivo Digital en PDF. Pp. 86-87

65. Expresión que nos alude hacia una conciencia influida de un modo directo por fuerzas Divinas.

66. Expresión que nos alude hacia una conciencia influida directamente por energías mundanas, materiales.

67. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 101

68. **Sol**. Consultar Glosario

69. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 101

Cuando se activa y trabaja con Tiphereth se desarrolla el más alto sentido de la devoción, habilidad para sanarse en todos los sentidos, vivir y tener éxito. Es aquí donde el individuo despierta su conciencia crística y en lo cotidiano reflejar gloria y fama<sup>70</sup>. Esta vasija es la que nos permite alcanzar una de las máximas que el pilar del Equilibrio tiene como objeto, la conciencia neta, definida e individualizada<sup>71</sup>.

## 7. NETZACH (נצח): Para siempre, Victoria)

Numerología: [nun: 50 + tzadi: 90 + cheth: 08 = 148]

A esta vasija se la conoce como la *Fuerza*, la *Firmeza*. Representa “la victoria, el triunfo eterno de la inteligencia y de la justicia”<sup>72</sup>; “los instintos y las emociones que su compañera Hod moldea con su fuerza mental concreta”<sup>73</sup>. Netzach se relaciona con las fuerzas o elementos de “la naturaleza y la magia natural”<sup>74</sup>. Aunque su fuerza es relativa libre, esta esfera ya se ve limitada por el mundo de la manifestación, la materia.

Esta vasija se ubica al pie o el extremo inferior del pilar de la Misericordia y coincide con el punto de convergencia entre los mundos Yetzirah/Morado y Assiah/Rojo. Esto nos habla del principio de manifestación en el Árbol de Vida surgida del mundo de las emociones.

En el libro del *Sepher Yetzirah*, habla de Netzach como el *Séptimo sendero*, de la *Indulgencia oculta*, pues es el “*Esplendor Refulgente de las virtudes intelectuales que perciben los ojos del espíritu y las contemplaciones de la fe*”<sup>75</sup>, esto último nos habla de las influencias superiores que vienen desde Chocmah en la cúspide del pilar de la Misericordia; significa que Netzach nos brinda las posibilidades de encontrar y desarrollar cualidades que tenemos por esencia personal, que vienen desde lo Divino y nuestro momento de creación, es como un prisma que refracta la Luz purísima de Sephiroth superiores en cosas más tangibles, en múltiples colores.

Es necesario mencionar que desde este nivel del Árbol y en especial con Netzach y su complemento Hod (la siguiente esfera a tratar), sus funciones todas van implícitas. Esta última manifiesta todo el Esplendor por causas de Netzach, nada se hará tangible si no comienza su proyección desde esta.

Este Sephiroth es la primera vasija de las cuatro inferiores del Árbol, las que representan la personalidad, la unidad de encarnación, pero manteniendo el contacto con el Yo Superior por medio de Tiphereth, principalmente<sup>76</sup>.

Esta esfera se relaciona a nivel físico con el riñón, la cadera y el muslo, todo del lado izquierdo. Se representa con el color verde esmeralda, principalmente, mezclado con tonos ámbar, olivo y matices dorados. En astrología, la energía que rige es la del planeta *Venus*<sup>77</sup>.

La experiencia espiritual que esta vasija aporta es la **VISIÓN DE LA BELLEZA TRIUNFANTE**. La virtud es **AUSENCIA DE EGOÍSMO** y su vicio es la **LUJURIA**, el **IMPUDOR**.



Ilustración 1.23: Representación de un cubo, una rosacruz y una pirámide truncada

70. Integrantes del Círculo Hermético. *CABALA, al alcance de todos*. Latinoamericana Editora. 2008. Pp. 113

71. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 105

72. LEVI, Eliphas. *Ritual y Dogma*. Archivo Digital en PDF. Pp. 86-87

73. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 118

74. IDEM. Pp. 102-103

75. IDEM. Pp. 118

76. IDEM. Pp. 121

77. *Venus*. Consultar Glosario

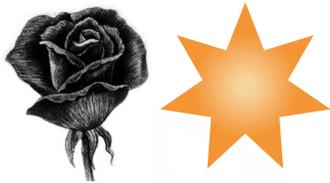


Ilustración 1.24: Representación de una estrella de siete picos y una rosa.

Simbólicamente se pueden representar a Netzach con una lámpara, una estrella de siete picos, un cinto o una rosa.

[ver Ilustración 1.24]

En el tarot, las cuatro cartas de sietes son parte de las energías de Netzach:

- Siete de Bastos: representa Valor.
- Siete de Copas: representa éxito ilusorio.
- Siete de Espadas: representa el esfuerzo inútil.
- Siete de Oros: representa fracaso<sup>78</sup>.

Es por medio del trabajo con Netzach que el individuo es capaz de activar el sentido de generosidad, comprensión y talento en las relaciones humanas dentro de su vida. Amplían la sensibilidad y creatividad artística. También propicia en la vida una sexualidad plena pues estimula el Amor y la capacidad de compartirse<sup>79</sup>.

En cuanto a su ubicación, tenemos que Netzach está al pie de la columna de la Misericordia. De su costado surge/concluye un sendero que conecta hacia la esfera Hod llamado **despertar**. Asimismo, debajo de esta esfera surgen/concluyen dos senderos diagonales, **práctica** que lleva hacia **Yesod** y el camino ascendente/descendente de la **no acción** hacia **Malchut**.

[ver Ilustración 1.25]

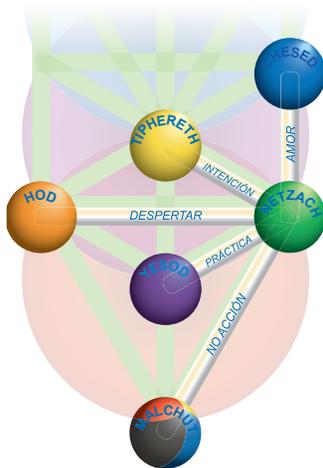


Ilustración 1.25: Sefirot NETZACH y sus conexiones con otras vasijas

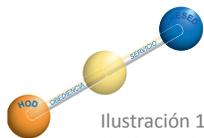


Ilustración 1.26: Cruce de luz entre CHESED = GUEDULAH y HOD.

## 8. HOD (ךיה: Unción)

Numerología: [hé: 05 + zain: 07 + dalet: 04 = 16]

Hod representa la eternidad de *“las victorias del espíritu sobre la materia, de lo activo sobre lo pasivo, de la vida sobre la muerte”*<sup>80</sup>. Es la fuerza mental concreta, la forma, es la que ajusta los instintos y emociones que surgen de Netzach, *“la fuerza”*<sup>81</sup>. También se percibe a este Sephiroth como *“la magia ceremonial, la magia hermética* pues aquí es donde aparecen las formas, *el saber oculto, el intelecto”*<sup>82</sup>.

Este Sephiroth se encuentra al pie del pilar de la Severidad y coincide con el punto de convergencia entre los mundos Yetzirah/Morado y Assiah/Rojo, al mismo nivel que Netzach, sólo que en puntos aparentemente *“extremos”*. Pero aclaremos de una buena vez que, culturalmente crecemos con la idea en cuanto al concepto de extremo hace referencia a oposición, cosa que en la Kabbalah no puede definirse de tal forma, pues el resultado sería tanto como la acción aritmética de  $+1-1=0$ , por lo que ambas fuerzas se anularían. En esta tradición se permite la existencia de las dos: el +1 y el -1, trabajando a la par y respetando su labor, tanto individual como entre sí, complementándose.

En el texto del Sepher Yetzirah, se dice que Hod es el Octavo sendero denominado *“la Inteligencia Absoluta o Perfecta,*

78. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 118

79. Integrantes del Círculo Hermético. *CABALA, al alcance de todos*. Latinoamericana Editora. Pp. 113

80. LEVI, Eliphas. *“Ritual y Dogma”*. Archivo Digital en PDF. Pp. 86-87

81. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 118, 128

82. IDEM. Pp. 102-103, 121,130

por ser el instrumento Primordial<sup>83</sup>, esto es, que las raíces primordiales de esta esfera provienen de los lugares ocultos de Guedulah [ver Ilustración 1.26], aunque esta se ubique al centro de la columna de la Misericordia y de forma opuesta con respecto a Hod, al estar esta última bajo Tiphereth el efecto energético del Árbol de la Vida comienza a fluir de una forma cruzada, como en un rayo, creando una *nueva conexión* (esto se hace posible por medio del espíritu de cada individuo) entre ambas columnas<sup>84</sup>.

Esta esfera se relaciona a nivel físico con el riñón, la cadera y el muslo, todo del lado derecho. Se representa con el color naranja en tonalidades bermellón y leves tendencias hacia tonos amarillentos. En astrología, *Mercurio*<sup>85</sup> es la energía que rige en esta Sefirot.

La experiencia espiritual que brinda esta vasija es la **VISIÓN DEL ESPLENDOR**. La virtud es la **VERACIDAD**; su vicio está en la **MENTIRA**, la **IMPROBIDAD**.

La simbología que pueden representar a Hod son el caduceo y la serpiente. [ver Ilustración 1.27]

En el tarot, las cuatro cartas de ochos son parte de las energías de Hod:

- Ocho de Bastos: representa la Rapidez.
- Ocho de Copas: representa el éxito abandonado.
- Ocho de Espadas: representa la Fuerza amortiguada.
- Ocho de Oros: representa la Prudencia<sup>86</sup>.

La activación de esta vasija funciona para adquirir mayor sinceridad, desenmascarar nuestro entorno de cualquier mentira o falsedad. Al trabajar con estas condiciones aumenta nuestra capacidad de comunicación, estudio, negociación y aptitudes hacia lo que generalmente se le llama magia<sup>87</sup>.

En cuanto a las conexiones de Hod tenemos que, ubicado al pie de la columna de la Severidad, de su costado surge/concluye un sendero que conecta hacia la esfera de **Netzach** llamado **despertar**. Debajo de esta esfera surgen/concluyen dos senderos diagonales, **contemplación** que se dirige hacia **Yesod** y finalmente el camino ascendente/descendente de la **percepción** hacia **Malchut**. [ver Ilustración 1.28]

## 9. YESOD (יֵסוֹד: Proyección, Fundamento)

Numerología: [Yod: 10 + samech: 60 + vau: 06 + dalet: 04 = 80]

La simbología de Yesod está relacionada con dos aspectos aparentemente contradictorios, por una parte como concepto de Fundamento que se relaciona con una energía masculina llena de vitalidad y por ende estableciendo Fuerza. Por otro lado, es en esta vasija donde reside la energía de la Luna que se manifiesta como femenina. Necesariamente tienen que



Ilustración 1.27: Representación del caduceo y una serpiente y una rosa.

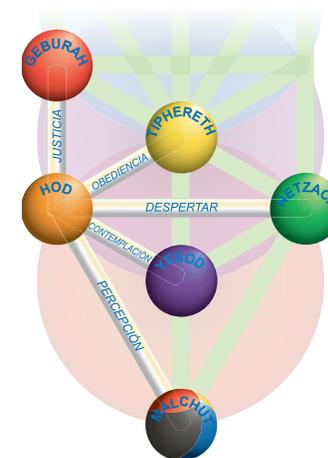


Ilustración 1.28: Sefirot HOD y sus conexiones con otras vasijas

83. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 127, 130

84. IDEM. Pp. 128, 129

85. **Mercurio**. Consultar Glosario

86. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 127

87. Integrantes del Círculo Hermético. *CA-BALA, al alcance de todos*. Latinoamericana Editora. Pp. 114



Ilustración 1.29: Camino de la luz desde KETHER hasta YESOD.

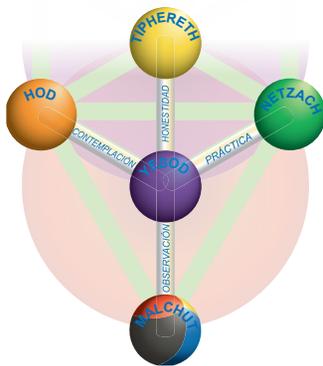


Ilustración 1.30: Sephivot NETZACH y sus conexiones con otras vasijas

88. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 134

89. **Levanah**. Consultar Glosario

90. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 46

91. IDEM. Pp. 103, 121.

92. LEVI, Eliphas. *Ritual y Dogma*. Archivo Digital en PDF. Pp. 86-87

93. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 105, 121

94. IDEM. Pp. 134-135

95. **Luna**. Consultar Glosario

96. **Lilith**. Consultar Glosario

97. Integrantes del Círculo Hermético. *CABALA, al alcance de todos*. Latinoamericana Editora. 2008. Pp. 114

coexistir ambas energías en el mismo espacio; se puede percibir como la fusión de energías de las columnas laterales, femenino/masculino, del Árbol de la Vida en un plano más cercano a lo material<sup>88</sup>.

Se le conoce como la esfera de *Levanah*<sup>89</sup>, “*la Luna, la conciencia psíquica y el centro reproductivo*”<sup>90</sup>. El viaje desde Kether el *metafísico* nos guía de forma directa sobre la columna de la Conciencia, la central; hacia Tiphereth el *místico*, una energía similar pero en un plano inferior, encontrándonos sobre el mismo camino ante Yesod el psíquico, aunque también se le percibe como el Éter o quinto elemento. Esta esfera proporciona al individuo visiones astrales que vienen emanadas desde Tiphereth<sup>91</sup>. [ver Ilustración 1.29]

Se localiza casi al final de la columna del Equilibrio pues es el precedente de Malchut, el Reino. Yesod se ubica al final de mundo Yetzirah/Morado, observándose de arriba hacia abajo; asimismo coincide con el centro del mundo Assiah/Rojo, uniéndose desde este punto al mundo material que recibe los destellos del emocional.

El sendero que conecta esta vasija con **Tiphereth** es **honestidad**. **Contemplación** y **práctica** son los caminos que provienen de **Hod** y **Netzach** respectivamente. Siguiendo la ruta central **observación** es quien nos guía hacia **Malchut**.

[ver Ilustración 1.30]

Yesod representa el *fundamento*, la base de toda *creencia* y toda *verdad*, lo que en filosofía se le conoce como “*lo absoluto*”<sup>92</sup>. Es este el punto donde el Árbol de Vida completa su Tercera Triada representada por *Netzach* los instintos; *Hod* el intelecto y *Yesod* el éter. Se desarrolla en un plano más táctil por su cercanía a la experiencia del mundo físico, el mundo Assiah/Rojo, que pronto manifiesta sus energías en *Malchut*<sup>93</sup>.

Dentro del Sepher Yetzirah, se dice que Yesod es “*el Noveno sendero de la Inteligencia Pura porque en éste se purifican y prueban las emanaciones en general*”<sup>94</sup>, esto significa que la esfera es el espacio donde se desarrolla la sinapsis (conexión) entre neuronas, esto es que, por Yesod pasan las energías de las Sephiroth de arriba, de forma directa de Hod; que se han trabajado durante su viaje por el Árbol, para enlazarles hacia un estado tangible que es mundo físico. De forma inversa, también Yesod purifica la densidad de la materia para recrear esa conexión hacia planos superiores (arriba de Yesod). Estas acciones son lo que en Kabbalah se conocen como la capacidad Psíquica que Yesod que proporciona a cada individuo el desarrollo de la *Inteligencia Pura* de la que se habló.

Esta vasija se relaciona a nivel físico con los órganos de reproducción, así como con el chakra Svadhithana. Los colores que le representa son el índigo, el violeta y púrpura. En astrología, la energía que vibra con esta Yesod es la de la *Luna*<sup>95</sup>, donde se debe considerar dos lados de la misma moneda acerca de este satélite natural de la tierra; la cara iluminada que representa la fertilidad, lo que florece y la cara oscura que lo oculto, lo misterioso, lo que en el Talmud llaman *Lilith*<sup>96</sup>.

La experiencia espiritual que esta Sephiroth proporciona es la **VISIÓN DEL MECANISMO DEL MUNDO** o **DEL UNIVERSO**. Su virtud es la **INDEPENDENCIA**. Su vicio recae la **PEREZA**.

Se puede representar a Yesod con símbolos como una copa, espejos<sup>100</sup>. [ver Ilustración 1.31]

En el tarot, las cuatro cartas de nueves son parte de las energías de Yesod:

- Nueve de Bastos: representa una Gran Fuerza.
- Nueve de Copas: representa Dicha Material.
- Nueve de Espadas: representa crueldad y desesperación.
- Nueve de Oros: representa Ganancia material<sup>98</sup>.

Cuando se activa y trabaja con Yesod se adquiere un mayor sentido de independencia verdadera aunado a la confianza personal, mayor intuición que se refleja en el aumento de la destreza física, salud emocional y mental; así como facilidad de fluir ante las corrientes de cambios en la vida<sup>99</sup>.



Ilustración 1.31: Representación del una copa y un espejo.

## 10. MALCHUT (מלכות: Reino)

Numerología: [Mem: 40 + lamed: 30 + caf: 20 + vav: 06 + tav: 400 = 486]

“El umbral, el umbral de la muerte, del Jardín del Edén, la Madre inferior, la Reina, la Novia, la Virgen”<sup>100</sup>; son conceptos que describen la simbología que se relaciona con Malchut. Aquí es donde toda la creación se percibe con todo su esplendor, “es la obra y espejo de la Divinidad, la prueba de la Razón Suprema”<sup>101</sup>, la fuerza que nos permite ascender a las premisas de la virtud.

Esta esfera se localiza en la base de la columna del Equilibrio, el Reino. Al igual que Kether, son las dos vasijas que tienen la cualidad de solo estar influidas por un solo mundo, en el caso Malchut, se ubica en punto inicial/final del Assiah/Rojo, esto significa su acción es meramente manifestación, pues representa el resultado final de de toda las actividades del Árbol de la Vida, es el nadir de la evolución que cualquier vida debe experimentar antes de volver a la fuente primaria, el *Ain Soph*. Lo anterior, queda más enfatizado cuando se detecta que, dentro de este esquema, esta Sephiroth no es partícipe de ninguna Triada<sup>102</sup>. [ver Ilustración 1.32]

Malchut es la esfera de la Tierra, la conciencia cerebral, a pesar de que los cuatro elementos conforman la energía sutil de este Sephiroth; esto se debe a que nuestros sentidos, nuestras conexiones con el mundo material, perciben tales elementos que se relacionan con los estados de segregación de la materia en sí, esto es: sólido = tierra, líquido = agua, gaseoso = aire, adicionando la electricidad = fuego. Ante esta densidad material es aquí donde se desarrolla el intelecto del individuo. Pero es importante remarcar que aunque la conciencia cerebral pertenece a Malchut, sus puertas a otras posibilidades no están cerradas de forma rigurosa, pues por medio de la observación (el sendero) se tiene acceso hacia Yesod que con su actividad psíquica nos permite tener experiencias en planos superiores, comenzando por el astral y muchos más<sup>103</sup>.

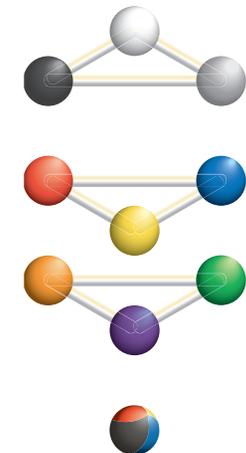


Ilustración 1.32: Esquema que verifica que MALCHUT no se relaciona con ninguna triada del Árbol de la Vida

98. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 134

99. IDEM. Pp. 105

100. IDEM. Pp. 141

101. LEVI, Eliphas. *Ritual y Dogma*. Archivo Digital en PDF. Pp. 86-87

102. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 141.

103. IDEM. Pp. 46, 105, 121, 142.

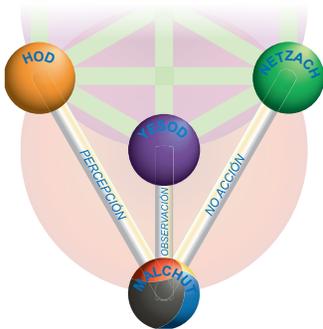


Ilustración 1.33: *Sephirot MALCHUT y sus conexiones con otras vasijas*



Ilustración 1.34: *Representación símbolo de la tierra (como astro) y un par de sandalias.*

Los senderos **percepción** y **no acción** son los caminos que provienen de **Hod** y **Netzach** hacia Malchut respectivamente; y siguiendo el camino del pilar central **observación** es quien conecta hacia **Yesod**. Concluyendo con lo anterior la descripción del viaje luminoso por el Árbol de la Vida Kabalístico. [ver Ilustración 1.33]

En el *Sepher Yetzirah*, dice que Malchut es el “*Décimo sendero, la Inteligencia Resplandeciente*”<sup>107</sup> porque se exalta por encima de toda cabeza, se sienta en trono de Binah, ilumina los esplendores de todas las Luces, de este se emana la influencia del Ángel de Kether. Esto significa que estando en Malchut *se completa el ciclo del camino de la luz que fue iluminando todo el Árbol*, consiguiendo con ello y a pesar de la distancia entre Kether y Malchut, ambas energías se complementan, como la Ley Universal de correspondencia que describe el Kybalión: “*Lo que es arriba, es abajo. Lo que abajo es arriba*”<sup>105</sup>. Las cargas se complementan, como en un matrimonio.

Este Sephiroth se relaciona a nivel físico con el ano y los pies. Los colores que le representa son diversos van desde el negro, amarillo, carmín, olivo; sin embargo, apegándose a la representación de esta esfera como la de los cuatro elementos del mundo físico, esta queda iluminada por los en cuartos de colores que les representa: amarillo con tendencias a olivo, rojo carmín, cian y negro; lo cual también se relaciona con el chakra que simboliza, el Muladhara Raíz o Kundalini, el cual se representa con un loto de cuatro pétalos<sup>106</sup>. En astrología, la energía que predomina en esta vasija es la *Tierra* pues es esta la que sostiene la manifestación de plano físico tangible ante nuestros ojos.

La experiencia espiritual que esta esfera brinda es la **VISIÓN DEL SANTO ÁNGEL GUARDIÁN**. Su virtud es el **DISCERNIMIENTO**. Su vicio recae la **AVARICIA**, la **INERCIA**<sup>107</sup>.

Se puede representar a Malchut con símbolos como un altar de doble cubo, la cruz de brazos iguales envuelta en un círculo, unas sandalias<sup>108</sup>. [ver Ilustración 1.34]

En el tarot, las cuatro cartas de diez son parte de las energías de Malchut:

- Diez de Bastos: representa opresión.
- Diez de Copas: representa Éxito perfecto.
- Diez de Espadas: representa ruina.
- Diez de Oros: representa Opulencia<sup>109</sup>.

La activación y trabajo con Malchut permite al individuo adquirir mayor habilidad para discernir las experiencias de vida, superarse ante el desaliento, auto-descubrirse, sostener un estado óptimo en su salud física, influir de forma positiva de otros, principalmente en la gente cercana al individuo, así como contactarse con dimensiones sutiles como los *elementales*<sup>110, 111</sup>.

104. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 141-142

105. *El Kybalión por tres iniciados*. Ed. Kier. Pp. 16

106. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 46

107. IDEM. Pp. 141

108. Integrantes del Círculo Hermético. *CABALA, al alcance de todos*. Latinoamericana Editora. 2008. Pp. 115

109. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 141

110. Integrantes del Círculo Hermético. *CABALA, al alcance de todos*. Latinoamericana Editora. 2008. Pp. 115

111. **Elementales**. Consultar Glosario

### 1.3.4 La vasija no vasija

Desde el libro del *Sepher Yetzirah* menciona que diez son los número primordiales, no nueve ni once. “Comprende con Sabiduría y se Sabio con Inteligencia; examínalos y sondéallos...”<sup>112</sup> Más a pesar de lo anterior existe una energía similar a una vasija llamada Daath.

No cuenta con atributos de nombres Divinos, analogías energéticas, representaciones con símbolos, virtudes o vicios. Se le considera como algo aparte o un Sephiroth oculto conocido como el Abismo por su posición en el Árbol que pocas veces se le representa de forma gráfica. También es denominado el Conocimiento, pero no como una esfera, sino como el **Conocimiento** de las diez esferas en sí; esto nos lleva a la determinación de que, el acceso a esta vasija no vasija es por medio del conocimiento y trabajo de las otras diez con sus veintidós senderos respectivos.

Daath representa un fundamento, similar al de Yesod, pero llevando al Árbol completo hacia un plano superior; es como el puente evolutivo del mismo Árbol, por lo que no puede percibirse como un final sino como un medio. Daath es una chipa leve de lo que se puede vislumbrar del Ain Soph, la nada, por los que si pudiese asignar un número a esta, sería 0, lo más cercano a ello<sup>113</sup>.

A pesar de su invisibilidad, el lugar dentro de Árbol donde se puede ubicar a Daath está en el espacio, cavidad o precipicio denominado por los kabalistas El Abismo, entre seis Sephiroth: Kether, Chocmah, Binah, Chesed, Geburah y Tiphereth; sobre el pilar medio. En realidad ningún sendero conecta de forma directa con Daath, el único que pudiera alcanzarle sería **asombro/silencio**. [ver Ilustración 1.35]

Esta Sephiroth invisible, afirma el autor Crowley que está ubicado en una dimensión diferente a las demás vasijas y que si es visible completa un vértice piramidal entre Kether, Chocmah, Binah y Daath. Por lo que se le dan atributos de significar **Realización de la Consciencia**<sup>114</sup>.

Sin embargo, esta si se ha relacionado con un lugar dentro del cuerpo físico ubicado en el punto de unión entre la espina dorsal y cráneo, la nuca. Es el punto donde se comienza el desarrollo del cerebro<sup>115</sup> en la etapa fetal. También se le puede asociar con la glándula pineal, pues se dice que el abismo de Daath no existe el espacio/tiempo y es en esta glándula donde se guarda un cúmulo de información infinita que conecta al Ser con todo y el Todo.

*Toda esta condensación, tanto histórica de la Kabbalah y de las características del Árbol de la Vida Kabalístico tratado a lo largo de este capítulo nos permita dar las referencias necesarias que el trabajo de investigación y cualquier lector de esta tesis requieren para entrar en el contexto que fundamenta las condiciones que el diseño de la ilustración a desarrollar deberá tener, con base a la tradición Kabalística. Este es el primer peldaño donde el diseñador sustenta su obra.*

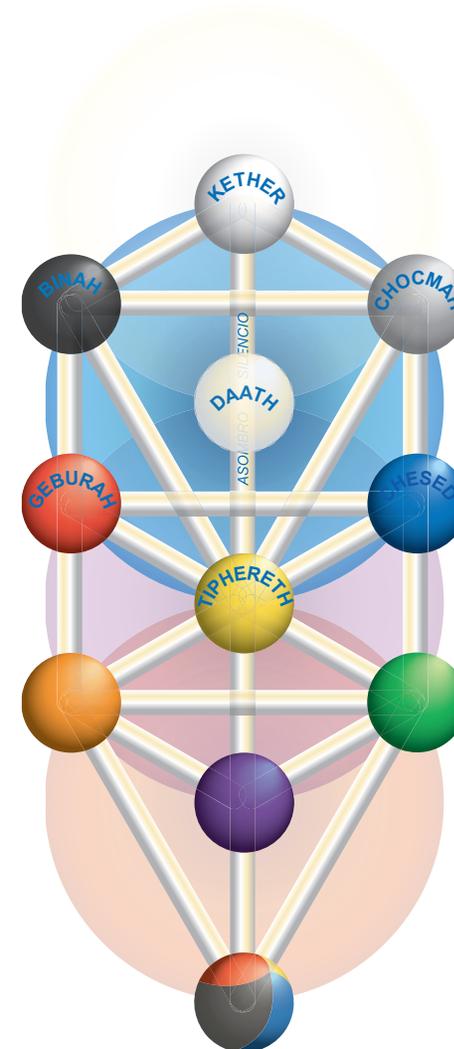


Ilustración 1.35: Sephiritot MALCHUT y sus conexiones con otras vasijas

112. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 26

113. <http://es.scribd.com/doc/7033513/Simbolismo-de-Daath>

114. FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF. Pp. 25

115. IDEM. Pp. 46

## CAPÍTULO 2

### Marco de referencia para la metodología y diseño de cartel

NOTA: Dentro de este capítulo, todos los personajes que se mencionen y aparezcan con mayúsculas versales (ejemplo: LEONARDO DA VINCI), significa que se puede encontrar una REFERENCIA BIOGRÁFICA al final de este documento, en la sección denominada de la misma forma.

#### 2.1 Contexto metodológico

La palabra metodología proviene de método y logía. La primera de dos raíces griegas: μέτα [metá] que significa hacia, entre, en medio de; y ‘οδος [odós] que significa camino; guiándonos hacia la definición “modo ordenado de proceder en la ciencia o el arte”<sup>1</sup>. La segunda es una declinación de raíz griega también, λόγος [lógos] que significa pensamiento, razón, palabra, discurso, tratado<sup>2</sup>, lo cual completa nuestra definición de metodología: conjunto de métodos que siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal<sup>3</sup>.

Ahora definamos investigación. Proviene del latín *investigáre*. Es un verbo transitivo que significa hacer diligencias para averiguar o descubrir alguna cosa<sup>4</sup>.

René Descartes en su libro *El Discurso del Método*<sup>5</sup>, propone que para desarrollarle se deben seguir las siguientes pautas:

- No admitir como verdadero lo que es evidente.
- No admitir como evidente más que aquello que sea indudable.
- Si se presenta en el método aplicado algunas dificultades, éstas deben ser resultas separadamente.
- Es necesario proceder de lo conocido a lo desconocido, de lo sencillo o simple a lo complicado.
- No debe olvidarse la enumeración completa, ni el resumen de los datos obtenidos.

La metodología como un proceso de investigación puede ser definida en dos sentidos:

1. Restringido. El método va en lo general basado en sus principios, condiciones, niveles de realización, enfoques, modalidades de investigación; y en particular del modelo básico o general de investigación científica aplicable.
2. En sentido amplio. Además de tratar el método en general se aplican los procedimientos que se estiman como necesarios aunque no suficientes para formular y resolver de modo sistemático los problemas teórico, técnicos y/o administrativos que se pueden confrontar en un proceso de investigación.

De acuerdo con lo anterior, los principios específicos del método general son: Racionalidad, relatividad, regularidad, continuidad, ejecución, simplicidad, sistematización y exposición<sup>6</sup>.

1. Mateos Muñoz, Agustín. *Etimologías grecolatinas del Español*. Ed. Esfinge. 1994. Pp. 332

2. IDEM. Pp. 13, 195, 300.

3. *Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest*. 1986. Tomo VIII Pp. 2439

4. *Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest*. 1986. Tomo VI Pp. 1962

5. DESCARTES, René. *Discurso del Método*. Ed. Porrúa, Colección Sepan cuantos... No. 177. México, 1992. Pp. 13-40

6. Ortiz, Frida. García, María del Pilar. *Metodología de la Investigación. El proceso y sus técnicas*. Ed. Limusa. México, 2003. Pp. 31

La mayoría de las metodologías fijan sus procedimientos o fases con base al Método científico, que son:

- ✓ **Observación.** Es el proceso por el que se identifican rasgos sobre una conjetura en la que se pretende indagar. Es cuando el investigador define su objeto de conocimiento con la intención de conocer algo más acerca de este.
- ✓ **Hipótesis**<sup>7</sup>. Es una afirmación acerca de la dirección de la causalidad, la cual sigue un proceso lógico, más tangible que la imaginación libre; su impulso parte del principio de la no contradicción. Esta funciona con base a los resultados últimos obtenidos de la experiencia anterior, o sea, de la observación; brindando con ello un punto de partida hacia la investigación empírica que ya supone algo hasta cierto punto.
- ✓ **Proceso: de la hipótesis a la ley.** Una hipótesis comprobada se convierte en ley. Esta última es una conexión o vínculo constante e invariable de los objetos de conocimiento. El camino lógico para esta es la prueba.
- ✓ **De la ley al fundamento.** La función lógica de este va guiada por la categoría de la necesidad. Cuando un fundamento sufre una regresión y uno sustenta a otro (de fundamento a fundamento), hasta llegar al punto de que este ya no requiera de otros para demostrarse se le denomina *axioma*<sup>8</sup>, lo que significa que se vuelve una proposición tan clara y evidente que se admite sin necesidad de demostración.
- ✓ **Comprobación.** Es el paso final de todo proceso de investigación que incluye desde planteamiento del problema, la formulación de una hipótesis, las consecuencias de estas determinando con ello la veracidad o falsedad de lo propuesto en la hipótesis.

Considerando que cada rama de investigación requiere adoptar ciertos métodos en particular para avanzar en la búsqueda del conocimiento y resolver si la hipótesis es verídica o no, se debe considerar que tendrá sus diferencias por el tipo de soluciones que cada método puede ofrecer, siguiendo y respetando los procedimientos y técnicas específicas de cada caso<sup>9</sup>. Por lo anterior es que se presentan las siguientes dos propuestas metodológicas para concretarlas en una fusión de éstas, reiterando que tal decisión se debe a las necesidades específicas de este proyecto.

### 2.1.1 Metodología Sintética de las autoras Frida Ortiz y María del Pilar García

La palabra *síntesis* proviene del griego σύνθεσις [síntesis] que, a su vez se despliega de las raíces Θέσις [tésis] que significa posición y el prefijo κον [con] resumiéndose en *composición*<sup>10</sup>. Es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis. Aplicando lo anterior. Es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis. Aplicando lo anterior hacia el proceso metodológico, tenemos que se trata de hacer una exposición metódica y breve por las amplias posibilidades que pueden desatar de su profundización extrema<sup>11</sup>.

Resumiendo, este proceso metodológico parte de un proceso mental que propone como meta la comprensión cabal de la esencia de un conocimiento ya explorado con todas sus particularidades, sin dejar de lado los procedimientos del método científico.

7. **Hipótesis.** Consultar Glosario

8. Mateos Muñoz, Agustín. *Etimologías grecolatinas del Español*. Ed. Esfinge. 1994. Pp. 247

9. Ortiz, Frida. García, María del Pilar. *Metodología de la Investigación. El proceso y sus técnicas*. Ed. Limusa. México, 2003. Pp. 58-63

10. Mateos Muñoz, Agustín. *Etimologías grecolatinas del Español*. Ed. Esfinge. 1994. Pp. 247

11. Ortiz, Frida. García, María del Pilar. *Metodología de la Investigación. El proceso y sus técnicas*. Ed. Limusa. México, 2003. Pp. 64-66

## 2.1.2 Enfoque cualitativo de los autores Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio

La investigación cualitativa utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación que puede o no probar hipótesis en su proceso de interpretación. Este enfoque es guiado por áreas o temas significativos de investigación, se refiere que el método cualitativo se emplea en disciplinas humanísticas como la Antropología, la Etnografía, la Psicología Social<sup>12</sup>. Para este proyecto es funcional pues los resultados no serán cuantitativos.

También a este método se le conoce como inductivo el cual se define como el proceso de razonamiento sobre un punto en particular hacia lo general, de algo individual hacia algo universal<sup>13</sup>.

Este método empírico usa información generada por otros métodos para inducir el proceso de un punto particular hacia una relación general<sup>14</sup>.

Su proceso es dinámico entre los hechos y su interpretación. Se observa la experiencia anterior, su alcance con la siguiente hasta el final, que muchas veces consiste solo en comprender un fenómeno social complejo. El énfasis no está en medir las variables involucradas en dicho fenómeno, sino en entenderlo<sup>15</sup>.

La investigación cualitativa da profundidad a los datos, la dispersión, la riqueza interpretativa, la contextualización del ambiente o entorno, los detalles y las experiencias únicas. También aporta un punto de vista “fresco, natural y holístico” de los fenómenos, así como flexibilidad<sup>16</sup>.

## 2.1.3 Fusión metodológica para uso específico del proyecto

Es el momento de reiterar tres puntos imprescindibles para analizar y justificar por qué surge una fusión de metodologías:

- 1. El título del proyecto:** *Diseño de Carteles Didácticos del Árbol de la Vida Kabalístico.*
- 2. El objetivo general:** *Realizar el diseño del Árbol de la Vida Cabalístico estructurado gráficamente por métodos geométricos.*
- 3. Problema a resolver:** *Unificar las diversas representaciones del Árbol de la Vida Kabalístico que diferentes autores, expertos en el tema, expresan en sus libros; así como diseñar un sustento geométrico que brinde proporción y armonía al proyecto.*

La piedra clave en la construcción de este proyecto se ubica en los antiquísimos conocimientos de la Kabbalah<sup>17</sup> y las bases gráficas para diseñar un cartel con todos sus elementos. Como ya se explicó en el capítulo anterior en cuanto a la Kabbalah, los conocimientos de esta tradición son muy amplios y parte del análisis de este documento es aterrizarlo sobre un punto específico, el Árbol de la Vida Kabalístico, el cual se resume en ser una de las herramientas de estudio en la Kabbalah. En cuanto al diseño de carteles, se tratará en los siguientes puntos de este capítulo.

12. Hernández Sampieri, Roberto. Fernández Collado, Carlos. Baptista Lucio, Pilar. *Metodología de la Investigación*. Ed. McGraw-Hill. México, 2003. Pp. 8-10, 19.

13. Rosas, Lucía. Riveros, Héctor G. *Iniciación al método científico experimental*. Ed. Trillas. México, 1990. Pp. 41.

14. Ortiz, Frida. García, María del Pilar. *Metodología de la Investigación. El proceso y sus técnicas*. Ed. Limusa. México, 2003. Pp. 63

15. Hernández Sampieri, Roberto. Fernández Collado, Carlos. Baptista Lucio, Pilar. *Metodología de la Investigación*. Ed. McGraw-Hill. México, 2003. Pp. 8-12

16. IDEM. Pp. 19

17. En caso de dudas sobre el concepto, consultar el capítulo 1 de este documento; temas: 1.1, 1.1.1 y 1.1.2

Con lo anterior queda sustentado el uso del método sintético, el cual recordaremos que, parte de un proceso mental que propone como meta la comprensión cabal de la esencia de un conocimiento ya explorado con todas sus particularidades.

Luego de centrar la atención en el Árbol de la Vida Kabalístico y el diseño de cartel, nos encontramos con el hecho de que sus representaciones gráficas de tal Árbol son variables dependiendo el autor, además de que este esquema tiene un contenido simbólico lo suficientemente amplio y complejo para realizar dentro de un mismo soporte un material entendible y/o comprensible para cualquier usuario, por lo que nos enfrentamos ante propuesta hipotética que el título del proyecto nos refiere, *Diseñar Carteles Didácticos del Árbol de la Vida Kabalístico*, lo que incluye unificar y armonizar su representación gráfica. Conectando con lo anterior el tema Kabalístico con el Diseño de carteles.

En este punto es donde el método y enfoque cualitativo termina por satisfacer las necesidades para culminar la propuesta documental. Recordaremos que, el enfoque cualitativo o método inductivo *se define como el proceso de razonamiento sobre un punto en particular hacia lo general y que este método empírico usa información generada por otros métodos para inducirlos dentro del proceso de un punto particular hacia una relación general.*

Esta investigación partió de las generalidades de la Kabbalah hacia el punto particular del Árbol de la Vida Kabalístico, de igual forma sucede con la investigación en cuanto al cartel; completando con ello la metodología sintética. Luego, la metodología inductiva o enfoque cualitativo se apoya en la anterior para partir del Árbol de la Vida Kabalístico hacia las generalidades de los conocimientos que éste aporta con su respectiva aplicación al diseño.

En resumen concluimos que, la metodología usada para los dos primeros capítulos es la sintética; y para finalizar el proyecto, en los siguientes dos capítulos, el método inductivo será el trazo que guiará la investigación.

## 2.2 El cartel

La palabra *CARTEL* proviene de la voz francesa cartel y éste a su vez del italiano *cartillero*, lo que es un diminutivo de la palabra carta. De forma común se le conoce con tal denominación al anuncio que fija en un paraje público, también se le determina como un cuadro mural para apoyar la enseñanza<sup>18</sup>.

Desde el punto de vista del Diseño Gráfico, el cartel es un material que transmite un mensaje, está integrado en una unidad estética formada por imágenes que causan impacto y por textos breves. Se dice que algunos estudiosos lo determinan como *“un grito en la pared”* por captar o incluso atrapa la atención del observador que le obliga a percibir un mensaje. Una propuesta antagónica de lo anterior nos coloca en una definición *“susurro”*, pues a pesar de estar ligado con fuerza a motivaciones e intereses del individuo, es capaz de entrar en su conciencia e inducirle a tomar una conducta guiada por el cartel<sup>19</sup>.

Condensando lo anterior tenemos que, es un material gráfico con la función es crear un enlace entre el espectador y el mensaje, que este último llegue a la comprensión de observador, lo recuerde y responda ante el estímulo propiciado por mismo cartel.

18. *Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest*. 1986. Tomo II Pp. 666

19. [http://www.masqueideas.com/definicion\\_cartel.php](http://www.masqueideas.com/definicion_cartel.php)

## 2.2.1 Breves antecedentes históricos del cartel



Ilustraciones 2.1: Carteles de William Caxton, publicados en 1476

Para 1891, se exhibe el primer cartel de *TOULOUSE-LAUTREC'S* titulado *"Moulin Rouge"* [Ilustración 2.3], elevando el estado y percepción del cartel un arte reconocido como tal. Las exposiciones, los expositores y los distribuidores del cartel crecieron, satisfaciendo la demanda del público por el cartel al grado de vender incluso catálogos de estos.

Es bien sabido que el arte es una expresión creada por la humanidad y por medio de una rama de la rama surge el cartel. De la pintura hacia la *litografía*<sup>20</sup> y de esta última surge la producción de obras orientadas hacia la publicidad, cubriendo con ellas las necesidades de comunicación.

Como parte de la historia de los anuncios publicitarios debemos considerar como sus orígenes las obras de *WILLIAM CAXTON* publicadas en Inglaterra entre 1476 y 1477 [Ilustraciones 2.1]. En la segunda mitad del siglo XIX en París, comienza la aparición de litografías con gran colorido en un formato mayor en consideración de lo que se producía usualmente. Es el autor *JULES CHÉRET* quien en 1869 realiza el cartel *Bal Valentino* [Ilustración 2.2]. Es hasta este punto en la historia donde esta expresión gráfica se denomina como CARTEL. El gran cambio que tuvo este fue que, antes de la litografía, las posibilidades de impresión de estos se vio muy limitada en cuanto a su técnica, *Xilografía*<sup>21</sup> o *grabados en placas de metal*<sup>22</sup>, lo que en resultados formaban imágenes monocromáticas o de colorido restringido y de igual forma su diseño era muy básico.

Sin embargo, para Chéret los carteles que él producía no los percibía como una forma de publicidad, para él fueron excelentes murales<sup>23</sup> con lo que conecta al arte con el público de la calle. Otra aportación de este autor fue el desarrollo del proceso litográfico de tres colores, lo que abre un nuevo camino, permitiendo que nuevos artistas alcanzaran cada color del arco iris con tan sólo tres piedras, generalmente rojas, amarillas y azul; impresas en un registro cuidadoso. Los resultados eran colores intensos, texturas, transparencias y matices medios<sup>24</sup>. Adicionando a la aportación que, el formato usado resulto atractivo, haciendo del Cartel la comunicación de masas en las ciudades de Europa y América.

Para el periodo que la historia denomina *"Bella Época"* (en francés *"Belle Époque"*<sup>25</sup>) en Europa, bajo una sociedad dirigida al fomento del capitalismo, la expansión del imperialismo, el desarrollo de la confianza hacia la ciencia y el progreso; el Cartel ya estaba en pleno florecimiento.



Ilustración 2.2: Cartel: "Bal Valentino" de Jules Chéret, 1869

20. Litografía. Consultar Glosario

21. Xilografía. Consultar Glosario

22. Grabados en placas de metal. Consultar Glosario

23. BARNICOAT, John. *Los carteles: su historia y su lenguaje*. Ed. Gustavo Gill. 4ª edición, 1997. Pp. 10

24. <http://www.sitographics.com/conceptos/temas/historia/cartel.html>

25. Belle Épóque. Consultar Glosario



Ilustración 2.3: Cartel "Moulin Rouge" de Toulouse-Lautrec's, 1891.

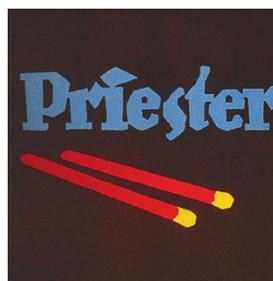


Ilustración 2.5: Cartel "Cerillos Priester" de Lucien Bernhard, 1905.

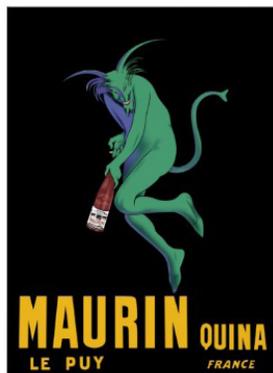


Ilustración 2.6: Cartel "Ajenjo de maur" de Loenetto Cappiello, 1906.

Tres años después, en 1894, desata el estilo florido de ALPHONSE MUCH por medio de un cartel para la actriz Sarah Bernhardt el estilo artístico con influencias de los Pre-Rafaelistas, y del arte bizantino que prevalecería como principal movimiento decorativo en el arte hasta la primera Guerra Mundial, *Art Nouveau*<sup>26</sup>. [Ilustración 2.4]

Desde 1880 el cartel fue el promotor de los gustos específicos para cada sociedad. En Francia los protagonistas del cartel fueron el café y el alcohol; en Italia la ópera; en España los toros y los festivales; en Gran Bretaña las ferias y la literatura; en América los circos.

A principios del siglo XX, los máximos exponentes del cartel se retiran de este para devolverse hacia la pintura. Con ello, aparece un nuevo precursor LEONETTO CAPPIELLO, quien de entrada rechaza la minuciosidad del Art Nouveau, sustituyendo esto con la creación de imágenes simples, chistosas y a veces extrañas [Ilustración 2.6]. A este autor se le considera como padre de la publicidad moderna pues propició cierta maduración al cartel por dos décadas hasta la aparición de un nuevo estilo, el *Art Deco*. Al mismo tiempo en países como Escocia, Austria y Alemania, también se estaba gestando su propio estilo, el cual rechazaba la ornamentación curvilínea de Art Nouveau para sustituirlo por estructuras rectilíneas y geometría basada en el funcionalismo, desarrollándose el "Plakatstil"<sup>27</sup> o "Poster Style" iniciado por LUCIEN BERNHARD<sup>33</sup> en Berlín.

[Ilustración 2.5]

Durante la primera guerra mundial y la revolución bolchevique el cartel funcionó como propaganda, al grado de que la publicidad de la guerra se considera la campaña más grande hasta hoy en día, tanto para recaudar fondos, soldados, voluntarios, entre otros aspectos. Se cuantifica que tan solo en América la producción de carteles sobre el tema fue de 2500 en menos de dos años. En Rusia, Lenin y sus seguidores convirtieron el cartel en un arma de guerra para las mentes de los espectadores. [Ilustración 2.7 y 2.8]

Después de la primera guerra mundial el Art Nouveau cae ante las nuevas necesidades gráficas de un público más industrial, surgiendo con esto movimientos artísticos como el *cubismo*<sup>28</sup>,



Ilustración 2.4: 1er. Cartel de estilo Art Nouveau. Alphonse Mucha, 1894.

26. Art Nouveau. Consultar Glosario

27. Plakatstil. Consultar Glosario.

28. Cubismo. Consultar Glosario



Ilustración 2.7:  
Cartel de la 1ª guerra mundial, 1917.

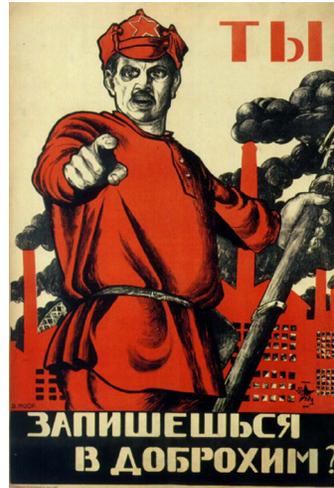


Ilustración 2.8:  
Cartel de la revolución rusa, 1917.

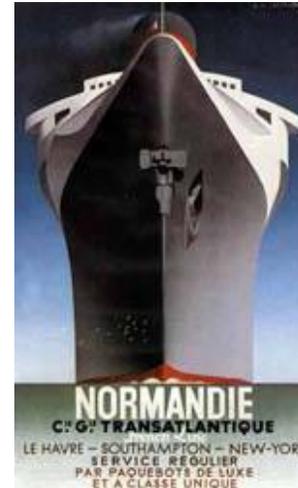


Ilustración 2.9: Cartel de Cruceros "Normandie" de Loenetto Capello, 1938.

el futurismo<sup>29</sup>, el dadaísmo<sup>30</sup> y el expresionismo<sup>31</sup>, los cuales influyen fuertemente en el Diseño Gráfico.<sup>32</sup>

El movimiento *constructivista*<sup>33</sup> se desarrolla en la Unión Soviética en los 20 años posteriores a la primera guerra con la finalidad de crear una sociedad más afín con la tecnología de ese tiempo. Este movimiento toma un estilo de agitado en su composición, marcado por diagonales, fotomontajes y colores primarios. Entre sus precursores *EL LISSITSKY*, *ALEXANDER RODCHENKO*, *GUSTAV KLUTSIS*, y *LOS STENBERG*. El impacto constructivista fue de importancia en diseño occidental, sobre todo a través del *Bauhaus*<sup>34</sup> y del movimiento de "*de Stijl*"<sup>35</sup>.

A la par emerge el movimiento de *Suprematista*<sup>36</sup> con su precursor *KASIMIR MALEVICH* como consecuencia del cubismo y futurismo.

Con ayuda de los movimientos anteriores aunados con influencias exóticas persas, egipcias y africanas en general, surge el *Art Deco*<sup>37</sup> donde las formas fueron sintetizadas y las tipografías curvas sustituidas por lineales las influencias de *CASSANDRE* con el aerógrafo, las imágenes geométricas de Capiello y los carteles de cruceros [Ilustración 2.9], son los principales representantes gráficos de esta expresión.

Otros precursores de este movimiento fueron *FEDERICO SENECA*, *GIUSEPPE RICCOBALDI*, *LUDWIG HOHLWEIN*, *OTTO MORACH*, *HERBERT MATTER*, *MCKNIGHT KAUFFER* y *FRANCISCO GALI*.

En la segunda guerra mundial el cartel vuelve a ser un medio de comunicación importante junto con la radio y los medios impresos. Ahora la técnica que se usa para su reproducción es el offset permitiendo aumentar el formato y los tirajes. Otro cambio que se observa es el uso de la fotografía como ilustración desde la década de los 20.

29. Futurismo. Consultar Glosario

30. Dadaísmo. Consultar Glosario

31. Expresionismo. Consultar Glosario

32. MEGGS, Philip B. *Historia del Diseño Gráfico*. Ed. Trillas. 2ª reimpresión, 2000. Pp. 246-277

33. Constructivismo. Consultar Glosario

34. La Staatliche Bauhaus. Consultar Glosario

35. De Stijl. Consultar Glosario

36. Suprematismo. Consultar Glosario

37. Art déco. Consultar Glosario

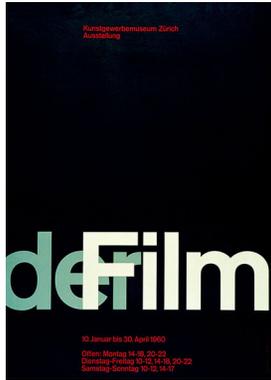


Ilustración 2.16: Cartel de cine de Josef Müller-Brockmann, 1960.

Terminando la guerra viene la caída del cartel como principal medio de comunicación masivo, siendo sustituido por la televisión y el cine.

La última etapa del cartel como medio principal de comunicación surge en Suiza gracias a la promoción de aquel gobierno por el apoyo que brindó a la industria de la impresión, con precursores como *HERBERT LEUPIN* y *DONALD BRUN*.

Con el cartel suizo de los años 40 y las raíces forjadas por la Bauhaus surge el *estilo tipográfico internacional*<sup>38</sup> (*International Typographic Style*), refinado en las escuelas del diseño en Zurich y Basilea, el estilo utilizó una rejilla matemática, reglas gráficas rigurosas y una fotografía negra y blanca para proporcionar una estructura clara y lógica. Entre sus representantes más destacados se encuentra *MAX BILL*, *MAX HUBER*, *ARMIN HOFMANN* y *JOSEF MÜLLER-BROCKMANN*. [Ilustraciones 2.10, 2.11, 2.12, 2.13, 2.14, 2.16]

Los representantes más destacados en este estilo al norte de América son *RUDOLPH DE HAK*, *DIETMAR WINKLER*, *JAQUELINE S. CASEY* y *RALPH COBURN*. [Ilustraciones 2.15, 2.22, 2.24]

Este estilo gráfico fue predominante del diseño gráfico en el mundo de una forma intensa hasta los años 70, sin embargo sigue su influencia aún vigente. El éxito de este estilo se conjunta con afinidad para el mercado global posguerra enfrentándose a un nuevo reto, la diversidad de idiomas, lo que limitaba el mensaje para su expansión. Surge la solución lógica, el uso del símbolo; aunado con el nuevo desarrollo del Diseño gráfico; consecuencia la segunda guerra mundial con toda su publicidad adicionando el crecimiento natural que los estilos anteriores cimentaron; en resumen, se consolida el Diseño Corporativo y los sistemas de Identificación Visual.



Ilustración 2.10: Cartel "USA baut" de Max Bill, 1945.



Ilustración 2.11: Cartel "Carrera de autos" de Max Huber, 1948.



Ilustración 2.15: Cartel Cartel para exposición de Jaqueline S. Casey, 1970.



Ilustración 2.14: Cartel de Josef Müller-Brockmann, 1960.

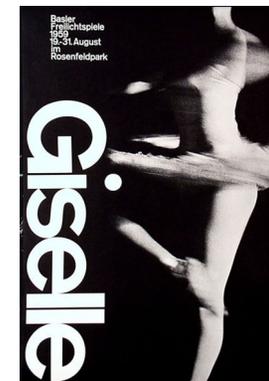


Ilustración 2.13: Cartel para teatro de Armin Hofmann, 1959.



Ilustración 2.12: Cartel para exhibición de Max Bill, 1956.

38. Estilo Tipográfico Internacional. Consultar Glosario



Ilustración 2.21: Cartel contra guerra de Vietnam de Seymour Chwast, 1968.



Ilustración 2.20: Cartel Bob Dylan de Milton Glaser, 1967.

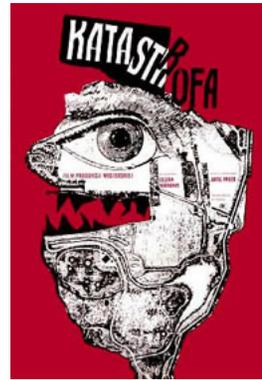


Ilustración 2.19: Cartel de Roman Cieslewicz, 1961.



Ilustración 2.18: Cartel de Jerzy Flisak, 1963.



Ilustración 2.17: Cartel contra la 2a guerra mundial de Tadeusz Trepkowski, 1953.



Ilustración 2.22: Cartel para concurso de Dietmar Winkler, 1969.

De forma simultánea surge el movimiento conocido como Imagen Conceptual que nace también como resultado de la segunda guerra mundial con la necesidad de buscar nuevas formas e imágenes que transmitieran las ideas y conceptos más personales de los autores utilizando diversas técnicas que rompieran la frontera entre las bellas artes y la comunicación visual de carácter público. Se desarrolla de una forma más notable en Estados Unidos, Cuba y Polonia.

En este último país, sus autores más destacados en cuanto a cartel encontramos a *Tadeusz Trepkowski*<sup>68</sup>, *Jerzy Flisak*<sup>69</sup>, *Jan Lenica*<sup>70</sup>, *Roman Cieslewicz*<sup>71</sup>. [Ilustraciones 2.17, 2.18, 2.19, 2.31, 2.33]

En Estados Unidos encontramos a *MILTON GLASER*, *SEYMOUR CHWAST*, *BARRY ZAID*, *WES WILSON*, *GUNTER RAMBOW*, Gerhard Lienemeyer y *Michael van de Sand*.<sup>39</sup>

[Ilustraciones 2.20, 2.21, 2.22, 2.23, 2.29]



Ilustración 2.23: Cartel "The Beatles" de Milton Glaser, 1967.



Ilustración 2.24: Cartel para banda de Ralph Coburn, 1972.

39. MEGGS, Philip B. *Historia del Diseño Gráfico*. Ed. Trillas. 2ª reimposición, 2000. Pp. 495-510

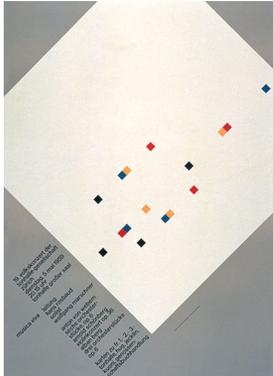


Ilustración 2.30: Cartel para concierto de Josef Muller-Brockmann, 1972.



Ilustración 2.29: Cartel para revista Vogue Barry Zaid, 1971.

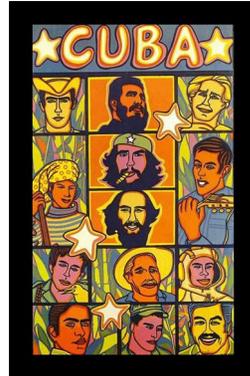


Ilustración 2.28: Cartel cubano de Raúl Martínez, 1970.

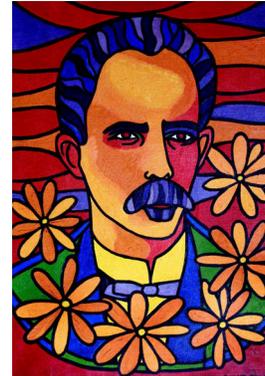


Ilustración 2.27: Cartel de Raúl Martínez, 1970.



Ilustración 2.26: Cartel del Che de Helena Serrano, 1968.



Ilustración 2.31: Cartel de Jan Lenica, 1973.

En Cuba, el cartel se desarrolla luego de la caída del presidente Batista en el año nuevo de 1959 cuando sede el control político a las fuerzas revolucionarias dirigidas por Fidel Castro Rus. Durante esta guerra de poderes es que el cartel en este país toma su lugar protagónico con ayuda de la OSPAAAL (Organización de solidaridad con Asia, África y América Latina) para la producción de estos en la técnica de *offset*<sup>40</sup>. Entre los artistas de renombre está Helena Serrano y RAÚL MARTÍNEZ. [Ilustraciones 2.25, 2.26, 2.27]

El estilo tipográfico internacional comienza a perder su energía durante los años 70 e iniciando los 80. Esto por las críticas de percibirlo como frío, formal y dogmático.

WOLFGANG WEINGART [Ilustración 2.35], un profesor joven en Basilea, encabeza el cambio que llevó al estilo gráfico predominante de hoy conocido como diseño Post-Moderno. Weingart experimentó con la impresión en *offset* logró producir carteles que aparecían complejos y caóticos, llenos de juego visual y espontaneidad, en un total contraste de las enseñanzas rígidas de sus maestros. La liberación de Weingart de la tipografía era una fundación importante para varios nuevos estilos, a causa también de los avances ahora que eran realizados en gráficos digitales de las computadoras, la nueva herramienta. Otros exponentes de esta época son STEFF GEISSBUHLER y BÁRBARA STAUFFACHER SOLOMON. [Ilustraciones 2.24, 2.25]

El uso del papel y las particularidades de uso del cartel han cambiado continuamente durante el siglo XX, esto con la finalidad de resolver las necesidades de comunicación de una sociedad tan cambiante como su tecnología. Aunque su presencia ya no es tan protagónica como hace 100 años, el cartel sigue ha continuado evolucionando hacia los nuevos soportes como la computadora y el Internet, los actuales medios masivos de comunicación para este siglo XXI.

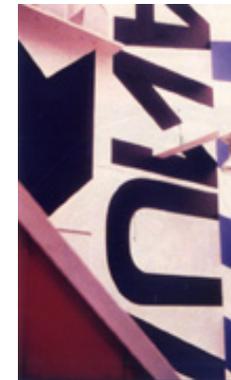


Ilustración 2.25: Cartel de Barbara Stauffacher Solomon, 1968.



Ilustración 2.24: Cartel de Steff Geissbuhler, 1965.

40. MEGGS, Philip B. *Historia del Diseño Gráfico*. Ed. Trillas. 2ª reimpresión, 2000. Pp. 510-512



Ilustración 2.36: Cartel de Roman Cieslewicz, 1981.



Ilustración 2.35: Cartel de Wolfgang Weingart, 1980.



Ilustración 2.34: Cartel de Rambow-Lieneme-Sand, 1976.



Ilustración 2.33: Cartel para bienal de Jan Lenica, 1976.



Ilustración 2.32: Cartel para expo de Josef Muller-Brockmann, 1975.



## 2.2.2 Tipos de cartel

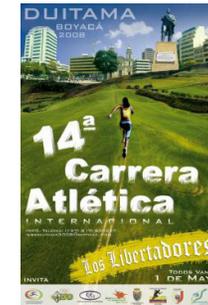
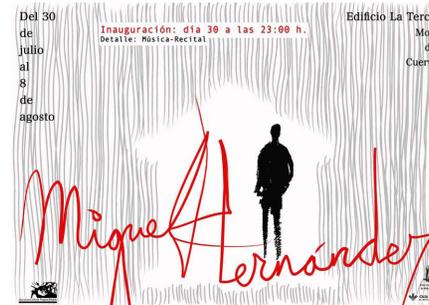
Luego de exponer la historia medular del cartel, podemos clasificarlo por su funcionalidad en dos tipos: informativo y formativos.<sup>41</sup>

### 2.2.2.1 Cartel informativo

Está planeado para comunicar un mensaje muy específico, como eventos, conferencias, cursos, reuniones sociales, espectáculos, que consumas algo, etc. Este tipo de carteles puede ser presentado sólo con texto, para lo cual se recomienda letras grandes sobre fondo de color contrastante. Los textos deben proporcionar sólo la información indispensable. Otra de sus posibilidades es que pueden ser planteados con una mezcla visual de texto e imagen para complementar o reforzar la información que se desea anunciar. Las imágenes pueden estar hechas a base de tipografía, objetos o formas para acompañar textos cortos, textos que brinden sólo la información necesaria<sup>42</sup>. [Ilustraciones 2.37]



Ilustraciones 2.37: Carteles de película de Wall-E, Exposición de Pintura, Torneo de Golf, músico Miguel Hernández, 14a carrera Atlética; como ejemplos de CARTEL INFORMATIVO.



41. Propuestas publicadas sobre el cartel del Mtro. Guillermo Roquet García. [<http://daimonwyvern.webnode.es/proyecto/a6-medios-impresos-y-mensajes-educativos/a6-1-el-cartel/>]

42. [http://www.masqueideas.com/tipos\\_cartel.php](http://www.masqueideas.com/tipos_cartel.php)



### 2.2.2.2 Cartel formativo

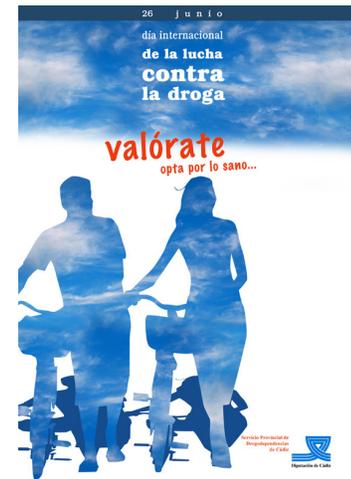
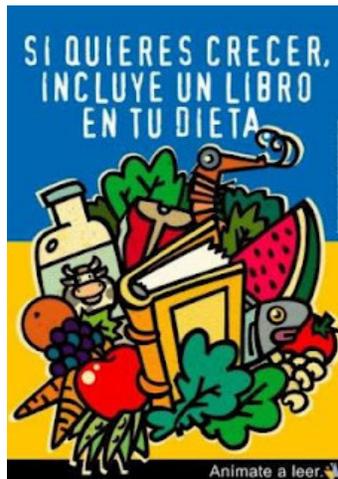
Este se usa como medio de comunicación para difundir conocimientos de cualquier área (educación, religión, salud, etc.), y por tanto, tiene la capacidad para modificar creencias, actitudes o valores.

El cartel formativo es usado para fines didácticos, es susceptible para propiciar el desarrollo de hábitos, fomentar/reforzar actitudes positivas, crear conciencia respecto a determinadas situaciones.

Este tipo de carteles también tienen cualidades de abrir y desarrollar ciertas capacidades en el receptor como imaginación, formarse un sentido crítico con respecto al contenido, alimenta la creatividad y las posibilidades de pensar en nuevas ideas<sup>43</sup>.

En el cartel formativo debe tener una imagen que predomine visualmente sobre el texto, la expresión en su mayoría va de forma gráfica para que el mensaje pueda ser más específico y claro, sólo se apoya de un texto corto que dé énfasis a la idea sugerida. La imagen debe ser una síntesis significativa que resuma la idea en general del contenido a comunicar.

Algo que se debe considerar en diseño de este tipo de cartel es el de cuidar que prevalezca su característica esencial: el ser integral, esto significa que la percepción de este debe ser captada como un todo. [Ilustraciones 2.38]



43. Propuestas publicadas sobre el cartel formativo del Mtro. Guillermo Roquet García. [http://daimonwyvern.webnode.es/proyecto/a6-medios-impresos-y-mensajes-educativos/a6-1-el-cartel/]

Ilustraciones 2.38: Carteles “Es mi vida, esta en tus manos”, “si quieres crecer incluye un libro en tu dieta”, “¿que pasa por la mente de tu hijo?”, “valórate”, “si tu nos educas igual, seremos iguales”, “Ciclo de visitas guiadas CONciencia SI”; como ejemplos de CARTEL FORMATIVO.

### 2.2.3 Elementos gráficos para el diseño de cartel

El cartel posee dos aspectos relevantes a considerar:

- a) Aspecto psicológico. Corresponde todo aquello que dentro del mensaje captan y/o estimulan la atención del espectador. Pero este aspecto se desenvuelve con base al siguiente punto.
- b) Aspectos Físicos. Son los que constituyen el arreglo estético y visual del cartel con el propósito de dirigir el mensaje de la forma más óptima posible. Estos son los puntos que el diseño gráfico y la comunicación visual considera, interviene y aporta (tamaño, formato, composición, imagen, tipografía, color).

Por lo anterior es que se explican los conceptos subsecuentes:

#### 2.2.3.1 Formato

En 1922, el Instituto Alemán de Normalización [*Deutsches Institut für Normung*, **DIN**] desarrolla la norma *DIN 476* que estipula un estándar de tamaños/formatos para la fabricación de papel con base a los estudios desarrollados por el Ingeniero Dr. *WALTER PORSTMANN*, quien toma en consideración algunos datos usados y olvidados de la época de la Revolución francesa<sup>44</sup>.

La normalización anterior fueron las bases para que febrero de 1947 surja la *Organización Internacional de Normalización* o **ISO** (no gubernamental), conformada por 162 países incluyendo México. Se dedican al *desarrollo de normas internacionales de fabricación, comercio y comunicación para todas las ramas industriales a excepción de la eléctrica y la electrónica. La función principal es la de buscar la estandarización en cuanto a normas de productos y seguridad para las empresas u organizaciones a nivel internacional*<sup>45</sup>. Además de contribuir con el desarrollo de tales normativas propician en consecuencia unificación para las transferencias tecnológicas. La norma *ISO 126*, al igual que la *DIN 476*, marca los estándares par la fabricación de papel.

El objetivo general de la existencia de ambas normativas es la de aprovechar al máximo cada pliego o formato de papel para que el sobrante sea el mínimo posible. El beneficio de esto radica en los costos de cualquier producción, ya que es bien sabido que dentro de estos se debe incluir la merma o sobrantes, siendo éste el mínimo, la elevación en el presupuesto será proporcional. También es importante que existan estas normativas como base en cuanto a dimensiones que se deben considerar en la fabricación de maquinarias y aparatos de reproducción gráfica: máquinas de tipos móviles, offset, impresoras, copiadoras, etc.

De acuerdo con las normas antes mencionadas, la fabricación de papel se realiza en 3 series con diversas medidas, estas se cuentan como A, B y C. En cada corte por mitad que se realiza en el nuevo formato se la agrega un número sucesivo en serie; significa que el pliego inicial se llama A0, B0 o C0, los subsecuentes se denominan A1, B1, C1, luego A2, B2, C2, A3,

44. [http://es.wikipedia.org/wiki/Formato\\_de\\_papel](http://es.wikipedia.org/wiki/Formato_de_papel)

45. [http://es.wikipedia.org/wiki/Organizaci%C3%B3n\\_Internacional\\_para\\_la\\_Estandarizaci%C3%B3n](http://es.wikipedia.org/wiki/Organizaci%C3%B3n_Internacional_para_la_Estandarizaci%C3%B3n)

etc. Entendiendo que cada número simboliza el número de cortes que tiene el pliego y esta forma deducir la superficie que cada formato tiene. [Tabla TAMAÑOS DE PAPEL ISO]

Dentro de estos formatos está contemplado un margen de tolerancia a causa de las posibles variantes durante el corte.

### TAMAÑOS DE PAPEL ISO

Unidad de medidas	SERIE A		SERIE B		SERIE C	
	mm x mm	in x in	mm x mm	in x in	mm x mm	in x in
0	841 × 1189	33.11 × 46.81	1000 × 1414	39.37 × 55.67	917 × 1297	36.10 × 51.06
1	594 × 841	23.39 × 33.11	707 × 1000	27.83 × 39.37	648 × 917	25.51 × 36.10
2	420 × 594	16.54 × 23.39	500 × 707	19.69 × 27.83	458 × 648	18.03 × 25.51
3	297 × 420	11.69 × 16.54	353 × 500	13.90 × 19.69	324 × 458	12.76 × 18.03
4	210 × 297	8.27 × 11.69	250 × 353	9.84 × 13.90	229 × 324	9.02 × 12.76
5	148 × 210	5.83 × 8.27	176 × 250	6.93 × 9.84	162 × 229	6.38 × 9.02
6	105 × 148	4.13 × 5.83	125 × 176	4.92 × 6.93	114 × 162	4.49 × 6.38
7	74 × 105	2.91 × 4.13	88 × 125	3.46 × 4.92	81 × 114	3.19 × 4.49
8	52 × 74	2.05 × 2.91	62 × 88	2.44 × 3.46	57 × 81	2.24 × 3.19
9	37 × 52	1.46 × 2.05	44 × 62	1.73 × 2.44	40 × 57	1.57 × 2.24
10	26 × 37	1.02 × 1.46	31 × 44	1.22 × 1.73	28 × 40	1.10 × 1.57

En algunos países de Europa también se usa un formato denominado Folio<sup>46</sup>, su tamaño es de 215x315 mm. La mitad de éste se le conoce como cuartilla, su consecutiva mitad como Octavilla. Por lo anterior es que éste formato quedado asociado hacia el término con el que conocemos la hoja de papel. Otras medidas que también se les ha denominado como Folio son la de 8.5x11 pulgadas y la de 220x280 mm, actualmente en desuso.

Otros formatos de pliegos que existen en el mercado son: 72x102, 70x100, 65x88, 52x70, 45x64, 43x61, 32x45, todos éstos expresados en centímetros.

### SISTEMA DE MEDIDAS ANGLOSAJÓN

Sin embargo, en México se usa el sistema de medidas anglosajonas, que son cercanas las medidas que resultan de la tabla anterior, más nunca se han adoptado como tal las sugeridas por el DIN 476 o el ISO 216. Las denominaciones y dimensiones usadas están expresadas en la tabla. [SISTEMA DE MEDIDAS ANGLOSAJÓN]

NOMBRE	PULGADAS	MILÍMETROS
Letter (Carta)	11 × 8½	279 × 216
Oficio o Folio	13 × 8½	340 × 216
Legal	14 × 8½	356 × 216
Tabloide	17 × 11	432 × 279

46. Folio. Consultar Glosario

Este mismo sistema en nuestro continente se usa en Canadá, Estados Unidos, Colombia, Venezuela; en cuanto a Perú se manejan ambos sistemas, el anglosajón y el ISO 216 de forma simultánea<sup>47</sup>.

Conforme a la información anterior, en cuanto las dimensiones mínimas para diseñar un cartel se requiere de un formato A3 o Tabloide (doble carta) que si consultamos las tablas de medidas es símil del primero en el sistema anglosajón.

### 2.2.3.2 Composición

Proviene del verbo componer y este a su vez del latín *componêre*, que significa poner.<sup>48</sup> En el ámbito gráfico, la autora Betty Edwards menciona que este término se refiere a la manera en que el artista dispone los elementos que componen la obra, mencionando como elementos de esta: las formas que contienen luz, los espacios en sombras que son las zonas libres o vacías y el formato, lo que establece la relación entre el largo y el ancho de la obra.<sup>49</sup>

Dentro del proceso creativo, la composición es el punto más importante para brindar una propuesta que cumpla con las expectativas de comunicación. Las decisiones que se tomen en este paso definen el significado y el propósito del diseño, así como las implicaciones que el espectador va a recibir.

La autora *Dondis* asocia este proceso con una analogía lingüística llamada *sintaxis*<sup>50</sup>. Esto significa que se debe hacer una distribución ordenada de los elementos que van a conformar la composición basándose en ciertas reglas que no son absolutas, pero si tienen comprensión de cómo será la respuesta del espectador ante ciertos estímulos. Estas reglas se sustentan con la investigación del proceso de percepción que la misma autora describe en su libro *“Sintaxis de la imagen”*<sup>51</sup>.

Hay dos pasos importantes que considerar dentro de este proceso:

- **La acción de ver:** es la respuesta ante un estímulo de luz por medio de los ojos, es la capacidad de absorber información en mayor o menor medida; la magnitud de ello depende de las experiencias previas del observador.
- **La acción de diseñar:** es la creación o confección del mensaje visual, quedando los resultados de éste en las manos y la intención del autor, o sea, el diseñador.

Ahora bien, entre las respuestas que un espectador puede tener, el aspecto primordial de la composición es el **Carácter tonal**, que traducido a lenguaje coloquial es la cantidad de luz que el diseño posee. Éste determina el mensaje pues depende de la luz por completo; elemento mismo que se requiere para la acción de ver y, por tanto va implícito. Los demás elementos se pueden considerar secundarios pues estriban del anterior: *punto*<sup>52</sup>, *línea*<sup>53</sup>, *color*<sup>54</sup>, *contorno*<sup>55</sup>, *textura*<sup>56</sup>, *escala*<sup>57</sup>, *dimensión*<sup>58</sup>, *movimiento*<sup>59</sup>.

Todas las variaciones de los elementos antes mencionados son los que el diseñador puede manejar para enfatizar o diluir los elementos que confirmarán el mensaje. El resultado final es la verdadera declaración del artista, pero el significado depende de la respuesta del espectador el cual modifica o interpreta el mensaje a través de sus propios criterios subjetivos.<sup>60</sup>

47. [http://es.wikipedia.org/wiki/Formato\\_de\\_papel](http://es.wikipedia.org/wiki/Formato_de_papel)

48. *Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest*. 1986. Tomo III. Pp. 827

49. EDWARDS, Betty. *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Ed. Urano, 3a edición, 1999. Pp. 148

50. **Sintaxis**. Consultar Glosario

51. DONDIS, Andrea. *Sintaxis de la imagen*. Ed. GG. 18ª reimpresión, 2006. Pp. 33

52. **Punto**. Consultar Glosario

53. **Línea**. Consultar Glosario

54. Desarrollado en un tema más adelante.

55. **Contorno**. Consultar Glosario

56. **Textura**. Consultar Glosario

157. **Escala**. Consultar Glosario

58. **Dimensión**. Consultar Glosario

59. **Movimiento**. Consultar Glosario

60. DONDIS, Andrea. *Sintaxis de la imagen*. Ed. GG. 18ª reimpresión, 2006. Pp. 35

Sin embargo, el diseñador puede interferir en gran medida en la percepción del público si es capaz de documentarse lo suficiente para lograr su objetivo.

Es a principios del siglo XX que el campo perceptual es estudiado y experimentado por una corriente psicológica moderna llamada *Gestalt*<sup>61</sup>, donde en términos generales descubre los patrones de organización visual del humano así como el proceso de entrada y salida de información, enlazando los componentes físicos con la respuesta psicológica. Cada patrón visual tiene fuerzas psicofísicas que proporcionan un carácter dinámico que recae en mediciones estadísticas con ciertas variantes y que como ya se mencionó, estas dependerán de las experiencias previas del observador.

La descodificación de los elementos psicofísicos forman parte de la sintaxis del mensaje, que a su vez tienen un significado abstracto e intenso. Aparentemente sin una forma específica pero que dirige al público a contactarse con sus emociones y sentimientos, capturando un significado esencial que llevará su percepción del campo del consciente al inconsciente. Aunque también, dentro del aspecto consciente el individuo puede definir la esencia del mensaje o parte de ésta sin problemas por medio del uso de símbolos asociados con su entorno<sup>62</sup>.

La eficiencia de un efecto visual en un requisito necesario para empatar el mensaje con el significado que se pretende dar, más todo ello reside en la aplicación adecuada de la técnica visual, es una herramienta de composición visual. *Se trata de un proceso de experimentación y selección tentativa cuyo fin es lograr una solución visual lo más fuerte posible para expresar el contenido*<sup>63</sup>.

El contenido es una declaración, la percepción es el mecanismo natural de interpretación, por lo que el diseñador se da a la tarea de seleccionar la o las técnicas que pueden propiciar el enlace adecuado entre estos factores.

Para la elaboración de este proyecto de Diseño de Carteles del Árbol de la Vida Kabalísticos se desarrollan dos técnicas de visuales que fusionadas proporcionan los resultados requeridos.

### 2.2.3.2.1 TÉCNICA O ESTILO CLÁSICO

Está basada en el diseño típico del arte griego y romano. Las influencias claves tanto para la técnica visual como para el arte de este estilo el amor a la naturaleza llevado a un punto de perfección conocido como superrealidad y su invariable búsqueda de la verdad por medio de la ciencia y la filosofía.

Los sustentos matemáticos para este tipo de diseños son fundamentales, generando con ello una fórmula denominada *Sección Aurea* o *Número de Oro*.

Ésta técnica se muestra hasta cierto punto como rígida por el aspecto de perfeccionamiento que pretende, más no por ello demerita su elegancia visual, aspectos que determinan a este estilo como racional y lógico.

61. Psicología de la Gestalt. Consultar Glosario

62. DONDIS, Andrea. *Sintaxis de la imagen*. Ed. GG. 18ª reimpresión, 2006. Pp. 33-35

63. IDEM. Pp. 125

Históricamente, la influencia griega y romana fue la fuente de inspiración en la época del Renacimiento, donde la humanidad busca reencontrarse con la naturaleza y la ciencia por medio del arte, luego de la Edad Media dominada por temas y creencias delimitadas por la iglesia católica-cristiana<sup>64</sup>.

Las características que esta técnica clásica la determinan como tal son:

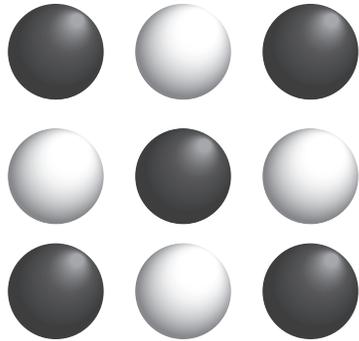


Ilustración 2.40: Ejemplo de COHERENCIA

**ARMONÍA.** Es el estado nivelado del diseño. Por naturaleza tendemos a buscar el equilibrio, el sosiego, la armonía; tendemos a reducir la tensión. Sin embargo, el uso sistemático o constante de este recurso, corre el riesgo de llegar al aburrimiento pues el espectador necesita constantemente sorpresas y estímulos visuales<sup>65</sup>, más esto depende de las necesidades de proacción o reacción que se busque en el espectador. [Ilustración 2.39]

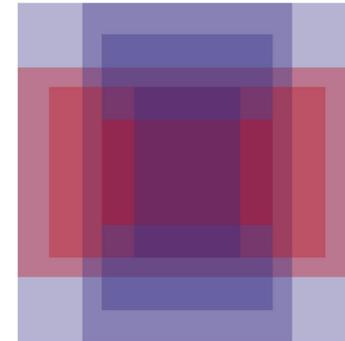


Ilustración 2.39: Ejemplo de ARMONÍA

**COHERENCIA.** Esta técnica expresa compatibilidad visual pues busca una aproximación temática, uniformidad, tanto visual y como en el uso de técnica de representación<sup>66</sup>. [Ilustración 2.40]

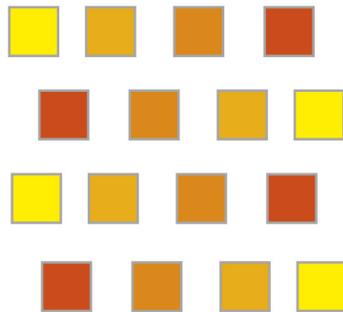


Ilustración 2.42: Ejemplo de ORGANIZACIÓN

**DIMENSIONALIDAD.** Es la longitud, extensión o volumen visual en la colocación de los elementos gráficos, en este caso, proporcionan a pesar de presentarse en sola una superficie o soporte.

[Ilustración 2.41]

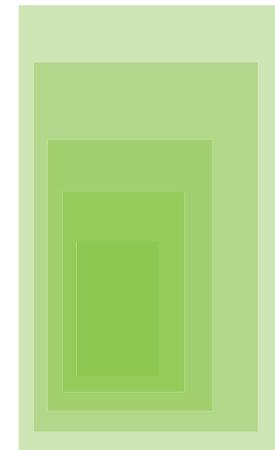


Ilustración 2.41: Ejemplo de DIMENSIONALIDAD

**ORGANIZACIÓN.** Acción y efecto de generar un orden, en este caso visual. Es la disposición o arreglo de los elementos gráficos de manera estable y armónica<sup>67</sup>. [Ilustración 2.42]

64. DONDIS, Andrea. *Sintaxis de la imagen*. Ed. GG. 18ª reimpresión, 2006. Pp. 159-161

65. <http://laimagenfija.wordpress.com/tecnicas-de-comunicacion-visual/>

66. DONDIS, Andrea. *Sintaxis de la imagen*. Ed. GG. 18ª reimpresión, 2006. Pp. 140

67. *Diccionario de Real academia de la lengua española* en línea. [Página oficial]

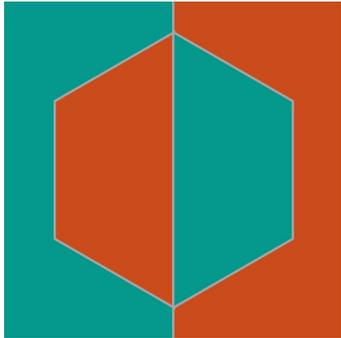


Ilustración 2.45: Ejemplo de SIMETRÍA

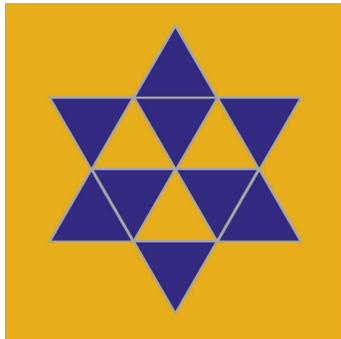


Ilustración 2.47: Ejemplo de UNIDAD

**PASIVIDAD.** Es una técnica que provee al diseño de estabilidad, equilibrio absoluto, reposo<sup>68</sup>. [Ilustración 2.43]

**REPRESENTACIÓN.** Es la búsqueda por medio de una figura o imagen que pretende estar cercana a la realidad<sup>69</sup>. [Ilustración 2.44]

**SIMETRÍA.** Es un equilibrio axial o con base a un eje que marca a la misma. Es un manejo visual de reflejos igualados de los elementos representados en el diseño. [Ilustración 2.45]

**SIMPLICIDAD.** Es una técnica que impone un carácter directo y simple de la forma elemental, sin complicaciones o componentes elaborados/secundarios<sup>70</sup>. [Ilustración 2.46]

**UNIDAD.** Es un equilibrio adecuado de elementos diversos en una totalidad perceptible y perfectamente ensamblada<sup>71</sup>. [Ilustración 2.47]

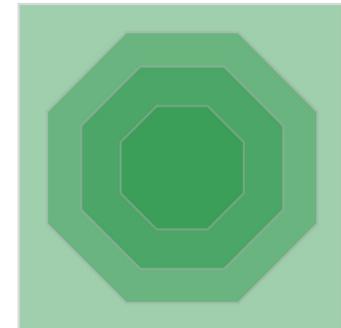


Ilustración 2.43: Ejemplo de PASIVIDAD

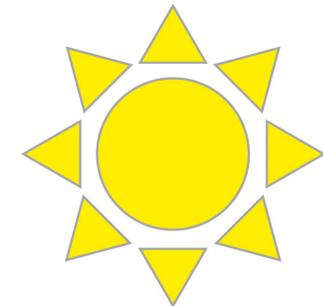


Ilustración 2.44: Ejemplo de REPRESENTACIÓN



Ilustración 2.46: Ejemplo de SIMPLICIDAD

### 2.2.3.2.2 TÉCNICA O ESTILO FUNCIONAL

Este estilo se asocia con el diseño contemporáneo. Es una metodología que se basa en la economía y la utilidad. La búsqueda de este es la belleza basada en las cualidades temáticas. Ante la lucha entre el arte y la tecnología, este estilo promueve la conciliación entre estos. Históricamente, de aquí surge la escuela alemana de la Bauhaus, tema ya tratado en la historia del cartel y aclarado en el glosario.

68. DONDIS, Andrea. *Sintaxis de la imagen*. Ed. GG. 18ª reimpresión, 2006. Pp. 138

69. *Diccionario de Real academia de la lengua española* en línea. [Página oficial]

70. DONDIS, Andrea. *Sintaxis de la imagen*. Ed. GG. 18ª reimpresión, 2006. Pp. 133

71. IDEM Pp. 133

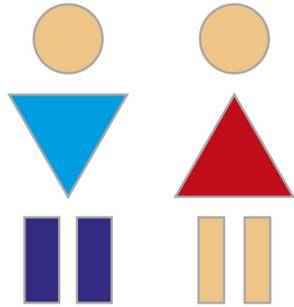


Ilustración 2.48: Ejemplo de ABSTRACCIÓN



Ilustración 2.50: Ejemplo de ECONOMÍA

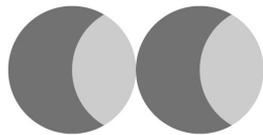


Ilustración 2.52: Ejemplo de SUTILIDAD

Las características de la técnica funcional son:

**ABSTRACCIÓN.** Es un medio de absorber o sintetizar las cualidades de un concepto para que en su representación solo se considere la pura esencia o noción<sup>72</sup>. [Ilustración 2.48]

**CONTINUIDAD.** Es una serie de conexiones visuales interrumpidas donde todas son importantes para la unificación de la declaración visual<sup>73</sup>, o sea, completar el mensaje. [Ilustración 2.49]

**ECONOMÍA.** Éste es una forma de organizar de manera juiciosa o sobria en cuanto al uso de los elementos de la composición<sup>74</sup>. [Ilustración 2.50]

**REGULARIDAD.** Esta técnica consiste en favorecer la unidad de los elementos desarrollando un orden basado en algún principio o método que no permite derivaciones<sup>75</sup>. [Ilustración 2.51]

**SUTILIDAD.** Es la técnica que establece una distinción afinada, esto es sinónimo de refinamiento y delicadeza. [Ilustración 2.52]

Las técnicas en las que este estilo funcional coincide con el clásico son: *Coherencia, Organización, Simplicidad, Simetría y Unidad*<sup>76</sup>.

Como se puede detectar con claridad, la fusión de estas técnicas está sustentada por los mismas características que les distingue pero complementándose en cuanto a sus objetivos. Una busca la representación de la naturaleza con métodos matemáticos para acercarse a la perfección, algo que la representación del Árbol de la Vida Kabbalístico requiere. Por otro lado la conciliación de una filosofía tan compleja como lo es la Kabbalah es lo que hace necesitar el apoyo de un método funcional que afine y sintetice el mensaje y contenido que se pretende comunicar.

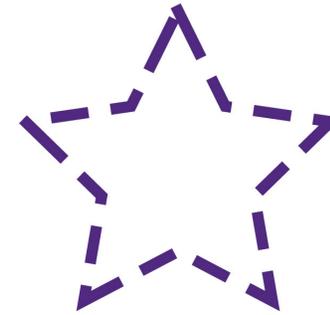


Ilustración 2.49: Ejemplo de CONTINUIDAD

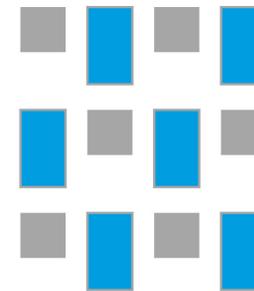


Ilustración 2.51: Ejemplo de REGULARIDAD

72. Diccionario de Real academia de la lengua española en línea. [Página oficial]

73. DONDIS, Andrea. *Sintaxis de la imagen*. Ed. GG. 18ª reimpresión, 2006. Pp. 145

74. IDEM. Pp. 135

75. IDEM. Pp. 132

76. IDEM. Pp. 138

### 2.2.3.3 Imagen

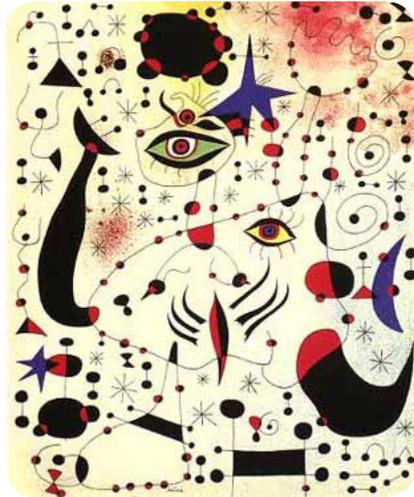


Ilustración 2.54: Ejemplo de una **Representación no Figurativa** a través una la obra "Constelaciones" de Johan Miró, 1941.

La finalidad de cualquier composición gráfica es transmitir un mensaje concreto. Por lo que, el diseñador se apoya sobre dos elementos principales: la imagen y el texto.

La palabra imagen proviene del latín *imâgo – inis* que significa figura, representación o apariencia de una cosa real o imaginaria; es la reproducción de la figura de un objeto<sup>77</sup>, esto hablando desde un punto de vista ya tangible, puesto que una imagen surge desde el plano mental.

La imagen es un medio de comunicación donde el ser humano puede revelar lo que piensa, lo que siente, lo que desea; claro está que no es el único para ello, pero es el que nos compete analizar para este estudio.

En el lenguaje visual la imagen es el método más universal pues los códigos de ésta no dependen de una disertación como al aprender un idioma diferente al usual o el análisis tal cual de otra cultura; la comprensión de una imagen depende de la experiencia visual del espectador, la cual se adquiere desde el momento mismo del nacimiento. Es bien sabido que un bebé adquiere conocimiento a través del sentido de la vista, en por lo menos en un 80%, sobre quien lo rodea y su medio<sup>78</sup>. Las imágenes brindan un aspecto visual muy importante a toda composición por su capacidad para transmitir por sí solos un mensaje de forma adecuada.

El análisis de las imágenes comienza cuando consideramos el nivel de representación o fidelidad de éstas. A los grados de realidad o parecido se le denomina **Grado de Iconicidad**, que podría definirse también, como la calidad de abstracción que el autor de cualquier obra (imagen) tuvo para representar la realidad.

Por lo anterior, se hace la cita de la escala de iconicidad de acuerdo al autor y profesor de Teoría de la Imagen en España, JUSTO VILLAFÑA:

**Grado 1: Representación no figurativa.** Se caracteriza por abstraer todas las propiedades sensibles y de relación directa con la representación. [Ilustración 2.54]

**Grado 2: Esquemas arbitrarios.** Ausente de características sensibles, sus relaciones dependen de los elementos que le componen sin seguir un criterio lógico. [Ilustración 2.55]



Ilustración 2.55: Ejemplos de **Esquemas arbitrarios** por medio de señales de tránsito.

77. Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo VI Pp. 1915

78. Video: El cuerpo humano, la máquina increíble. National Geographic, 1986.



Ilustración 2.57: Ejemplos de *Esquemas motivados* por medio imágenes de sombras.

**Grado 3: Esquemas motivados.** Sus características son sensibles y abstraídas, mantienen relación muy básica o esencial con la realidad. [Ilustración 2.56]

**Grado 4: Pictograma.** Todos sus componentes son sensibles exceptuando la forma que también es resuelta de manera básica. [Ilustración 2.57]

**Grado 5: Representación figurativa no realista.** Se deduce la asociación con los elementos reales con la variante de que las relaciones espaciales están alteradas. [Ilustración 2.58]

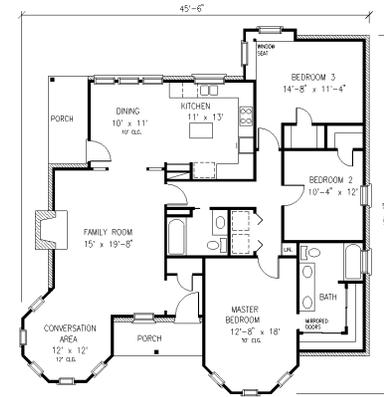


Ilustración 2.56: Ejemplo de *Esquema motivado* con un plano arquitectónico de una edificación.

**Grado 6: Pintura realista.** Por medio de la lógica se resuelven las asociaciones espaciales de la obra en un plano bidimensional. [Ilustración 2.59]



Ilustración 2.58: Ejemplo de *Representación figurativa no realistas* a través de la obra "El Guernica" de Pablo Picasso, 1937.

**Grado 7: Fotografía en blanco y negro.** La resolución de la obra es igual que el anterior pero cambia el método; el anterior depende de las capacidades artísticas y técnicas del autor y aquí de su capacidad resolver por medio de los códigos de entrada de luz en el obturador de la cámara. [Ilustración 2.60]

Ilustración 2.59: Ejemplo de *Pintura realista* con la pintura "Las Meninas" de Diego de Velázquez, 1656.



Ilustración 2.60: Ejemplo de **Fotografía en blanco y negro** a través de la obra "Rue Predikherenrei" de Wendy Her-Cas, 2006.

**Grado 8: Fotografía en color.** En este grado la imagen capturada ya es equivalente a la resolución de ojo humano, con la diferencia de que aún permanece dentro de un soporte bidimensional. [Ilustración 2.61]

**Grado 9: Imágenes de registro estereoscópico.** En esta representación la relación entre el espacio y la forma es muy cercano a la realidad pero no por completo para la captación hacia todos los sentidos (tacto, gusto, etc.). [Ilustración 2.62]



Ilustración 2.61: Ejemplo de **Fotografía en color** por medio de la obra "El fruto del Espejo" de Wendy Her-Cas, 2012.

**Grado 10: Modelo tridimensional a escala.** Se perciben por completo las propiedades del objeto pero sin identidad, esto es sin vida y por tanto movimiento. [Ilustración 2.63]



Ilustración 2.62: Ejemplo de **Imágenes de registro estereoscópico** con un holograma 3D creado a través de una computadora.

**Grado 11: Imagen natural.** El espectador puede captar todas las propiedades del objeto: forma, escala, posición en el espacio, color, textura, identidad, etc. Es la percepción de la realidad sin más agentes variables que las del mundo físico<sup>79</sup>.

Con base a la escala anterior, podemos determinar que, para este proyecto de "Diseño de carteles del Árbol de la Vida Kabalístico" el grado de iconicidad que la imagen tendrá es Grado 3. *Esquemas motivados.* Esto se debe a que en este Árbol es una representación abstracta y esquemática de los caminos a recorrer para el desarrollo del espíritu conforme a la filosofía Kabalista, como en un organigrama empresarial. Estos son los motivos por los que se dice que una imagen puede tener una función simbólica o doble lectura pues posee un sentido figurativo y de manera simultánea tiene un profundo significado que no necesariamente requiera una representación apegada en su totalidad a la realidad, la que nuestros sentidos cinco perciben.



Ilustración 2.63: Ejemplo de **Modelo tridimensional a escala** por medio de la obra "El Beso" de Auguste Rodin, 1888.

79. VILLAFÁÑE, Justo. *Introducción a la Teoría de la Imagen*. Ed. Pirámide. Reimpresión 2006. Archivo Digital en PDF. Pp. 40-43

## 2.2.3.4 Tipografía

Sabemos que dentro del diseño del cartel el texto es un elemento necesario, aclarando que, éste no debe ser muy extenso. La redacción debe ser corta, directa y clara.

Los aspectos que proporcionan el carácter en el lenguaje escrito son el tamaño, la familia tipográfica, el color y su posición en el espacio gráfico. Estos son factores relevantes para el éxito en la comunicación del cartel con el espectador. Aunque se debe tomar en cuenta que, cada letra o tipo son en sí mismos elementos gráficos que causaran una influencia específica al final de la composición.

La palabra tipografía proviene del sustantivo griego γραφή [*grafé*] que significa escritura o descripción, y τύπος [*tipos*] que significa molde<sup>80</sup>. Este término se usa para designar al estudio, diseño, unificación y clasificación de los *tipos*<sup>81</sup> y *fuentes*<sup>82</sup>.

### 2.2.3.4.1 PARTES DE UN TIPO O CARÁCTER

Antes de continuar con la clasificación de tipografías y su uso, presentamos el esquema de las partes que componen un tipo o carácter.

**Altura de las mayúsculas:** es el punto más alto en la estructura base de las letras, la llamada caja alta.

**Altura X:** es la altura de las letras de caja baja, las letras minúsculas, excluyendo las que tienen ascendentes y descendentes.

**Anillo u hombro:** Es el asta curva cerrada que forman las letras “b, p y o”.

**Ascendente:** Asta que contiene la letra desde la caja baja y que sobresale por encima de la altura x, tales como las letras “f, b, d y k”.

**Asta:** es el rasgo principal de la letra, es el que la define en su forma o parte más esencial.

**Astas montantes:** Son las astas principales u oblicuas de una letra, tales como la “L, B, V o A”.

**Asta ondulada o espina:** Es el rasgo principal de la letra “S” en mayúscula o “s” en minúscula.

**Asta transversal o barra:** Rasgo horizontal de las letras “A, H, f o t”.

**Basa:** trazo ubicado en la parte inferior de la b o en la G.

**Blanco interno:** espacio en blanco contenido dentro de un anillo u ojal.

**Brazo:** Parte terminal que se proyecta horizontalmente o hacia arriba y que no se encuentra incluida dentro del carácter como tal; sucede en letras como la “E, K y L”.



Ilustración 2.64: Esquemas de las partes y detalles de los caracteres tipográficos

80. MATEOS Muñoz, Agustín. *Etimologías grecolatinas del Español*. Ed. Esfinge. 1994. Pp. 355 y 358

81. **Tipo.** Consultar Glosario

82. **Fuente tipográfica.** Consultar Glosario

**Bucle u ojal:** porción cerrada de la letra g que queda por debajo de la línea de base. Cuando este rasgo es abierto se llama simplemente cola.

**Cartela:** trazo curvo o poligonal de conjunción entre el asta y el remate.

**Cola:** asta oblicua colgante de algunas letras, como en la R o la K.

**Cola curva:** Asta curva que se apoya sobre la línea de base y bajo de ésta, como en la Q.

**Descendente:** Asta de la letra de caja baja que se encuentra más abajo de la línea de base, como ocurre con las letras “p, q, j y g”.

**Línea base:** La línea sobre la que se apoya todos los trazos y cajas.

**Oreja o lbulo:** Es la terminación que se le añade a algunas letras tales como “g, o y r”.

**Serif, remate o gracia:** Es el trazo o termina de un asta, brazo o cola.

**Vértice:** punto exterior de encuentro entre dos trazos, como en la parte superior de una A, M, N<sup>83</sup>.

#### 2.2.3.4.2 CLASIFICACIÓN Y FAMILIAS TIPOGRÁFICAS

En términos generales, las fuentes tipográficas se dividen en dos tipologías: las *fuentes Serif*<sup>84</sup> y las *fuentes Sans Serif*<sup>85</sup>.

Las fuentes **serif o serifas** (en español) surgen desde la antigua Grecia, cuando los soportes eran piedras, el instrumento que las trocaba un martillo y los rasgos afinados por medio de la punta del cincel. La dificultad que presentaba esta técnica se hallaba en conservar la rectitud en los bordes de la letra, encontrado como resolución la creación y el uso de los serifs o remates. [Ilustración 2.65]

Además de lo anterior, estos tipos también se caracterizan por estar diseñadas con base a figuras geométricas lineales y simétricas; así como tener un juego visual de grosores entre las líneas que les conforma, esto por causa del uso de la punta plana del cincel. Estos detalles son los que distinguen la belleza y el estilo natural de estas fuentes.

Se dice que esta clase de tipografías son tanto funcionales como apropiadas para la lectura en cajas de texto constante, se debe al juego de trazos y remates lo que permite al ojo humano cierta relajación, una lectura más rápida y diluyente ante la monotonía.

Las fuentes *sans serif o etruscas*<sup>86</sup> aparecen en Inglaterra entre los años 1820 a 1830. Su diseño es sin remates en sus extremos, de ahí surge el término *sin serif*, los contrastes de gruesos y delgados son casi imperceptibles o inexistentes, los vértices que definen los trazos son rectos y uniformes, desde un punto de vista óptico están ajustados para verse em-



Ilustración 2.65: Ejemplos de fuentes tipográficas con SERIF

83. <http://www.fotonostra.com/grafico/partescaracter.htm> y <http://diseno.ciberaula.com/articulo/tipografia/>

84. **Serif.** Consultar Glosario

85. **Sans Serif.** Consultar Glosario

86. **Etrusco, ca.** Consultar Glosario

palmados. Se pueden asociar a una tipografía de cualquier persona realizada herramientas usuales en nuestro tiempo, un lápiz, pluma de tinta o un pincel. [Ilustración 2.66]

Desde su creación se le asocia a un concepto de tipografía comercial esto por su legibilidad y durabilidad en la mente del espectador, perfectos para impresiones de etiquetas, embalajes, envolturas y demás propósitos comerciales, resultando por lo anterior, cierto desprecio para aquellos que se preocupaban por los tipos bellos, clásicos y calidad en la impresión. Sin embargo, el auge de este estilo de caracteres fue en aumento por facilitar la fabricación de los tipos móviles así como sus reproducciones a gran escala, haciéndolas más eficientes a distancia por el equilibrio de su peso visual. De igual forma, los resultados en la utilización de estos tipos en tamaños pequeños siguen siendo legibles y equilibrados<sup>87</sup>.

Pero también existe la clasificación de *familias tipográficas*<sup>88</sup>, en las que se consideran los siguientes aspectos para tal clasificación:

- ✓ Que existan o no serif.
- ✓ La forma de los serif.
- ✓ Las rectas o curvas entre los bastones y serifs.
- ✓ Si el trazo posee variables en su grosor.
- ✓ La dirección del eje de engrosamiento.

Como se puede observar, el elemento primordial que va a determinar la clasificación es la forma, conexión y ausencia de serifs.

### ROMANAS ANTIGUAS [Ilustración 2.67]

Sus características se definen por los siguientes detalles:

- Tienen serif.
- Su terminación es aguda o muy fina con una base ancha.
- Sus trazos son diversos: ascendentes siempre finos (delgados) y descendentes siempre gruesos.
- Cuando se tratan de líneas que va a curvas, la dirección del eje para engrosar es oblicua.
- El espaciado entre letras es amplio en general.
- Visualmente su peso es intenso<sup>89</sup>.



Ilustración 2.66: Ejemplos de fuentes tipográficas SIN SERIF



Ilustración 2.67: Ejemplos de fuentes ROMANAS ANTIGUAS

87. CASS, Jacob y MAGNIK, John. *Type Classification Handbook*. Archivo en PDF. Pp. 2, 7,12

88. Familias tipográficas. Consultar Glosario

89. <http://www.fotonostra.com/grafico/familiastipograficas.htm>

Los ejemplos que se pueden mencionar para esta familia de romanas antiguas: Garamond, Caslon y New Times Roman. Como ya se mencionó en general sobre las fuentes con serif, nacen de la antigua Grecia, dibujadas previamente con un pincel cuadrado y trocadas con cincel y martillo sobre piedras. Se retoman en el Renacimiento y por ello también se les puede conocer como Garaldas, llamadas así en honor de dos tipógrafos sobresalientes de la época: *CLAUDE GARAMOND* y *ALDUS MANUTIUS*.

### ROMANAS MODERNAS [Ilustración 2.68]

También conocidas como romanas de transición, las cuales poseen las siguientes características:

- Tienen serif.
- La terminación del serif es mucho más aguda que las antiguas.
- Los trazos son variables, pero los antagonísticos entre finos y gruesos son más acentuados pero sin llegar a un alto contraste.
- Sus minúsculas son más redondas.
- El eje para el engrosamiento está más cerca de ser horizontal.

El Árbol de la Vida...  
Baskerville Old Face

El Árbol de la Vida...  
Century

El Árbol de la Vida...  
WOW Serif

Ilustración 2.68: Ejemplos de fuentes **ROMANAS DE TRANSICIÓN**

Los ejemplos que incluimos en esta familia tipografía son: *Baskerville*, *Century* y *WOW Serif*.

### ROMANAS MODERNAS O DIDONAS [Ilustración 2.69]

Se distinguen por los siguientes rasgos:

- Tienen serif.
- El serif es totalmente lineal.
- La unión entre el bastón de la letra y el serif es angular.
- Los trazos de gruesos y delgados son muy contrastados.
- La dirección del eje de engrosamiento es horizontal.
- Cuando se muestran cursivas son muy inclinadas, similar a una escritura caligráfica.

El Árbol de la Vida...  
Lucida Fax

*El Árbol de la Vida...*  
Bodoni MT

El Árbol de la Vida...  
Sylfaen

Ilustración 2.69: Ejemplos de fuentes **ROMANAS MODERNAS O DIDONAS**

Históricamente se relaciona con el grabado en cobre y como parte del leguaje gráfico surgido post-revolución industrial. Estás romanas modernas conocidas también como Didonas, calificativo formado a partir de los nombre de dos tipógrafos importantes del Siglo XIX *FIRMÍN DIDOT* y *GIAMBATTISTA BODONI*, relevantes tipógrafos del Siglo XIX<sup>90</sup>.

90. CASS, Jacob y MAGNIK, John. *Type Classification Handbook*. Archivo en PDF. Pp. 8-9, 26-28

En la clasificación de esta familia, podemos mencionar como ejemplos de tipografías: *Bodoni, Lucida Fax, Sylfaen*.

### EGIPCIA [Ilustración 2.70]

Se definen por las siguientes características:

- Tienen serif con grosores similares a los bastones de los tipos con variantes a ser cuadrado (Lubalin Graph, Robotik) o redondeados (Cooper Black, Elephant).
- Las relaciones entre serif y bastón pueden ser angulares (Memphis) o bien curvas (Clarendon).
- La dirección del eje de engrosamiento es normalmente horizontal.

Los primeros tipos de la familia Egipcia aparecen en las primeras décadas del siglo XIX. Las cualidades gráficas que se obtienen de estas son ofrecer cuerpos medianos para usarse como textos de libros.

Sin embargo, esta familia presenta una variable a la que se le denomina italiana o colonial, definiéndose por presentar en bastones horizontales o barras mayor grosor, tanto como los verticales<sup>91</sup>.

### GROTESCAS O GÓTICAS [Ilustración 2.71]

Conocida en Europa como *Grotesque* y *Gothic* (Gótico) en América. Su origen surge de las variantes tipográficas del siglo XIX. Son las primeras versiones de *sans serif* derivadas de un tipo egipcia pero sin remates.

En general ubicadas y conocidas como *sans serif*, indicando por completo su carácter, aunque en España se ubican como letras de *palo seco*.

El Arbol de la Vida...  
Univers Light  
El Árbol de la Vida...  
Franklin Gothic Book

Ilustración 2.71: Ejemplos de fuentes **GÓTICAS**

La primera tipografía de esta familia fue diseñada desde 1816 pero difundida hasta 1925 por el grabador **PAUL RENNER** la *Futura*, diseño que ha inspirado para el nacimiento de los demás estilos grotescos.

Los ejemplos más representativos son: *Futura, Helvética, Univers, Franklin Gothic*<sup>92</sup>.

El Árbol de la Vida...  
Elephant  
El Árbol de la Vida...  
Playbill  
El Árbol de la Vida...  
Wide Latin  
El Árbol de la Vida...  
Rock well

Ilustración 2.70: Ejemplos de fuentes **EGIPCIA**

Las grotescas son una familia muy amplia pues de ella se derivan diversas ramas. Las variantes a considerar son múltiples: redonda, cursiva, ancha, estrecha, fina, seminegra, súper negra; lo que hace una variedad extensa de estas.

91. CASS, Jacob y MAGNIK, John. *Type Classification Handbook*. Archivo en PDF. Pp. 10-11,15-16 y <http://www.fotonostra.com/grafico/egipcias.htm>

92. CASS, Jacob y MAGNIK, John. *Type Classification Handbook*. Archivo en PDF. Pp. 13 y <http://www.fotonostra.com/grafico/grotescas.htm>

El Árbol de la Vida...  
Century Gothic

El Árbol de la Vida...  
Futura

Ilustración 2.72: Ejemplos de fuentes **GEOMÉTRICAS**

**GEOMÉTRICAS O DE PALO SECO** [Ilustración 2.72]

Estos tipos se califican de palo seco el diseño de los blancos internos son muy estructurales, geométricos, de una sola línea; aplicando estos trazos de manera uniforme en todos los tipos con diferencias necesarias y en cuanto las mayúsculas vuelve a diseñarse con base a las formas antiguas griegas y fenicias.

**HUMANÍSTICAS** [Ilustración 2.73]

Las proporciones de estos tipos *sans serif* son con base a las romanas en sus mayúsculas; para el diseño de minúsculas se consideras las romanas del renacimiento, remarcando que van sin remates. Algunos ejemplos de estos tipos: *Gill Sans, Stone Sans, Optima*.

El Árbol de la Vida...  
Gill Sans MT

El Árbol de la Vida...  
Optima

Ilustración 2.73: Ejemplos de fuentes **HUMANÍSTICAS**

El diseño de tipografía del metro de Londres en 1916 por *EDWARD JOHNSTON*, significó un gran paso para el desarrollo de las características básicas para estos tipos y que prevalecen en la actualidad<sup>93</sup>.

**INGLESAS O MANUSCRITAS** [Ilustración 2.74]

Este tipo se le considera caligráfico y lo que intenta es representar los trazos de pluma y/o pincel. Esta familia inglesa, como la gótica es una reliquia. Es el rey *JORGE IV* de Inglaterra quien en 1700 solicita al fundidor francés *Firmín Didot* una letra manuscrita que imitara la inglesa manuscrita.

El Árbol de la Vida...  
Charme Bold

El Árbol de la Vida...  
Occasional

El Árbol de la Vida...  
Mistral

El Árbol de la Vida...  
Vladimir Script

Ilustración 2.74: Ejemplos de fuentes **INGLESAS O MANUSCRITAS**

Un gran ejemplo de estos tipos caligráficos es la *Mistral*, realizada por el grabador *ROGER EX-COFFON*, quien consiguió un alfabeto manuscrito de caja, cuyas letras enlazan a la perfección<sup>94</sup>.

**LAS LETRAS ORNAMENTADAS** [Ilustración 2.75]

Estos tipos se definen como decorativos sin clasificación exacta. Su máximo esplendor de estos fue en la primera mitad del siglo XIX, cuando se inició la litografía industrial. Debido a la fácil talla de la madera, los adornos como filigranas y similares llenan al tipo.

El Árbol de la Vida...  
Curlz MT

El Árbol de la Vida...  
Jokerman

El árbol de la Vida...  
One Way

Ilustración 2.75: Ejemplos de fuentes **ORNAMENTADAS**

93. CASS, Jacob y MAGNIK, John. *Type Classification Handbook*. Archivo en PDF. Pp. 5, 14 y <http://www.fotonostra.com/grafico/geometricas.htm>

94. CASS, Jacob y MAGNIK, John. *Type Classification Handbook*. Archivo en PDF. Pp. 21-23 y <http://www.fotonostra.com/grafico/caligraficas.htm>

Debemos considerar que esta ornamentación tipográfica existe desde hace muchos siglos, indiciando con las letras capitales adornadas de los textos hecho a mano desde las épocas Unciales, Carolingias y Góticas, hasta llegar a las capitales del Renacimiento<sup>95</sup>.

La finalidad de todo lo tratado en las últimas páginas nos da referencias suficientes para delinear el porqué de la importancia de la tipografía en el diseño, siendo que, además del carácter visual que le proporciona, es la palabra escrita el medio de transmisión de ideas por excelencia y estudiar el medio más efectivo para su presentación, es tarea primordial para el diseñador, con el objetivo de lograr una excelente recepción del mensaje que se pretende brindar.

Es necesario comprender que, la esencia del buen diseño gráfico consiste en comunicar ideas por medio de la palabra escrita, combinada a menudo con dibujos o con fotografías<sup>96</sup>.

Para la aplicación de este proyecto la familia tipografía que se usa es la humanística. Con sus formas basadas en diseños geométricos - grecorromanos, como los estilos considerados desde la composición, visualmente refuerzan el sentido de tal composición; además de que la ausencia de serif a distancia beneficia la capacidad de lectura (gráficamente es más difícil leer a distancia tipografías con serif que sin ellos).

### 2.2.3.5 Color

La palabra color proviene del latín *color – colôris*.<sup>97</sup> Con un número importante de acepciones en un lenguaje directo o figurativo, pero nuestro análisis estará dentro del contexto pictórico, óptico y psicológico.

*Aristóteles*<sup>146</sup> afirmaba que todos los colores se conforman con la mezcla de cuatro colores influidos de manera simultánea por luz y sombra sobre los mismos. A estos colores los asoció con los cuatro elementos: tierra, fuego, agua y aire (el cielo), razón por lo que les denominó como básicos.

*LEONARDO DA VINCI* declaró al color como una propiedad de la materia. Tenía una idea similar a la de Aristóteles, más ahora Leonardo define al blanco y al negro como parte de su paleta de básicos. Esta escala contaba primero al blanco como principal, por ser el que permite avistar los demás colores; después seguía el amarillo para la tierra, el verde para el agua, el azul para el cielo, el rojo para el fuego y el negro para la oscuridad, pues este color es que priva al ojo de todos los otros. Con la mezcla de estos seis obtenía todos los demás; aunque también observó que el verde podía surgir por medio de una mezcla (amarillo/azul).

*ISAAC NEWTON* definió al color como *una sensación que se produce en respuesta a una estimulación nerviosa del ojo*, causada por una longitud de onda luminosa, pues este peculiar órgano expuesto del humano, interpreta los diversos colores conforme a las distancias de tales longitudes.<sup>98</sup> Concluyendo esta afirmación con: *La luz es color*.

95. CASS, Jacob y MAGNIK, John. *Type Classification Handbook*. Archivo en PDF. Pp. 19-20,24 y <http://www.fotonostra.com/grafico/caligraficas.htm>

96. [http://diseno.ciberaula.com/articulo/tipografia\\_diseno\\_grafico/](http://diseno.ciberaula.com/articulo/tipografia_diseno_grafico/)

97. *Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest*. 1986. Tomo III Pp. 813

98. M. RIAT. *Técnicas Gráficas. V. 3.00*. Archivo Digital en PDF. Pp. 155

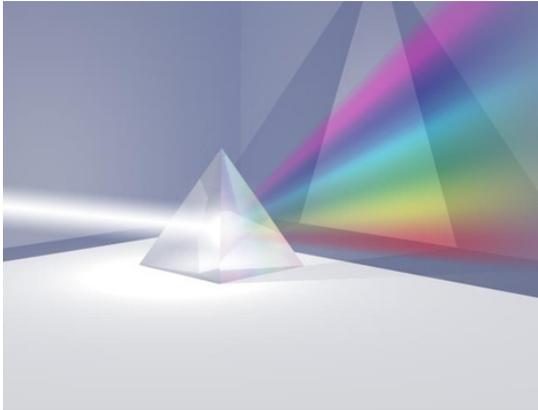


Ilustración 2.76: Representación de la luz pasando por un prisma, demostrando la desfragmentación de la misma

En el campo de la óptica, en cuanto al color, Newton en 1665 descubrió que al pasar la luz solar por un prisma se desfragmenta para formar un espectro luminoso. Con ésta descomposición de la luz obtuvo: violeta, azul, cian o celeste, verde, amarillo, naranja y rojo [Ilustración 2.76]. Los siete colores forman la luz natural que al chocar sobre un elemento, absorbe algunos de ellos y refleja otros. Este análisis dio lugar al principio que dice: *todos los cuerpos opacos al ser iluminados reflejan todos o parte de los componentes de la luz que reciben*. Por lo tanto cuando vemos una superficie violeta, realmente estamos viendo un material que contiene un pigmento el cual absorbe todas las ondas electromagnéticas que contiene la luz blanca con excepción de la violeta, la que es reflejada y captada por el ojo humano, decodificada por el cerebro quien la determina el color violeta.<sup>99</sup>

**JOHANN WOLFGANG VON GOETHE** se desarrolla en el campo del color por medio del estudio y comprobación de las modificaciones fisiológicas y psicológicas que el ser humano tiene al ser expuesto con diversos colores. Él se evoca en comprender la reacción del humano con los colores, investigación que funcionó como pieza clave para la actual psicología del color.

Desarrolló el triángulo con los tres colores primarios: rojo, amarillo y azul, considerando a este como un diagrama de la mente humana y relacionando a cada color con ciertas emociones. En su libro **Teoría de los colores** escrito en 1810, habla de las primeras y más precisas descripciones de las sombras coloreadas, la *refracción*<sup>100</sup> y el *acromatismo*<sup>101</sup>/*hipercromatismo*<sup>102</sup>.

En resumen, el color es un atributo de los objetos que el ojo humano percibe cuando hay *luz*<sup>103</sup>. Luego de que en 1676, **OLE ROMER** descubriera la velocidad de la luz, se puede llegar a la conclusión de que el ojo reacciona ante el estímulo de una energía incidente. Sin el color, el ojo estaría limitado para determinar por completo la forma y la profundidad de las cosas.

### 2.2.3.5.1 PROPIEDADES DEL COLOR

Sabemos que las posibilidades de combinación entre los colores son infinitas, incluyendo las mezclas con blanco o negro. Para la comprensión de tales combinaciones se clasifican por medio de las tres propiedades que el color tiene en sí.

#### TONO O MATIZ

La palabra tono proviene del latín *tonus*, asimismo del griego *tóvoς* que significa tensión<sup>104</sup>. La acepción que nos funciona para este texto le define como grado de coloración, es la cualidad del color que brinda fuerza, energía y vigor.<sup>105</sup> Definimos al tono como la cualidad propia del color. Los tonos son todos los colores del círculo cromático, primarios, secundarios y terciarios. Podemos decir que cuando se va a la izquierda o a la derecha en el círculo cromático se produce un cambio de tono.<sup>106</sup>

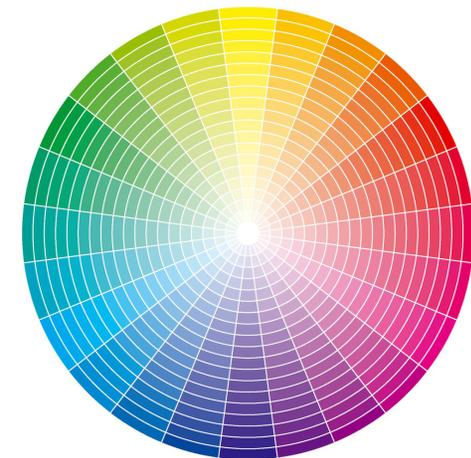


Ilustración 2.77: El círculo cromático nos muestra la diversidad de posibilidades para cambiar un tono o matiz.

99. [http://es.wikipedia.org/wiki/Isaac\\_Newton#Trabajos\\_sobre\\_la\\_luz](http://es.wikipedia.org/wiki/Isaac_Newton#Trabajos_sobre_la_luz)

100. **Refracción**. Consultar Glosario

101. **Acromatismo**. Consultar Glosario

102. <http://www.fotonostora.com/grafico/historiacolor.htm>, [http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa\\_de\\_los\\_colores](http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_de_los_colores), [http://es.wikipedia.org/wiki/Johann\\_Wolfgang\\_von\\_Goethe#La\\_teor.C3.ADa\\_de\\_los\\_colores](http://es.wikipedia.org/wiki/Johann_Wolfgang_von_Goethe#La_teor.C3.ADa_de_los_colores)

103. **Luz**. [concepto, composición y propiedades básicas] Consultar Glosario

104. Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo XI Pp. 3758

105. *Diccionario de Real academia de la lengua española* en línea. [Página oficial]

106. <http://mimosapntic.mec.es/~erodri22/propieda.htm>

## SATURACIÓN

Esta palabra proviene del latín *saturatio*<sup>107</sup>, es la intensidad cromática, el máximo poder de pigmentación o coloración, la pureza de un color. Se consideran colores saturados a los primarios y secundarios, los que más adelante se definen. Cuando la mezcla de colores es más compleja, surgen colores complementarios, esto se traduce a la mezcla desigual en cuanto a sus cantidades de colores primarios con secundarios, provocando cambios en la saturación de un color, es decir, baja la saturación y con ello se obtiene la escala de saturación o de grises.<sup>108</sup>



Ilustración 2.78: Ejemplos sobre el funcionamiento de SATURACIÓN del color.

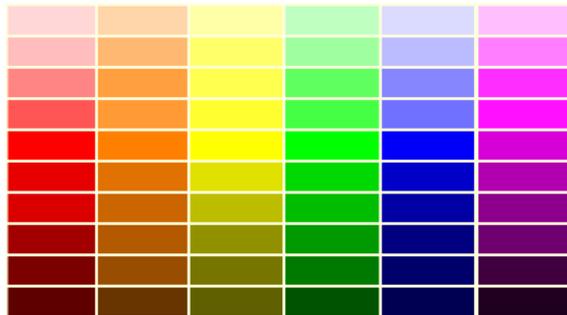


Ilustración 2.79: Escala de brillo en seis diferentes tonos.

## VALOR O BRILLO

Es del latín *value* que proviene la palabra Valor. Esta es la claridad u oscuridad de un color, está determinado por la cantidad de luz que tiene un color. Se considera el valor y la luminosidad como una misma expresión. Por tanto, la diferencia de valor de un color se alcanza cuando se mezcla con blanco para ganar luminosidad o con negro para obscurecerlo. De aquí es donde se obtiene una escala de claro/oscuro de un color.

### 2.2.3.5.2 CLASIFICACIÓN DE COLORES

Por lo extenso y complejo que puede ser el estudio del color junto con sus diversos puntos de vista es que se requiere clasificarlos. Para ello se usa como punto de partida la fuente que les origina junto con un calificativo ordinal: primarios para todos aquellos colores que mezclan entre sí originen un segundo grupo (secundarios), luego un tercero, etc.

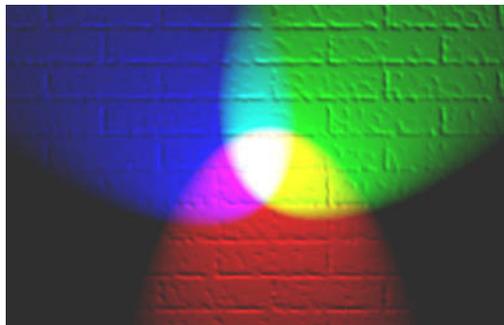


Ilustración 2.80: Combinación de luces de colores para la formación de los colores LUZ primarios.

## COLORES LUZ

Los colores producidos por luces de pantallas, monitores, proyecciones de cine, etc.; tiene su propia gama colores primarios, los cuales son: rojo, el verde y el azul (RGB: *Red, Green, Blue*) [Ilustración 2.80]. De la mezcla de estos se vuelve a componer la luz blanca. Por lo anterior, esta mezcla se le llama: síntesis aditiva. Las mezclas parciales de estas luces dan origen a la mayoría de los colores del espectro visible.<sup>109</sup>

107. *Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest*. 1986. Tomo X Pp. 3443

108. DONDIS, Andrea. *Sintaxis de la imagen*. Ed. GG. 18ª reimpresión, 2006. Pp. 68, <http://mimosa.pntic.mec.es/~erodri22/propieda.htm> y <http://www.fotonostra.com/grafico/teoriacolor.htm>

109. <http://www.fotonostra.com/grafico/colorluzpigmento.htm>

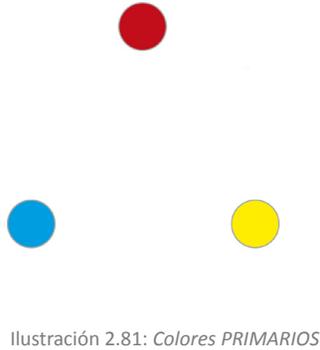


Ilustración 2.81: Colores PRIMARIOS

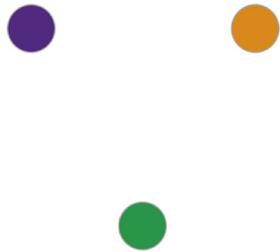


Ilustración 2.82: Colores SECUNDARIOS

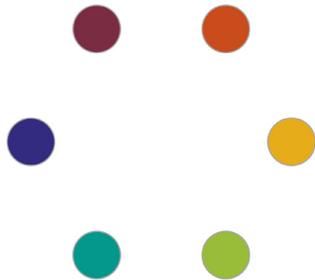


Ilustración 2.83: Colores TERCEARIOS

De tal adición de colores luz surgen los colores sustractivos, basados en la luz reflejada de los pigmentos aplicados a las superficies. A esta mezcla se le conoce como síntesis sustractiva conformada por: magenta, cian y amarillo; mezclando estos tres surge el negro. De aquí provienen los colores básicos de las tintas de la mayoría de los sistemas de impresión (CMYK, *Cian, Magenta, Yellow, blaK*).<sup>110</sup>

## COLORES PIGMENTO

Estos son los colores que se obtiene por medio de un pigmento o pintura que se superponen sobre una superficie, denominados como tales desde la *Antigua Academia Francesa de Pintura*. El blanco y negro son llamados colores acromáticos, pues más que percibirlos como colores son, como ya se explicó, los que hacen obscurecer o brillar un color.

Los colores pigmento primarios son: rojo, amarillo y azul.

De la combinación de estos surgen los secundarios: naranja (rojo/amarillo), verde (amarillo/azul) y violeta (azul/rojo).

Los colores terciarios, surgen de la combinación en una misma proporción de un color primario y otro secundario. Se consideran en esta clasificación al rojo violáceo, rojo anaranjado, amarillo anaranjado, amarillo verdoso, azul verdoso y azul violáceo.<sup>111</sup>

### 2.2.3.5.3 EL COLOR DESDE EL PUNTO DE VISTA PSICOLÓGICO

Además de todas las características y clasificaciones que el color tiene, está más que comprobado que el color es capaz de provocar diversos efectos que el ser humano refleja a través de su comportamiento psicológico: calma, plenitud, alegría, pasividad, agresividad, felicidad, tristeza, etc. Si analizamos este aspecto de manera objetiva veremos que, si el color es un efecto propiciado por la luz que, ésta a su vez es energía, el ser humano, además del cuerpo físico que podemos percibir con los cinco sentidos, posee en su entorno un campo energético que a fin de cuentas le conforma; la premisa lógica que resulta de los razonamientos anteriores se reduce a que dos fuerzas energéticas al entrar en contacto propician una tercera fuerza, que en este caso, se observa por medio de una respuesta psicológica estudiada por corrientes como la Gestalt y personajes de la historia como *Goethe* y *WASSILY KANDINSKY*. Aunque también es necesario considerar que los efectos que un color puede propiciar en un individuo dependen de sus referencias culturales y sociales. Las siguientes descripciones procuran proporcionar una perspectiva general sobre el efecto que puede provocar cierto color al espectador.

110. M. RIAT. *Técnicas Gráficas. V. 3.00*. Archivo Digital en PDF. Pp. 159

111. <http://www.fotonostra.com/grafico/circulocromatico.htm>

## BLANCO

Es el de mayor sensibilidad frente a la luz. Es la suma o síntesis de todos los colores, y el símbolo de lo absoluto, de la unidad y de la inocencia, significa paz o rendición. Mezclado con cualquier color reduce su tono o matiz, que por tanto cambia sus potencias psíquicas. El blanco se asocia con una respuesta positiva o afirmativa y crea una impresión luminosa de vacío, positivo infinito.



## NEGRO

Obviamente es la ausencia del color. Se asocia con la oscuridad, la noche, pero algunas personas le vinculan con el mal, irónicamente en la Kabbalah se le considera como símbolo de sabiduría. Otros atributos son: el misterio, la muerte. También nobleza, elegancia y absorción.



## GRIS

Es el punto medio o de transición entre blanco y negro, es el producto de la mezcla de ambos. Simboliza neutralidad, indecisión y ausencia de energía. Es capaz de expresar tristeza, duda y melancolía; aunque por su composición visual y psicológicamente proporciona neutralidad. Da la impresión de frialdad por asociarle con el metal pero también sensación de brillantez, lujo y elegancia.<sup>112</sup>



## AMARILLO

Es el color que se considera más próximo al calor y la luz por su tono. Se percibe como un color intelectual por ser asociado con una gran inteligencia u opuestamente con deficiencia mental. Entre los significados que se atribuyen a este primario están: envidia, ira, debilidad y los bajos impulsos. Los amarillos también suelen interpretarse como joviales, afectivos, excitantes e impulsivos. Están relacionados con la naturaleza. Psicológicamente se asocia con el deseo de liberación.

Cuando se le agrega negro constituye un matiz verdoso muy poco grato que sugiere enemistad, disimulo, brutalidad, recelo. Mezclado con blanco puede expresar mayor debilidad o miedo, pero también se acerca al tono de la luz sin refracción.

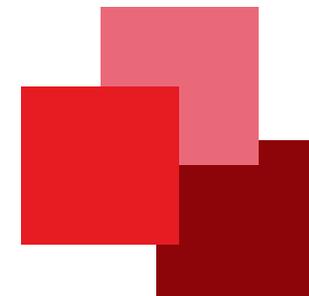


## ROJO

Es un matiz provocador, se asocia con una personalidad extrovertida, de gran temperamento vital, ambicioso y material, de carácter impulsivo. Simboliza sangre, fuego, calor, revolución, alegría, acción, pasión, fuerza, disputa, así mismo crueldad y rabia. Se le considera el color del planeta Marte, también el de los generales, los emperadores y el diablo. Expresa sensualidad, virilidad y energía, considerado símbolo de una pasión ardiente y desbordada. Por su asociación con el sol y el calor es un color propio de las personas que desean experiencias fuertes.

Visualmente llama la atención en mayor grado, resalta. Por ello es recomendable controlar su extensión e intensidad por su potencia de excitación, en las grandes áreas cansa rápidamente.

Combinado con blanco se asocia con frivolidad, inocencia, y alegría juvenil. En su mezcla con el negro se dice que estimula la imaginación, sugiere dolor, dominio y tiranía.



112. <http://www.fotonostra.com/grafico/psicologiacolor.htm>

## NARANJA

Es un poco más cálido que el amarillo, actúa como estimulante, posee una fuerza activa, radiante, expresiva; cualidades dinámicas, positivas y energéticas. Simboliza entusiasmo, exaltación; cuando tiende a ser más encendido o rojizo sugiere ardor y pasión. Al usarse en extensiones pequeñas o como acento es un color muy útil, más igual que el rojo si se llega a usar en áreas grandes es demasiado atrevido y causando la impresión de impulsividad hasta la agresión.

Mezclado con el negro sugiere simbolismo de conspiración, intolerancia, opresión. Al agregarle blanco debilita su acción estimulante convirtiéndose en relajante, pacificador.



## AZUL

Es un color que por naturaleza tiende a contraerse, ser pasivo y suave. Simboliza profundidad, frío, sabiduría, amistad, fidelidad, serenidad, sosiego, verdad eterna e inmortalidad, descanso. La sensación que provoca es de placidez, calma, reposo. Se le asocia con la introversión o con personalidades reconcentradas, de vida interior; está vinculado con la circunspección, la inteligencia y las emociones profundas. Es el color del infinito, de los sueños y de lo maravilloso. Usado en superficies extensas representa un descanso visual.

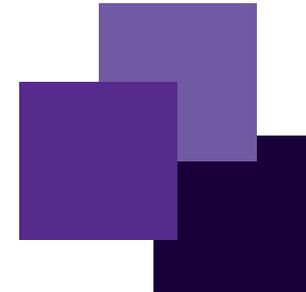
Al mezclarse con blanco se asocia con la pureza, la fe y el cielo; al mezclarse con negro propicia desesperación, intolerancia o profundidad.



## VIOLETA

Este color secundario se considera de la templanza, la lucidez y la reflexión. Transmite profundidad y experiencia. Asociado con lo emocional, lo espiritual, el misticismo, lo melancólico y en cierta forma decir que también representa la introversión. En su variación al púrpura se relaciona con la realeza, la dignidad, la suntuosidad.

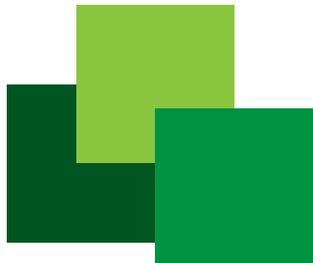
Mezclado con negro se dice provocar desesperación y misterio. Mezclado con blanco: rigidez y pasividad extrema.



## VERDE

Este color tiende al extremo equilibrio por su composición de un color cálido, el amarillo, y un frío, el azul; además de su ubicación dentro del espectro de luz. Se le asocia con personalidades superficialmente inteligentes y sociales. Simboliza la primavera por sugerir humedad, frescura, vegetación, naturaleza y crecimiento; adicionando conceptos como caridad, celos, locura, realidad, esperanza, razón, lógica y juventud. Produce tranquilidad, reposo y calma en el ansia; pero también sugiere amor y paz.

La combinación con negro sugiere decadencia, rigidez, serenidad, madurez. Mezclado con blanco expresa debilidad e indecisión.<sup>113</sup>



113. DONDIS, Andrea. t. Ed. GG. 18ª reimpre-  
sión, 2006. Pp. 64-69, <http://www.fotonostra.com/grafico/lenguajecolor.htm>, <http://www.fotonostra.com/grafico/lenguajecolor.htm>,  
<http://www.fotonostra.com/grafico/sensacionescolors.htm>

Por todo lo anterior, podemos comprender la importancia del color dentro del diseño gráfico, es uno de los elementos más expresivos pues proporcionan fuerza y significado al proyecto.

## 2.3 La Ilustración

La palabra Ilustración proviene del latín *Illustratio*. Se llama de esta forma al dibujo, imagen, estampa o grabado que adorna, documenta, complementa o realza un texto, un libro o cualquier publicación. Aunque en sí mismas llevan un mensaje como las pinturas rupestres o los mosaicos religiosos.<sup>114</sup>



Ilustración 2.86: Muestra del "El Cantar de los cantares"

### 2.3.1 Breve referencia histórica de la ilustración

Cuando nace la imprenta a la par surge como tal la historia de la ilustración. Este invento obligó a muchos escribanos desempleados a buscar nuevas fuentes de trabajo, solucionando esto con la ilustración de composiciones, rúbricas iluminadas las iniciales y márgenes de los textos que hoy se conocen como *incunables*<sup>115</sup>. Como ejemplos esta la impresión de planchas xilográficas de la célebre *Biblia de los pobres* [Ilustración 2.84], el *Spéculum humanae salvationis* [Ilustración 2.85] y el *Cantar de los cantares* [Ilustración 2.86], anteriores a la invención de la imprenta implicaba la pronta aparición de viñetas grabadas en los libros.

Las primeras viñetas tiradas junto con el texto y grabadas en madera o cobre, aparecieron en los siguientes lugares:

- En Lyon, en 1487 en el *Libro de horas*, de Simón Vostre. [Ilustración 2.87]
- En Florencia en 1496 en los *Sermones de Savonarola*. [Ilustración 2.88]
- En Venecia en 1499 en el *Sueño de Polifilo*.
- En Basilea, en 1538 en *La danza de los muertos*, de Holbein.



Ilustración 2.87: Muestra del "Libro de las horas"



Ilustración 2.88: Muestra de los "Sermones de Savonarola"



Ilustración 2.84: Muestra de "La Biblia de los pobres"



Ilustración 2.85: Muestra del "Spéculum humanae salvationis"

114. Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo VI Pp. 1913

115. Incunable. Consultar Glosario



Ilustración 2.89:  
Muestra del “Magasin pittoresque”



Ilustración 2.92:  
Muestra del “Monde illustré”

La ventaja de estas ilustraciones es que las planchas anónimas podían ser tiradas al mismo tiempo que el texto.<sup>116</sup>

Para el siglo XVII y en mayor medida para el XVIII se pierde casi por completo el arte de grabar en madera sustituido por el grabado en metal (cobre) *al buril o el aguafuerte*<sup>117</sup>, dando una nueva ventaja, podían ser tallados sobre la misma hoja que el texto. Todos estos volúmenes además de estampas, contienen también cabeceras y finales tirados en talla dulce o huecograbado. De esta época datan las ediciones de valor actual inestimable en espacial cuando los tirajes fueron muy cortos:

- *El Decamerón*.
- *Los Cuentos de Marmontel y las Tragedias de Corneille*, ilustradas por Graveloti.
- *Las Fábulas*, de Ladontaine ilustradas por Eisen (edición llamada de los Arrendatarios generales).
- Las ediciones de Sánchez e Ibarra y del *Quijote* de la Academia.
- *Dafnis y Cloe*, con grabados de Prud'hom.

Con la invención de la *prensa de brazo*<sup>118</sup> benefició al grabado al buril principalmente, permitiendo también el desarrollo del periodismo ilustrado.

THOMAS BEWICK, desde que fue aprendiz de grabador, es quién restaura el arte de la *xilografía*<sup>119</sup>, comenzó con planchas de madera de peral hasta alcanzar la perfección de la técnica. Thomas fue la inspiración para grabadores como Tonny Johannot y Grandville.

La prensa ilustrada francesa incrementó de forma rápida, desde 1833 con el *Magasin pittoresque* [Ilustración 2.89], desde 1843 con *L'illustration* [Ilustración 2.90], desde 1857 con el *Monde illustré* [Ilustración 2.91], etc.

España se establecieron importantes talleres de grabación en boj gracias a la existencia de publicaciones como *El Semanario pintoresco* de Mesonero Romanos, *El Mundo pintoresco* de Oliveres, de Barcelona, *El laberinto* (1844) editado en Madrid por Ignacio Boix, *La Ilustración universal* publicada en 1854 por Fernández de los Ríos y *El Museo Universal* de Gaspar y Roige [Ilustración 2.92].



Ilustración 2.90:  
Muestra del “Magasin pittoresque”



Ilustración 2.91:  
Muestra del “Monde illustré”

116. MEGGS, Philip B. *Historia del Diseño Gráfico*. Ed. Trillas. 2ª reimpresión, 2000. Pp. 87-151

117. Consultar Glosario en HUECOGRABADO

118. Prensa de brazo. Consultar Glosario

119. Xilografía. Consultar Glosario

El avance tecnológico que representó el progreso *fotomecánico*<sup>120</sup> para la reproducción de imágenes, proporcionaron nuevos caminos a la ilustración tipográfica y dieron lugar a la *cincografía*<sup>121</sup>, la *fotolitografía*<sup>122</sup>, la *fototipia*<sup>123</sup>, la *fotocromolitografía*<sup>124</sup>, la *tricromía*<sup>125</sup>. Por medio de los procedimientos los dibujos de pluma o lápiz se reprodujeron directamente sin la intervención del grabador al igual que las reproducciones directas de todos los objetos.

Día con día el interés en estas publicaciones antiguas crece, se valoran más, tanto al ilustrador como a la obra, por su elaboración tan artesanal. Dentro de las artes gráficas hoy en día los ilustradores son comparados con artistas plásticos, o en el caso de nuestra institución (UNAM), han ubicado a la ilustración como una rama del diseño y la comunicación visual.

Pero su historia no termina de evolucionar, pues observando su desarrollo, la ilustración al igual que el mundo en general se desarrolla conforme a los avances tecnológicos, que para esta materia especificaremos los avances a nivel de sistemas de producción, como computadoras, y reproducción como el *offset*<sup>126</sup>, *flexografía*<sup>127</sup>, *impresión digital*<sup>128</sup>.

### 2.3.2 La ilustración y sus posibilidades de aplicación

Quizá la UNAM decide poner a la ilustración como rama del diseño porque uno de los usos más constantes que se le da es dentro de la publicidad de cualquier producto, en las producciones de libros, revistas, los videojuegos, la computadora e internet.

Sin embargo la ilustración no ha dejado el ámbito artístico, confirmando lo anterior por las obras de los artistas como *FRANK FRAZETTA* [Ilustración 2.93], *BURNE HOGARTH* [Ilustración 2.94], *TIM WHITE* [Ilustración 2.95], *BERNI WRIGHTSON*, *H. R. GIGER*, *DAVE MCKEAN*, *TANINO LIBERATORE*, *MILO MANARA*, *ESTEBAN MAROTO*, *BORIS VALLEJO*, *LUIS ROYO*, *ÓSCAR CHICONI*, *ALEX ROSS*, *JOHN ROMITA*, *VICENTE SEGRELLES*, etcétera. Se considera otra corriente más dentro de la época contemporánea, como un movimiento artístico, quizá de menos envergadura y aceptación que muchos otros, pero que sin duda se toma en cuenta por la Historia del Arte, al ser un medio de comunicación visual creado para las masas como lo es la fotografía, el *cómic* o *historieta*<sup>129</sup>, el cartel o el cine.

Ilustración 2.93: Ejemplo de ilustración realizada por Frank Frazetta



Ilustración 2.94: Ejemplo de ilustración realizada por Burne Hogarth



- 120. **Fotomecánica.** Consultar Glosario
- 121. **Cincografía.** Consultar Glosario
- 122. **Fotolitografía.** Consultar Glosario
- 123. **Fototipia.** Consultar Glosario
- 124. **Cromolitografía.** Consultar Glosario
- 125. **Tricromía.** Consultar Glosario
- 126. **Offset.** Consultar Glosario
- 127. **Flexografía.** Consultar Glosario
- 128. **Impresión digital.** Consultar Glosario
- 129. **Comic o Historieta.** Consultar Glosario



Ilustración 2.95: Ejemplo de ilustración realizada por Tim White

Se considera una ilustración, en términos generales, a cualquier obra dibujada con acuarela, tinta china, acrílico, óleo, aerógrafo o cualquier otra técnica artística, aplicada principalmente en carteles e historietas. La ilustración atrae la vista y causa impacto en el espectador incitándole a consumir, ya sea un producto o una publicación, tendiendo un grado importante de efectividad, pues la exageración de atributos es viable dentro de la misma ilustración como: más luz, más color e incluso se agregan toques fantásticos que adicionarán cualidades extras al mensaje. Lo anterior junto con una composición armónica que provoque una lectura correcta y concreta de la obra, son el vals propicio para una respuesta favorable en el espectador.

Es por ello que el ilustrador *Chichoni* opina que una ilustración “es la suma de calidad estética, con un buen manejo de la técnica y originalidad en su narrativa”. Este último aspecto es el enlace clave entre la ilustración y su aplicación la historieta.

La ilustración es un campo fantástico donde puede desarrollarse un arte figurativo hasta un grado hiperreal, con gran calidad y con extensas posibilidades. Cada autor puede ejercerlo a su manera; desde una interpretación visual, como parte de un texto, de creación libre con respecto a un universo personal.

### 2.3.3 Tipos de Ilustración

Se ha clasificado la ilustración conforme a su uso o aplicación, la cual por lo general, se ubica de la siguiente forma<sup>130</sup>:

#### 2.3.3.1 Ilustración Científica

Son las ilustraciones de libros científicos, funcionan para aclarar lo que se explica en el texto mediante una imagen muy apegada a la realidad. [Ilustración 2.96]

#### 2.3.3.2 Ilustración literaria

Al desarrollarse la cultura literaria en el siglo XVIII y sus consumidores lectores de mediana edad, la ilustración de este género funcionó de apoyo para tal crecimiento. Representantes importantes fueron *EUGÈNE DELACROIX* y *GUSTAVE DORÉ*.

De especial importancia fue el movimiento *Arts and Crafts*<sup>131</sup> en Inglaterra, a partir de mediados del Siglo XIX. Con *WILLIAM MORRIS* y *AUBREY BEARDSLEY* surgió entonces el Renacimiento en la ilustración de los libros modernos como el llamado *Art Nouveau*.

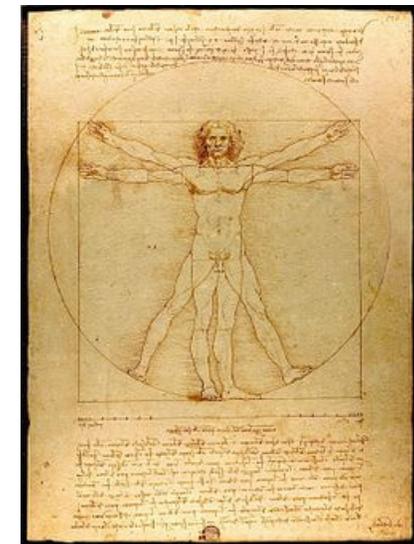


Ilustración 2.96: Ejemplo de ilustración Científica de los estudios y bocetos de Leonardo Da Vinci

130. La clasificación expuesta se basa conforme lo publicado en la organización de ilustradores: *Ilustración México*. [www.ilustracionmexico.org](http://www.ilustracionmexico.org)

131. *Art and Crafts*. Consultar Glosario

Por esta época también surgen los movimientos de la caricatura o la historieta, con artistas como Alfred Dubout, Paul A. Weber, Robert Högfeltdt, Flora Paul, Kurt Halbritter, *GUILLERMO MORDILLO*, Edward Gorey, Walter Moers, Brian Bagnall, Wilhelm Maier Solgk.

Iniciando la época moderna se desarrolla a la par la ilustración para libros infantiles, con artistas como Alan Aldridge, Carl Busse, Etienne Delessert, Maurice Sendak, Eric Carle, Wolf Erlbruch, Sabine Friedrichson, Janosch, Eva Johanna Rubin [Ilustración 2.97], Rotraut Susanne Berner, Jutta Bauer, Lisbeth Zwerger, Luis Murschetz, Friedrich Karl Waechter, Renate Seelig, Byron W. Sewell, Nicholas Heidelbach, Roberto Innocenti, Jacky gleich, Gennady Spirin, Hans de Beer, de Marcus Pfister, René Borst, por mencionar algunos.

Actualmente los libros ilustrados de cualquier género literario siguen siendo atractivos y usados por los lectores de hoy en día.

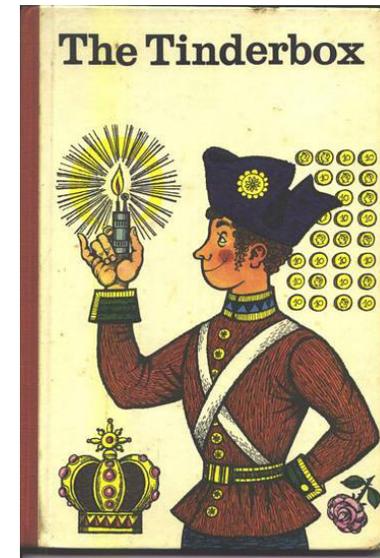


Ilustración 2.97: Ejemplo de ilustración Literaria de Eva Johanna Rubin



Ilustración 2.98: Ejemplo de ilustración Publicitaria

### 2.3.3.3 Ilustración publicitaria

La producción de este género se percibe viva a lo largo de los últimos 60 años. Además de los carteles, el crecimiento de la publicidad refleja la ilustración en etiquetas, envases, promocionales, folletos, instructivos, etc. Por los motivos que se sustentaron anteriormente en cuanto a su efectividad por medio de la exageración, cualidades y ventajas que la fotografía tradicional no cumple o alcanza.

[Ilustración 2.98]

El *storyboard* o *Guión Gráfico*<sup>132</sup> es también muy utilizado en el mundo de la publicidad, para la creación de spots publicitarios, comerciales, televisión y cine.

### 2.3.3.4 Ilustración editorial

Como se ha visto desde la historia de la ilustración, esta área editorial fue determinante y continua vigente, utilizada en periódicos, revistas de todo tipo [Ilustración 2.99], en incluso en publicaciones de la web (revistas y periódicos en línea).<sup>133</sup>

Ilustración 2.99: Ejemplo de ilustración Editorial



132. *Storyboard* o *Guión Gráfico*. Consultar Glosario

133. [http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n\\_\(dise%C3%B1o\\_gr%C3%A1fico\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico))

### 2.3.4 Ilustración digital

Como se ha estudiado, la ilustración, y por tanto los ilustradores, siguen y seguirán vigentes mientras su desarrollo y evolución camine a la par de los avances tecnológicos. La producción gráfica sigue pero el estilógrafo, la tinta y el aerógrafo han pasado a segundo o tercer término. Lo de hoy es la computadora, herramienta dominante en la industria.<sup>134</sup> Con ello, se da lugar a un nuevo método y lenguaje en la ilustración, iniciando por la **imagen vectorial**.

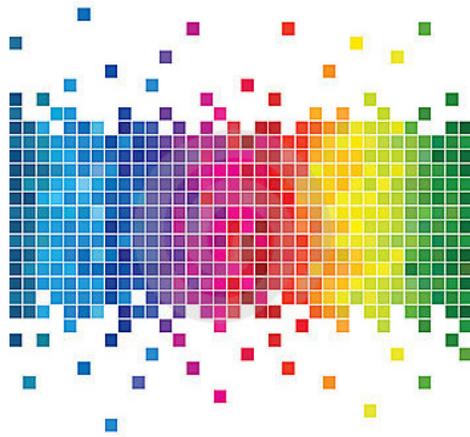


Ilustración 2.100 Muestra de píxeles

Esta es una imagen digital formada por objetos geométricos independientes (segmentos, polígonos, arcos, etc.), cada uno de ellos definido por distintos atributos matemáticos de forma, de posición, de color, etc. Por ejemplo un círculo de color azul quedaría definido por la posición de su centro, su radio, el grosor de línea y su color.

La composición de este formato digital es completamente distinta al conformado por el formato de las imágenes de *mapa de bits*<sup>135</sup> que están formados por *píxeles*<sup>136</sup> los cuales son más útiles para otras áreas como la fotografía digital y el video.<sup>137</sup>

La principal ventaja de los gráficos vectoriales es poder ampliar el tamaño de una imagen a voluntad sin sufrir la pérdida de calidad que ocurre con los mapas de bits. Además de que permiten mover, estirar y retorcer las imágenes de forma relativamente sencilla. Su uso abarca también en la generación de imágenes en tres dimensiones tanto dinámicas como estáticas.

Todas las computadoras actuales están capacitadas para traducir los gráficos vectoriales a mapas de bits para su representación en pantalla, pues la constitución física de esta es con base a píxeles.

#### 2.3.4.1 Síntesis histórica de la ilustración digital

Como bien se sabe, la computación para el uso de la sociedad surge en los años 1950 aproximadamente, pero es hasta la década de los ochenta se usaba un sistema muy cercano a lo que hoy conocemos como vectorial para genera gráficos. En este sistema el rayo eléctrico del tubo de rayos catódicos de la pantalla era guiado directamente para dibujar las formas necesarias segmento por segmento de línea para dejar en negro el resto de la pantalla. El proceso se repetía a gran velocidad para alcanzar una imagen en la que el ojo no captara intermitencias. Este sistema permitió visualizar imágenes estáticas y en movimiento a una resolución razonable para las expectativas de la época, sin la necesidad de usar una gran cantidad de memoria para sostener tales imágenes. Esto permitió que la secuencia de imágenes provocaran la sensación de movimiento modificando sólo algunas de las palabras del código de la gráfica en su respectivo «*display file*».

El control aéreo de los Estados Unidos que vigiló hasta 1999 estaba fundamentado por un sistema de visualización de vectores.

134. <http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustrador>

135. **Mapa de bits**. Consultar Glosario

136. **Píxel**. Consultar Glosario

137. M. RIAT. v. Archivo Digital en PDF. Pp. 204

La evolución de sistemas comienza en 1963 con Ivan Sutherland quien empleó el sistema de vectores, similar al de la fuerza aérea norteamericana para un sistema llamado TX-2 para ejecutar su programa *Sketchpad* en el MIT Lincoln Laboratory.

La representación gráfica vectorial del sistema GT40 de Digital llega para 1972<sup>138</sup>. Los equipos como el *Tektronix 4014* entraron al mercado en los años 70<sup>139</sup>, capacitados para generar imágenes vectoriales dinámicas. Para 1982 aparece la consola *Vectrex* [Ilustración 2.101] que usaba gráficos vectoriales para mostrar videojuegos como *Asteroids* y *Space Wars*.

Pero las mejoras en cuanto a posibilidades, calidad y resolución del vector sucede conforme a la evolución de la computación; mientras más capacidad de memoria tuvieron las computadoras personales es como se logra acercar el gráfico digital a una resolución actual por medio del sistema de *rasterización*<sup>140</sup>, en cuanto a los gráficos en movimiento, día a día se ven más cercanos al hiperrealismo.

El término vector es usado comúnmente en el contexto de gráficos de dos dimensiones producidos por un ordenador. Es uno de los muchos modos con los que un artista cuenta para crear una imagen con una previsualización rasterizada. Otras formas de uso para este sistema están en los textos, en multimedia y en la creación de escenarios 3D. Prácticamente todos los programas de modelado en 3D usan técnicas que generan gráficos vectoriales en 2D. Los *plotters*<sup>141</sup> usados en dibujo técnico siguen dibujando los vectores directamente sobre el papel.

Figuras geométricas básicas que se pueden obtener en los dibujos con vectores son: Líneas, Polígonos, Círculos, elipses, *Curvas de Bézier*<sup>142</sup>, *Bezigonos*<sup>143</sup> y Texto convertido en curvas Bézier (*TrueType* o *Free Type*).

Los gráficos vectoriales permiten describir visualmente el aspecto de un documento dejando de manera independiente la resolución del dispositivo que se usará para su salida o impresión.

Los formatos más conocidos son *PostScript* y *PDF*. A diferencia de las imágenes matriciales, se puede visualizar e imprimir estos documentos sin pérdida en cualquier resolución.

Como dato cultural podemos mencionar los formatos y programas más comerciales que usan el sistema de vectores para la formación una imagen en este formato.

- 📁 PS, EPS: Encapsulated PostScript®
- 📁 SWF: Adobe Flash®
- 📁 DXF (Drawing eXchange Format) y DWG; ambos formatos de Autodesk AutoCAD.
- 📁 PGL (HP Graphic Language) es un estándar de facto para los trazadores gráficos (Plotter).
- 📁 AI: Adobe Illustrator
- 📁 SAI: Paint Tool
- 📁 CDR: Corel Draw®
- 📁 WMF: Metaarchivo de Windows
- 📁 PDF: Portable Document Format®



Ilustración 2.101: Consola Vectrex

138. [http://en.wikipedia.org/wiki/DEC\\_GT40](http://en.wikipedia.org/wiki/DEC_GT40)

139. [http://en.wikipedia.org/wiki/Tektronix\\_4010](http://en.wikipedia.org/wiki/Tektronix_4010)

140. **Rasterización.** Consultar Glosario

141. **Plóter.** Consultar Glosario

142. **Curva Bézier.** Consultar Glosario

143. **Besigonos.** Consultar Glosario

- ✓📄 SVG: Scalable Vector Graphics
- ✓📄 ODG: Open Document Graphics
- ✓📄 VML: Vector Markup Language®
- ✓📄 FH9, FH10 y FH11
- ✓📄 IGE

Los programas de edición vectorial para desarrollar una ilustración más usados son: *Editor de gráficos vectoriales, Illustrator* de Adobe, *Corel Draw!* de Corel Corporation, *Freehand* de Macromedia y *Visio* de Microsoft Corporation.

### 2.3.4.1.1 BENEFICIOS QUE BRINDA EL DIBUJO DIGITAL CON BASE A VECTORES

Es bien sabido que en el lenguaje digital todos los archivos que se relacionan con imágenes requieren del uso de una cantidad importante de memoria RAM, que es la magnitud con que se mide la velocidad con la que una computadora procesa cualquier tarea que se le asigne; pero también significa que el tamaño o peso del archivo generado es mayor que si sólo guardáramos textos.

Sin embargo, las imágenes procesadas en vectores son muy ligeras en comparación con las de mapas de bits. Estos últimos tipos de archivos se generan por medio de una memoria donde se recuerda el código de color de cada punto o bit que contiene para formular una imagen; funciona muy similar a la técnica gráfica del puntillismo, no se usan plastas sino conjunto de puntos que alejados a cierta distancia la percepción del observador le conforma un objetos o figura. Los archivos de vectores solo requieren recordar el los puntos donde reside el vector, se simplifica a recordar la inclinación, rectitud u movimiento oblicuo que requiere para la generación del siguiente hasta el final de tal sucesión. Se simplifican los códigos numéricos de colores pues le conservan para un conjunto de vectores. Todos estos procesos hacen que la información vectorial ocupe menor cantidad de espacio en disco de memoria de un ordenador o de cualquier disco de almacenamiento de información.

En general, si las necesidades que requieren las imágenes a generar son colores planos o degradados sencillos son más factibles para generarse con vectores.

Otro factor que ya hemos mencionado es sobre la calidad que conserva una imagen con base a vectores al ser escaladas, por lo que se puede afirmar que los objetos definidos por vectores pueden ser guardados y modificados en el futuro.

Una imagen compuesta por vectores, en un debido caso puede ser convertida por su compatibilidad con otro software en mapas de bits con un simple movimiento, mientras que un mapa de bits no es muy sencillo convertirle en vectores; literalmente se tiene que redibujar todo el contenido del archivo, buscar igualar los colores, texturas y demás.

Para el diseño tridimensional en soportes bidimensionales, algunos formatos de vectores permiten animación. Esta se realiza de forma sencilla mediante operaciones básicas como traslación o rotación y no requiere un gran acopio de datos, lo único que hace el ordenador es reubicar las coordenadas de los vectores en nuevos puntos dentro de los ejes  $xy - yz$ .<sup>144</sup>

144. [http://es.wikipedia.org/wiki/Gr%C3%A1fico\\_vectorial](http://es.wikipedia.org/wiki/Gr%C3%A1fico_vectorial)

*En resumen, este capítulo tiene como propósito hacer del conocimiento del lector los elementos metodológicos y gráficos que un diseñador en comunicación visual debe considerar para la construcción de su obra.*

*Ciertamente fueron desarrollados de forma concisa, enfatizando en los elementos y aspectos que el diseño de este proyecto iban a requerir; se define que, el tipo de cartel es **Formativo** por su función de reiterar el conocimiento de los estudiantes de Kabbalah en su herramienta del Árbol de la Vida.*

*La selección del formato se lleva a cabo conforme al **sistema de medidas anglosajón** pues en nuestro país son los que se usan tanto en los papales como en los diversos métodos de reproducción.*

*En cuanto a la composición, un tema de mayor amplitud principalmente por sus diversas posibilidades y ejemplos, se nota que las características descritas en este tema fueron aplicadas de roma directa en ejecución y distribución de los elementos gráficos dentro del diseño.*

*En cuanto a las familias tipográficas encontramos que, las **Geométricas** o también denominadas de **Palo Seco** son las ideales para el propósito de comunicación que un cartel requiere.*

*Sobre el tema del color encontramos que los requerimientos de la ilustración y sus complementos (acotaciones) ya están estipulados por las características expuestas desde el capítulo 1, por lo que el diseñador solo podía tener injerencia en el color de los textos usados, el cual se define en tonalidades de **Azul**, en un tono base denominado coloquialmente como “rey” para enfatizar en sus significados de profundidad, sabiduría, serenidad, sosiego, verdad eterna e inmortalidad; con sus variaciones tendiente hacia blanco, lo que provocan jerarquía entre los elementos y dando el significado de pureza y fe.*

*Clasificar la ilustración es el punto más complejo pues estamos hablando de un diseño que manifiesta una idea filosófica, clasificación que como tal no existe, pero en cuanto a su desempeño de aclarar las relaciones y funciones de los elementos del Árbol de la Vida, le hace recaer en la clasificación de “**ilustración científica**”; catalogando a esta imagen por su nivel de iconicidad en un grado tercero, argumento que más adelante se aclara y fundamenta porque.*

*Y por último, se desarrolla el tema de la ilustración digital para colocar al lector en un punto en el que se comprenda que la evolución tecnológica puede intervenir en nuevas posibilidades, como técnica y como herramienta ágil para el diseño; pero con la aclaración de que, tal tecnología no es determinante para el genio creativo del diseñador.*

## CAPÍTULO 3

### Proceso de diseño y producción para la serie de carteles “El Árbol de la Vida”

#### 3.1 Contexto de requerimiento del diseño

Luego de la decisión de estudiar la filosofía kabalista en 2006, transcurrido un semestre, se desboca el análisis personal sobre el aprendizaje adquirido; el resultado era “bueno”, lo que no representaba el 100% de satisfacción para las expectativas personales.

De aquí surge un proceso de preguntas y respuestas para solucionar los motivos de insatisfacción. En resumen: *“demasiada información y vagas ideas de cómo enlazarles para su acomodo en un todo”, dentro del Árbol de la Vida Kabalístico:*

*“¿Cómo desarrollar un apoyo didáctico que funcionará tanto para la captación del aprendizaje teórico aunado con la coherencia necesaria para enlazarlo con el uso cotidiano?”*

Como antecedente se sabía de la existencia de algunos ejemplos gráficos del mismo Árbol realizados por expertos en la materia Kabalista pero no en dibujo ni en diseño. Asimismo llega a oídos y vista de quién hoy escribe que, las discrepancias graficas entre los ejemplos existentes tampoco cumplían con los cánones de proporción que esta herramienta Kabalística debía tener, además de considerar que, otros ejemplos estaban carentes o saturados de información, dejando al usuario en confusión.

Ahora surge la velada y silenciosa propuesta donde los conocimientos de un Diseñador en Comunicación Visual pueden ser útiles, y como se hace notar, para cualquier campo donde el autor tenga comprensión del tema y por tanto del problema de comunicación a resolver.

Lo que comenzó siendo un proyecto personal para agilizar y discernir con eficiencia un conocimiento, terminó por convertirse en un proyecto didáctico útil para cualquier estudiante en la materia.

¿Qué necesitaba esta nueva propuesta del diseño del Árbol de la Vida?, fue el subsecuente planteamiento.

La respuesta se concretaba en crear un diseño claro, concreto, eficiente, coherente y estéticamente armónico, capaz de soportar la información necesaria que permita al usuario poner práctica los conocimientos que ha adquirido; esto significa que el público a quienes se dirige este diseño queda delimitado en los estudiantes de la tradición kabalista enfocados en la herramienta del Árbol de la Vida. (El rango se ubica entre: Mujeres y Hombres de 18 a 60 años que gustan del conocimiento de la Kabbalah) El resultado es la creación de un sistema unificado de códigos visuales que permite desfragmentar la información más esencial del Árbol de la Vida en una serie de carteles que representa el producto de los lineamientos gráficos explicados en el capítulo anterior, así como las proporciones y disposiciones que marcan la tradición, conjugados dentro de la estética usando como me-

dios la economía y reticencia de elementos que brindas al usuario el descaso visual para facilitar la absorción del conocimiento con claras posibilidades de asociarle dentro de un todo; esto significa que de los rubros que el Árbol de la Vida abarca, se delimitaron en cuatro principales: Vasijas y senderos, Astrología, Alfabeto hebreo y Arcanos mayores del Tarot; cuatro temas, cuatro carteles.

A continuación se presenta los argumentos teóricos y gráficos usados para el desarrollo de la ilustración del Árbol de la Vida con su aplicación en la serie de carteles.

## **3.2 Selección de elementos gráficos que conforman la serie de carteles “El Árbol de la Vida”**

Luego de conocer a través del capítulo anterior los aspectos que un diseñador debe considerar para realizar un diseño, y que además, su obra logre ser eficiente. A continuación se proporciona la síntesis de todo ello.

### ***3.2.1 Tipo de cartel usado para el diseño de carteles “El Árbol de la Vida”***

Es la elaboración, por medio de una serie de carteles, crear un soporte didáctico que permita a los interesados comprender el uso del Árbol de la Vida en lo cotidiano, que por ende, aclarará parte de los conceptos básicos de la tradición Kabalista; lo que inspira principalmente la realización de este proyecto.

Por lo anterior, sin lugar a dudas, está serie de carteles se califican de tipo FORMATIVO, pues difunden conocimientos a cerca de una tradición muy antigua, la Kabbalah. Tanto los carteles formativos y la Kabbalah se retribuyen en cuanto a sus objetivos, ambos buscan modificar creencias, actitudes o valores.

Desde el punto de vista visual, sabemos que el cartel formativo debe tener una imagen específica y clara que predomine sobre el texto que solo da énfasis a la idea sugerida.

### ***3.2.2 Formato, soporte y medio de reproducción seleccionados para la serie carteles “El Árbol de la Vida”***

Para seleccionar estos tres aspectos, se tomaron en cuenta las necesidades del usuario, resumidas en tres puntos:

- Las dimensiones *mínimas* y *máximas* que el proyecto necesite y el manejo que el usuario tendrá con el material, respectivamente.
- El *tipo de material o soporte* que usuario requiere.
- La *magnitud del tiraje o cantidad* de carteles que se producirán.

Para este proyecto, se determinó el formato **TABLOIDE** (432 mm x 279 mm / 17x11 pul) como básico o inicial, pues como más adelante se aclara, las posibilidades de haber sido manejado como una *ilustración digital con base a vectores*, sus posibilidades de ampliarlo o reducirlo son ilimitadas. En cuanto a las dimensiones del formato proporciona dos importantes ventajas al usuario, le permite un manejo personal<sup>1</sup> y facilita su transportación.

Las cartulinas proporcionan la dureza y flexibilidad suficiente que el usuario requiere, y que, por fines principalmente estéticos se usa la cartulina **kromacote** de 12 puntos con una cara brillante o satinada. Las cualidades que esta cartulina brinda son:

- Suficiente rigidez al formato a usar.
- Por la brillantez de una de sus caras resalta el sistema de **Impresión Digital**.

Los motivos por lo que este último aspecto, la *impresión digital*, fue elegido, es en consideración de tres aspectos más:

- El tiraje corto que se requiere para el proyecto.
- Las máquinas de impresión digital tiene entre sus formatos estándar el Tabloide, nuestro formato base.
- La impresión digital no requieren de tantos procesos ni inversiones en pre prensa como en otros métodos de impresión, haciendo más viable el proyecto en cuanto a finanzas e inversión.

### 3.2.3 Composición seleccionada para la serie carteles “El Árbol de la Vida”

Como se mencionan en el capítulo anterior en el punto 2.2.3.2 *Composición*, para el desarrollo de este proyecto se usa la fusión de dos técnicas de visuales que proporcionan los efectos y por tanto los resultados requeridos.

Por un lado la *técnica clásica* fue seleccionada principalmente por sus fundamentos matemáticos por medio de la *Sección Aurea* y su elegancia visual, enfatizando este diseño hacia un estilo muy racional y lógico.

Luego entonces, el *estilo funcional* termina de caracterizar el diseño con su economía y utilidad, lo que enriquece la composición proporcionado el toque contemporáneo, de tregua entre el arte y la tecnología.

De todas las características que ambas técnicas tienen y coinciden, dentro de este diseño destacan:

1. Se habla de un manejo personal porque esta producción, a pesar de haberse resuelto en un formato (cartel) que es un medio de comunicación masivo, se usa como medio de enseñanza y repaso personal. Además de que el tamaño es necesario para manejar de una forma más óptima la cantidad de información visual que se proporciona en algunas de las propuestas.



### 3.2.3.5 Dimensionalidad y sutilidad

Estas características las encontramos con los métodos de relleno e uso de color en los elementos de la ilustración, los que sugieren un volumen visual y una textura muy lisa, refinada, brillante, delicada. [Ilustración 3.3]

### 3.2.3.6 Organización, regularidad y unidad

Estas tres técnicas se enlazan entre sí, puesto que al poner en acción un sistema de orden, que para el caso se respalda en trazos geométricos con base a rectángulos áureos; se comienza generar un proceso de regularidad que favorece a la misma unidad de los elementos, devolviéndose hacia el desarrollo de un orden basado en un método; haciendo de estas características una causa, un efecto y una consecuencia<sup>2</sup>.

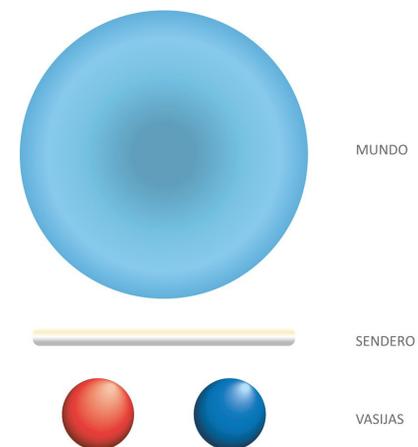


Ilustración 3.3: Representaciones de elementos del Árbol de la Vida con volumen

## 3.2.4 Diseños de la Ilustración

### 3.2.4.1 Nivel Icónico de la ilustración

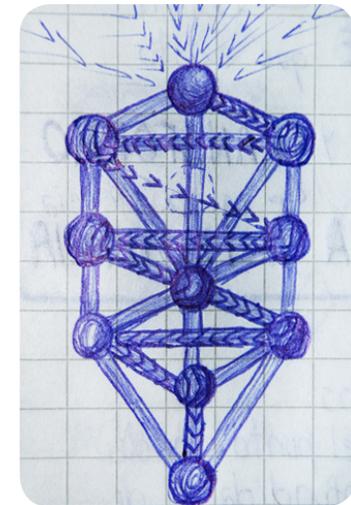
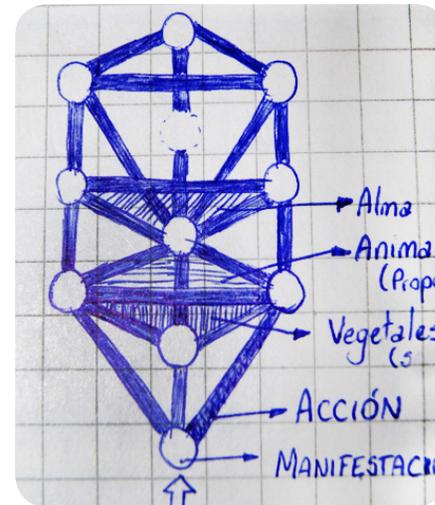
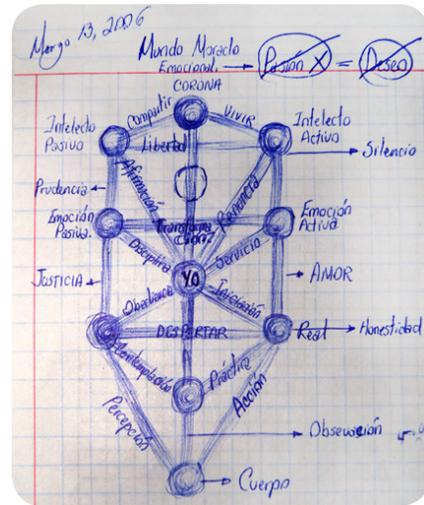
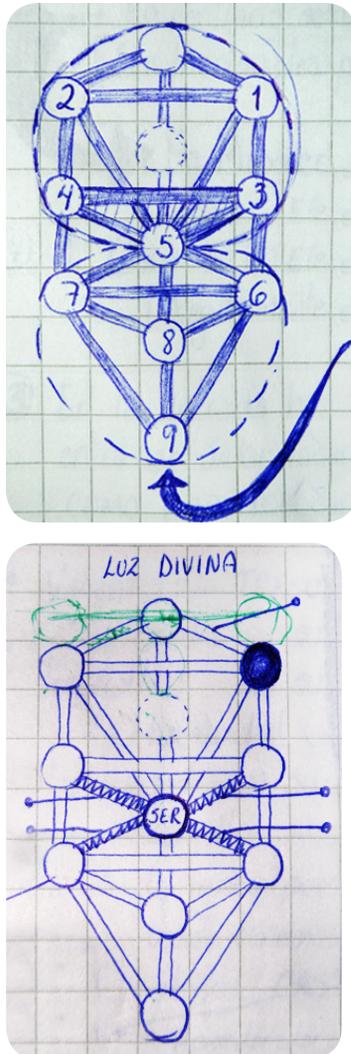
De acuerdo con la escala de iconicidad del autor *Justo Villafañe* citada en el tema 2.2.3.3 *Imagen* del capítulo anterior, la ilustración del Árbol de la Vida Kabalístico que se desarrolla en este proyecto es de un *tercer grado*, denominado **Esquemas motivados**. Las características de este tipo de representaciones gráficas son sensibilidad y abstracción de la imagen, lo que hace posible sostener una relación sumamente básica o esencial con la realidad. Si revisamos el primer capítulo donde se describen los por menores de cada vasija muy en especial, se puede observar que cada una de ellas se relaciona con una parte del cuerpo humano, lo que significa que, el Árbol de la Vida Kabalístico es una representación muy elemental de un cuerpo humano, donde el eje central compuesto de tres senderos, cuatro vasijas y Daath se asocia con una expresión abstraída de la columna vertebral humana.

Este nivel de iconicidad apoya por completo los argumentos usados para la composición, retribuyendo la armonía, no solo gráfica, sino hasta del mismo concepto y significado que se pretende obtener.

2. Dondis, Andrea. *Sintaxis de la imagen*. Ed. GG. 18ª reimpresión, 2006. Pp. 103-165

### 3.2.4.2 Herramienta o *software* donde se realizó la ilustración del **Árbol de la Vida Kabalístico** para la serie de carteles del mismo nombre

Los bocetos para la realización de este proyecto fueron realizados con papel y pluma, para poco a poco comprender el proceso de funcionamiento del diagrama a representar. [Ilustraciones 3.4]



Ilustraciones 3.4: Bocetos a pluma del **Árbol de la Vida** realizados por Wendy Her-Cas entre los años 2006 y 2007.

Luego, se comenzó a generar los cálculos de acuerdo a la tradición hebrea, en cuanto a la proporción que los elementos del **Árbol de la Vida Kabalístico** deben tener.

Entonces, se pensó en la computadora, esta contemporánea herramienta que permite hacer diseños geométricos muy precisos, hasta con milésimas de milímetro para respetar la proporción y colocación de cada elemento gráfico.

Es el *software* conocido de manera comercial como *Illustrator* de la empresa *Adobe* en su *versión 10* fue donde se comenzó el proyecto, concluyéndose en la versión más nueva *Illustrator CS5*, ya que en esta última versión, las posibilidades de iluminación, coloración y efectos de gradientes tienen más libertad en cuanto a su programación de posibilidades, más cercanas a un aerógrafo tradicional.

Como se puede intuir por el mismo nombre del *software*, este programa está diseñado para que el usuario genere ilustraciones digitales con base al sistema de vectores (tanto el programa como su sistema ya han sido tratados al final del capítulo anterior).

Al iniciar el trabajo con este sistema, para comenzar a generar el archivo digital, se programa el tamaño del formato, para este caso *Tabloide*; luego se procedió a generar las *capas o layers* dentro del mismo archivo, estas se pueden concebir como las vetas de un tronco y definir como estratos del mismo archivo de apariencia transparente y superpuestos entre sí, jerarquizados por el orden en que se fueron generados, significa que la primera capa generada en la más profunda y la última la que permanece en primer plano. Se distinguen por un número o nombre que el creativo puede definir, además de un color específico para cada capa, adicionando que el programa permite circundar los objetos seleccionados con un color mencionado.

En tales capas se colocan los elementos gráficos a consideración del diseñador. Para este proyecto se crearon cinco capas denominadas de la siguiente forma:

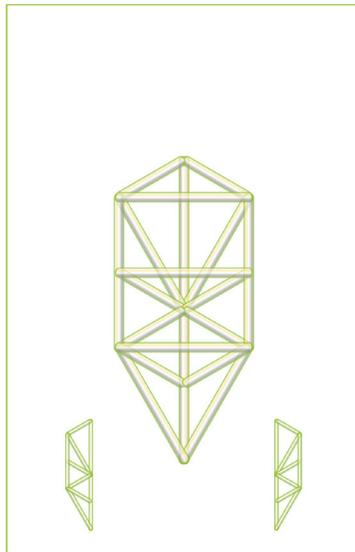


Ilustración 3.6: Representación a escala de la Capa 2: SENDEROS, del archivo raíz de ilustración digital del Árbol de la Vida

- **Capa 1: MUNDOS, de color Azul cian** [Ilustración 3.5]

En esta capa fueron diseñadas las circunferencias que representan los cuatro mundos del Árbol de la Vida Kabalístico.

- **Capa 2: SENDEROS, de color Verde** [Ilustración 3.6]

Esta se usa para sostener toda la formación de los senderos del Árbol de la Vida Kabalístico.

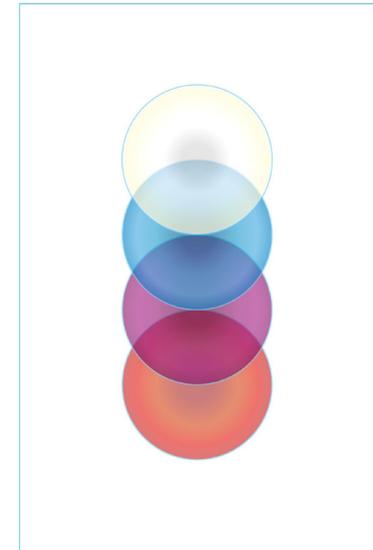


Ilustración 3.5: Representación a escala de la Capa 1: MUNDOS, del archivo raíz de la ilustración digital del Árbol de la Vida



El Árbol de la Vida Kabalístico gráficamente está compuesto de circunferencias de tamaños proporcionales (tenemos el caso de proporción 1 a 4 entre los mundos y las vasijas) y los senderos son rectángulos alargados con las puntas redondeadas los cuales parecen ser más cilindros por el tipo de gradiente usado para su coloración.

### 3.2.4.3 Ilustraciones complementarias

En el caso muy específico del cuarto cartel de la serie, fue necesario agregar ilustraciones complementarias que funcionan principalmente como acotación y por tanto comprensión de a cerca del tema “ARCANOS MAYORES DEL TAROT”. Es el *Tarot de Marsella*<sup>3</sup> el que se apega al simbolismo que la Kabbalah misma conserva entre sus misterios, por lo que se tomaron los veintidós Arcanos Mayores de estas 78 cartas para ser digitalizados a través de un scanner y tomados como referencias gráficas para el tema. [Ilustraciones 3.10]



Ilustraciones 3.10: Veintidós Arcanos Mayores de las cartas de Tarot de Marsella.

3. Tarot de Marsella. Consultar Glosario.

### 3.2.5 Colores usados para el diseño de carteles “El Árbol de la Vida”

Por la armonía, la economía, la simplicidad y la sutilidad que se proponen desde el proceso de composición en que se deja lucir el tono blanco del papel como fondo del cartel, además de que este permite resaltar a gama de colores planos o en gradientes que las ilustraciones y la tipografía tienen.

Otro aspecto que se considera para dejar el fondo en blanco es porque la ilustración del Árbol de la Vida es una representación de una teoría Kabalista intangible para los cinco sentidos, significa que en el mundo físico no alcanza a ser manifiesto, por lo que no requiere alguna ambientación o paisaje.

El recurso de gradiente fue usado para todos los elementos de la ilustración con el objetivo de acercar los acabados hacia la técnica con aerógrafo, eficiente para crear superficies lisas, brillantes y con volumen visual.

Por lo anterior en que se define cada componente del Árbol de la Vida con colores en gradientes, esto es un conjunto de dos o más colores distribuidos en diversas ubicaciones que van de 0 a 100, conjugados por las fusiones visuales entre una ubicación a otra, conservando la pureza de su código justo en el punto de ubicación. Estos se dispusieron como a continuación se expone.

#### 3.2.5.1 Gradientes y colores para los Mundos del Árbol de la Vida

Ilustraciones 3.11:  
Ejemplos de gradiente LINEAL



Otra característica que los gradientes tienen es el tipo, los cuales radican en dos variantes:

✓ **Lineal:** significa que los colores serán expuestos en orden de ubicación de izquierda a derecha o viceversa, de arriba abajo o viceversa. Aunque también el programa brinda la posibilidad de alinear los colores con forma a los grados de un ángulo. [Ilustración 3.11]

✓ **Radial:** significa que los colores serán expuestos en orden de ubicación de afuera hacia el centro o viceversa. Pero como se comentó anteriormente, en cuanto al *software* de *Illustrator CS5*, esta diferencia de versiones anteriores, en el gradiente Radial ofrece la posibilidad de poner el punto centro del gradiente en donde el diseñador prefiera, incluso en un punto fuera del objeto a colorear, provocando con ello hacer más dinámicas las zonas de volumen e iluminación de los objetos. [Ilustración 3.12]



Ilustraciones 3.12:  
Ejemplos de gradiente RADIAL

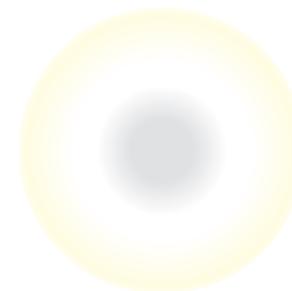
Para la coloración de los mundos, se usó un gradiente con el punto cero al centro de las circunferencias con el objetivo de provocar un aspecto de profundidad hasta cierto punto infinito, como una perspectiva a un punto de fuga.

También para estos cuatro mundos se aplicó una opacidad del 63%, esto con el objetivo de hacer notar el contacto que tienen entre sí, además de agregarle un aspecto más etéreo y no sólido.

## MUNDO ATZILUTH

Como se explicó desde el primer capítulo, se representa con el color blanco o transparente, por hacer de este una expresión de la nada. Con base a estas características, a nivel gráfico se expresó así:

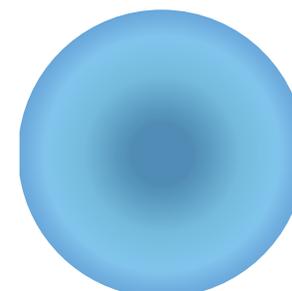
- |                  |               |                             |
|------------------|---------------|-----------------------------|
| • Ubicación: 21  | Color: GRIS   | Código: C=0, M=0, Y=0, B=50 |
| • Ubicación: 45  | Color: BLANCO | Código: C=0, M=0, Y=0, B=0  |
| • Ubicación: 63  | Color: BLANCO | Código: C=0, M=0, Y=0, B=0  |
| • Ubicación: 90  | Color: CREMA  | Código: C=0, M=0, Y=21, B=0 |
| • Ubicación: 100 | Color: BLANCO | Código: C=0, M=0, Y=0, B=0  |



## MUNDO BRIAH

Este mundo de la creación y los arcágeles, como se describe en el primer capítulo, se representa con el color azul medio o cyan, considerando para el diseño de este una combinación con varios matices de este rango de combinación:

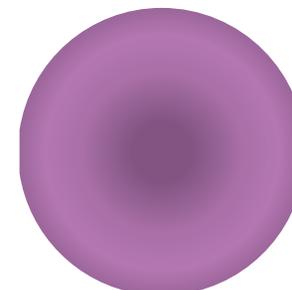
- |                  |                    |                                 |
|------------------|--------------------|---------------------------------|
| • Ubicación: 21  | Color: AZUL OSCURO | Código: C=96, M=64, Y=0, B=0    |
| • Ubicación: 54  | Color: AZUL MEDIO  | Código: C=81, M=18, Y=9, B=0    |
| • Ubicación: 81  | Color: AZUL CYAN   | Código: C=72, M=13, Y=0.39, B=0 |
| • Ubicación: 100 | Color: AZUL CIELO  | Código: C=90, M=36, Y=0, B=0    |



## MUNDO YETZIRAH

El mundo de las emociones, la formación y los ángeles, citado en el capítulo uno, queda representado con los colores morado, violeta o púrpuras. Gráficamente se representó:

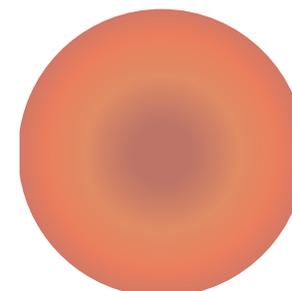
- |                  |                        |                               |
|------------------|------------------------|-------------------------------|
| • Ubicación: 21  | Color: VIOLETA OSCURO  | Código: C=45, M=99, Y=0, B=54 |
| • Ubicación: 54  | Color: VIOLETA MEDIO   | Código: C=45, M=99, Y=0, B=12 |
| • Ubicación: 81  | Color: VIOLETA CLARO   | Código: C=45, M=99, Y=0, B=0  |
| • Ubicación: 100 | Color: VIOLETA REGULAR | Código: C=45, M=99, Y=0, B=27 |



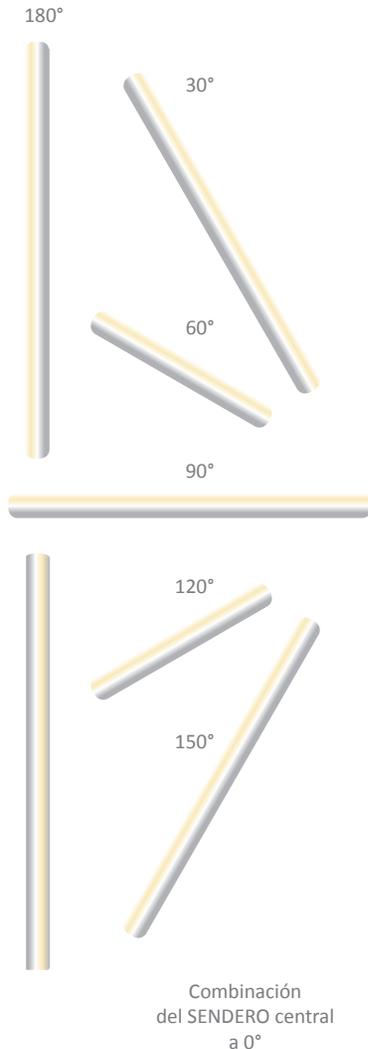
## MUNDO ASSIAH

Para el mundo de la manifestación, se usan una gama de colores rojos o en general muy cálidos como representativos de éste:

- |                  |                    |                                  |
|------------------|--------------------|----------------------------------|
| • Ubicación: 21  | Color: GUINDA      | Código: C=36, M=96, Y=90, B=7    |
| • Ubicación: 54  | Color: NARANJA     | Código: C=9, M=81, Y=90, B=7     |
| • Ubicación: 81  | Color: ROJO MEDIO  | Código: C=0, M=96, Y=100, B=3.27 |
| • Ubicación: 100 | Color: ROJO OSCURO | Código: C=21, M=96, Y=90, B=7    |



### 3.2.5.2 Gradientes y colores para los Senderos del Árbol de la Vida



Para la colorear de los senderos, respetando la dinámica de su forma, el gradiente se uso de manera lineal jugando con las inclinaciones de mismo de acuerdo al movimiento que gráficamente representa con el objetivo de provocar un aspecto más cilíndrico, como un tubo. Las inclinaciones son similares, por la simetría del mismo diseño resolviéndose en: 0°, 30°, 60°, 90°, 120° y 150°.

Los senderos son representaciones de caminos más tangibles que los mundos por lo que se modifica su opacidad marcada en 72%, esto permite que mantener visibles los puntos de convergencia de los mundos que son de importancia para lo comentado en el capítulo 1.

Por tanto, el gradiente se constituye:

- Ubicación: 21      Color: GRIS      Código: C=0, M=0, Y=0, B=50
- Ubicación: 50      Color: BLANCO      Código: C=0, M=0, Y=0, B=0
- Ubicación: 75      Color: CREMA      Código: C=2.75, M=9.02, Y=43, B=0.39
- Ubicación: 100      Color: BLANCO      Código: C=0, M=0, Y=0, B=0

La excepción de método para iluminar surge sólo para el pilar medio o senderos del centro, acoplando el gradiente con los mismo tonos pero con un nuevo objetivo, recordar a los usuarios o estudiantes de esta tradición que el Árbol de la Vida Kabalístico es TRIDIMENSIONAL, que en la ilustración que se realiza en este proyecto solo se muestran 3 de sus diversas vistas posibles, por convencionalidad del estudio y proyecto. Por tanto, el cambio de gradiente, pretende dar referencias gráficas de que el pilar descrito se ubica en un plano ligeramente más lejano que los pilares de la Gracia y Severidad, concluyendo su formación de la siguiente manera:

- Ubicación: 12.36      Color: GRIS      Código: C=0, M=0, Y=0, B=50
- Ubicación: 36      Color: BLANCO      Código: C=0, M=0, Y=0, B=0
- Ubicación: 72      Color: CREMA      Código: C=2.75, M=9.02, Y=43, B=0.39
- Ubicación: 100      Color: GRIS      Código: C=0, M=0, Y=0, B=50

### 3.2.5.3 Gradientes y colores para las Vasijas o Sephiroth del Árbol de la Vida

Descrito en el primer capítulo, se sabe que cada vasija tiene un color específico que le caracteriza, consideraciones que se respetan de acuerdo a la tradición Kabalística. Gráficamente y literalmente, sabemos que la palabra Sephiroth significa esfera, por ello es que para rellenarle de color se respeta la dinámica de su forma con el uso de un gradiente radial con el centro proyectado hacia el extremo superior derecho de cada esfera, provocando en el espectador un efecto de volumen e iluminación originado por tal extremo.

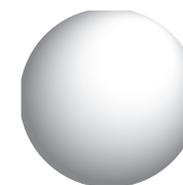
La opacidad de las vasijas se mantuvo al 90%, esto con el objetivo de hacer visible ciertos rasgos de los sendero, efecto que nos permite vislumbrar a los Sephiroth como esferas de cristal coloreadas.

Las Sephiroth y sus gradientes se solucionaron de la siguiente forma:

### KETHER

Esta vasija símbolo de la unidad y la luz enceguedora de distingue por considerarse incolora, blanca o con destellos en dorado. Para conservar estas características se aplico la siguiente combinación, donde la prioridad fue darle volumen a un objeto incoloro:

- Ubicación: 3                      Color: BLANCO                      Código: C=0, M=0, Y=0, B=0
- Ubicación: 36                      Color: BLANCO                      Código: C=0, M=0, Y=0, B=0
- Ubicación: 100                      Color: GRIS                      Código: C=0, M=0, Y=0, B=63



### CHOCMAH

Son los tonos grises los que representan a la vasija que simboliza la Sabiduría y el movimiento resultado con la siguiente combinación:

- Ubicación: 21                      Color: GRIS CLARO                      Código: C=0, M=0, Y=0, B=10
- Ubicación: 72                      Color: GRIS MEDIO                      Código: C=0, M=0, Y=0, B=50
- Ubicación: 100                      Color: GRIS REGULAR                      Código: C=0, M=0, Y=0, B=70



### BINAH

La esfera que simboliza el entendimiento e inicia el pilar de la severidad está asociada con tonos oscuros o totalmente negro. La aplicación para esta combinación tiene como objeto iluminar un objeto que por naturaleza está basada en colores oscuros:

- Ubicación: 12                      Color: GRIS MEDIO                      Código: C=0, M=0, Y=0, B=45
- Ubicación: 54                      Color: GRIS OBSCURO                      Código: C=0, M=0, Y=0, B=90
- Ubicación: 90                      Color: NEGRO                      Código: C=0, M=0, Y=0, B=100



### CHESED

También conocida como Guedulah, símbolo de Amor, la Majestad y la Misericordia, se relaciona con los tonos azules, resueltos de la siguiente forma:

- Ubicación: 9                      Color: AZUL CIELO                      Código: C=36, M=1, Y=0, B=0
- Ubicación: 63                      Color: AZUL MEDIO                      Código: C=96, M=54, Y=0, B=0
- Ubicación: 100                      Color: AZUL OBSCURO                      Código: C=96, M=54, Y=0, B=70





## GEBURAH

El Sephiroth de la justicia y el temor se vincula con los tonos rojizos:

- |                  |                       |                               |
|------------------|-----------------------|-------------------------------|
| • Ubicación: 9   | Color: NARANJA PASTEL | Código: C=3, M=33, Y=36, B=0  |
| • Ubicación: 72  | Color: ROJO MEDIO     | Código: C=3, M=9, Y=90, B=0   |
| • Ubicación: 100 | Color: GUINDA         | Código: C=3, M=93, Y=90, B=63 |

## TIPHERETH

El símbolo del sol y la metafísica, es la esta vasija, mancomunada con los colores cálidos de gamas amarillas:

- |                  |                        |                               |
|------------------|------------------------|-------------------------------|
| • Ubicación: 9   | Color: AMARILLO PASTEL | Código: C=0, M=0, Y=27, B=0   |
| • Ubicación: 54  | Color: AMARILLO MEDIO  | Código: C=3, M=12, Y=90, B=0  |
| • Ubicación: 100 | Color: AMARILLO ORO    | Código: C=3, M=12, Y=90, B=63 |



## NETZACH

Son los tonos en verde los que se enlazan con esta esfera que significa la firmeza y la victoria de la inteligencia, combinación resuelta de la siguiente forma:

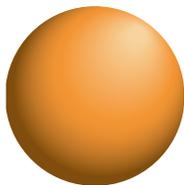
- |                  |                     |                               |
|------------------|---------------------|-------------------------------|
| • Ubicación: 9   | Color: VERDE PASTEL | Código: C=27, M=, Y=54, B=0   |
| • Ubicación: 63  | Color: VERDE MEDIO  | Código: C=90, M=0, Y=99, B=0  |
| • Ubicación: 100 | Color: VERDE OSCURO | Código: C=90, M=0, Y=93, B=70 |



## HOD

Es símbolo de la eternidad y la unción, manifestado con la gama de tonos verdes, se resuelve con:

- |                  |                       |                                |
|------------------|-----------------------|--------------------------------|
| • Ubicación: 9   | Color: NARANJA PASTEL | Código: C=3, M=18, Y=45, B=0   |
| • Ubicación: 63  | Color: NARANJA        | Código: C=2, M=54, Y=100, B=0  |
| • Ubicación: 100 | Color: CAFÉ           | Código: C=2, M=54, Y=100, B=63 |



## YESOD

La vasija que simboliza el fundamento, la proyección. Gráficamente vinculada con tonos morados, se solventa con la combinación de:

- |                  |                      |                               |
|------------------|----------------------|-------------------------------|
| • Ubicación: 9   | Color: LILA          | Código: C=54, M=45, Y=0, B=0  |
| • Ubicación: 54  | Color: MORADO MEDIO  | Código: C=72, M=90, Y=6, B=0  |
| • Ubicación: 100 | Color: MORADO OSCURO | Código: C=72, M=90, Y=6, B=70 |



## MALCHUT

Para la esfera que representa el umbral y el reino tangible, la tradición marca que ésta se compone de diversos colores, de acuerdo con el texto de la autora Dion Fortune. Sin embargo para su representación en este proyecto, se usa una esfera compuesta con cuatro gajos, como en una pelota; con un gradiente que simbolice los cuatro elementos del mundo material:

### Gajo Negro = AGUA

- Ubicación: 12      Color: GRIS MEDIO      Código: C=0, M=0, Y=0, B=45
- Ubicación: 54      Color: GRIS OSCURO      Código: C=0, M=0, Y=0, B=90
- Ubicación: 90      Color: NEGRO      Código: C=0, M=0, Y=0, B=100

### Gajo Azul = AIRE

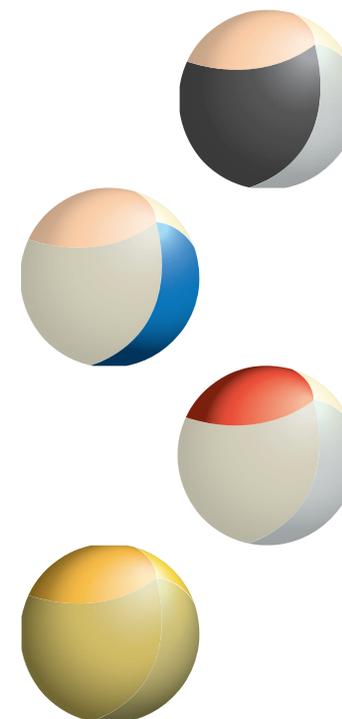
- Ubicación: 9      Color: AZUL CIELO      Código: C=36, M=1, Y=0, B=0
- Ubicación: 63      Color: AZUL MEDIO      Código: C=96, M=54, Y=0, B=0
- Ubicación: 100      Color: AZUL OSCURO      Código: C=96, M=54, Y=0, B=70

### Gajo Rojo = FUEGO

- Ubicación: 9      Color: NARANJA PASTEL      Código: C=3, M=33, Y=36, B=0
- Ubicación: 72      Color: ROJO MEDIO      Código: C=3, M=9, Y=90, B=0
- Ubicación: 100      Color: GUINDA      Código: C=3, M=93, Y=90, B=63

### Gajo Amarillo = TIERRA

- Ubicación: 9      Color: AMARILLO PASTEL      Código: C=0, M=0, Y=27, B=0
- Ubicación: 54      Color: AMARILLO MEDIO      Código: C=3, M=12, Y=90, B=0
- Ubicación: 100      Color: AMARILLO ORO      Código: C=3, M=12, Y=90, B=63



### 3.2.5.4 Gradiente y colores para Daath, la vasijas no vasija

Se distingue en el Árbol de la vida, la vasija no vasija denominada como Daath a la que no se vincula con algún atributo, más que el hecho de saber que en ella se conserva todo el conocimiento que un ser puede acumular a lo largo de sus vidas; asimismo conectarse con todo el conocimiento universal y que solo se accede a ella cuando el individuo desempeña su vida conforme a las enseñanzas del Árbol Kabalístico.

Por tales motivos, no enfrentamos de nuevo con un elemento incoloro, etéreo, que existe pero no a la vista de cualquiera. Estas son las características que se pretenden demostrar de forma gráfica por medio del juego de su opacidad, la cual se cuantifica en un 54%. El resto del gradiente se genera con la siguiente combinación:



Arial Regular

Arial Narrow

Arial Itálica

Arial BOLD

Arial BOLD Itálica

Arial BLACK

Ilustraciones 3.13: Muestras de variantes de la fuente ARIAL

Árbol  
El de la  
Vida

VASIJAS Y SENDEROS

- |                  |                   |                                |
|------------------|-------------------|--------------------------------|
| • Ubicación: 18  | Color: BLANCO     | Código: C=0, M=0, Y=0, B=0     |
| • Ubicación: 72  | Color: CREMA      | Código: C=3, M=9, Y=36, B=0.39 |
| • Ubicación: 100 | Color: GRIS CLARO | Código: C=0, M=0, Y=0, B=27    |

Concluyendo con esta última descripción de códigos de color, los contenidos en toda la ilustración.

### 3.2.6 Tipografía seleccionada para la serie carteles “El Árbol de la Vida”

La fuente tipográfica usada para este diseño son de tipo sans serif, esto es sin remates, de la familia de las Geométricas o de Palo seco, habla de que son uniformes y simétricos sus trazos, denominada ARIAL. [Ilustración 3.13]

Esta tipografía representa muchas ventajas pues su diseño digitalizado tiene suficientes variantes para aplicar una sola fuente en el diseño, esto es que, en las computadoras la fuente ARIAL está presente en los ordenadores en versión curva, negrita, negrita cursiva, black (ultra negra) con sus tres variantes y narrow (condensada) también con sus tres variantes.

#### 3.2.6.1 Tipografía para el título y subtítulo de los carteles “El Árbol de la Vida”

Para el diseño del título de la serie de carteles, literalmente “El Árbol de la Vida”, escrito con mayúsculas y minúsculas. Se hizo una combinación tipográfica con ARIAL BLACK REGULAR jugando con su tamaño o puntaje, distribución, color y alineación, como a continuación se menciona:

- La palabra **El** está a 63 puntos, en color Azul con el código: C=96, M=55, Y=0, B=0, con una opacidad de 54%.
- La letra **Á** de la palabra **Árbol** está a 90 puntos, en color Azul con el código: C=96, M=55, Y=0, B=0, con una opacidad de 100%.
- El resto de la palabra **Árbol** (**rbol**) está a 63 puntos, en color Azul con el código: C=96, M=55, Y=0, B=0, con una opacidad de 100%.
- La palabra **de** está a 45 puntos, en color Azul con el código: C=96, M=55, Y=0, B=0, con una opacidad de 54%.
- La palabra **la** está a 63 puntos, en color Azul con el código: C=96, M=55, Y=0, B=0, con una opacidad de 54%.
- La letra **V** de la palabra **Árbol** está a 90 puntos, en color Azul con el código: C=96, M=55, Y=0, B=0, con una opacidad de 100%.
- El resto de la palabra **Vida** (**ida**) está a 63 puntos, en color Azul con el código: C=96, M=55, Y=0, B=0, con una opacidad de 100%.

Para los subtítulos de la serie de carteles, que son cuatro: “SENDEROS Y VASIJAS”, “ASTROLOGÍA”, “ALFABETO HEBREO” y “ARCANOS MAYORES DEL TAROT”, escrito solo mayúsculas. En su aplicación únicamente se usó los tipos de ARIAL en su variante negrita-cursiva a 18 puntos, en color Azul con el código: C=96, M=55, Y=0, B=0, con una opacidad de 54%.

### 3.2.6.2 Tipografía para las acotaciones de los carteles “El Árbol de la Vida”

Los tipos usados para el texto de las acotaciones de la serie de carteles se aplican con tipografía ARIAL CURSIVA solo con mayúsculas, con jerarquías visuales con respecto al puntaje: 16, 14, 12 y 10; en color Azul con el código: C=96, M=55, Y=0, B=0, con una opacidad de 100%. [Ilustración 3.14]

Sólo el puntaje cambia en un solo cartel de la serie: “ARCANOS MAYORES DEL TAROT”, por la cantidad de información gráfica y escrita, fue necesario deducir los tipos hasta 7 puntos.

### 3.2.6.3 Tipografías espaciales para el diseño de los carteles “El Árbol de la Vida”

Existen 2 carteles donde los signos tipográficos desarrollados en ARIAL son insuficientes para cubrir las necesidades del proyecto, por lo que se requirió apoyarse de fuentes tipográficas que llenaran los vacíos.

La tipografía DAVID es un diseño de tipos con el alfabeto hebreo, para el cartel denominado de la misma forma; los cuales fueron convertidos en vectores o trazos digitales para modificar con libertad sus dimensiones y sin estar apagados al movimiento estricto de su programación; esto se debe a que el uso de tal alfabeto es en dirección opuesta al alfabeto latino que usamos. (El hebreo va de derecha a izquierda y el latino va de izquierda a derecha).

Con respecto a los colores que se aplicaron dos vertientes. Una para nominar a cada una de las diez vasijas más Daath. Para este caso, su contorno o también conocido como out line se define con una línea de 0.375 puntos de grosor con un código de color blanco, lo que impide que se mimetice con los demás colores de la vasija. Para rellenar el resto de la letra, se usa un tono de Azul con el código: C=96, M=64, Y=0, B=0, con una opacidad de 100%.

Para el caso de otras acotaciones, estos tipos fueron iluminados con 22 tonos diferentes. Esto se definió por la misma tradición kabalista, pues cada letra al concebirse como una vibración o energía específicas, llevan los colores que corresponden a su vibración, claro, de acuerdo con la tradición.

De todas ellas, su contorno o out line se define con una línea de 0.375 puntos de grosor con un código de color C=96, M=64, Y=0, B=0 que le hace resaltar sobre el fondo blanco de cartel. El relleno de cada letra se ilumina con diversos colores usados de la siguiente forma:

Letra א, código numérico	C=0, M=5, Y=100, B=0
Letra ב, código numérico	C=0, M=0, Y=90, B=0
Letra ג, código numérico	C=90, M=60, Y=0, B=0



Ilustraciones 3.14: Muestras de diversos puntajes para acotaciones

כתר

תפארת

יסוד

מלכות



Letra ט, código numérico	C=51, M=00, Y=100, B=0
Letra נ, código numérico	C=0, M=90, Y=100, B=0
Letra ו, código numérico	C=3, M=50, Y=100, B=0
Letra פ, código numérico	C=3, M=36, Y=100, B=0
Letra צ, código numérico	C=1, M=21, Y=100, B=0
Letra כ, código numérico	C=0, M=0, Y=100, B=0
Letra ק, código numérico	C=27, M=0, Y=100, B=0
Letra ג, código numérico	C=42, M=96, Y=0, B=0
Letra ל, código numérico	C=75, M=0, Y=100, B=0
Letra מ, código numérico	C=100, M=36, Y=0, B=10
Letra נ, código numérico	C=100, M=81, Y=0, B=10
Letra ד, código numérico	C=90, M=25, Y=10, B=0
Letra ה, código numérico	C=45, M=60, Y=0, B=50
Letra ו, código numérico	C=25, M=100, Y=100, B=5
Letra ז, código numérico	C=63, M=100, Y=0, B=0
Letra ח, código numérico	C=0, M=96, Y=0, B=0
Letra ט, código numérico	C=1, M=36, Y=100, B=0
Letra פ, código numérico	C=18, M=90, Y=90, B=0.3
Letra צ, código numérico	C=90, M=60, Y=0, B=50

La otra fuente tipográfica para completar la obra del cartel “ASTROLOGÍA” es la denominada WOW SANS SERIF que contienen entre sus tipos los signos astrológicos que completan la simbología que se requiere para este diseño. También fueron convertidos a vectores para la comodidad del proceso diseño. El color usado en este caso es Azul con el código: C=96, M=64, Y=0, B=0, sin contorno, con una opacidad de 100%.

*En esta parte del documento comienza a percibirse como todo un campo descriptivo del proceso de toma de decisiones para el diseño, tanto de la ilustración como de la serie de carteles, donde ya se consideran por completo los dos ambientes generales que les fundamentan: los lineamientos dados por la Kabbalah y los lineamientos de Diseño, conjuntados por una metodología fusionada (expuesta al principio del capítulo 2) que buscan sustentar todo el proceso y especificaciones descritas en este capítulo, ubicando al diseñador en concentrar su atención en cumplir los requerimientos del diseño que está creando.*

## CAPÍTULO 4

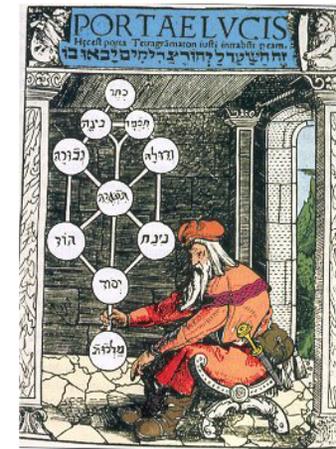
### Aplicación gráfica del marco teórico en la serie de carteles “El Árbol de la Vida”

#### 4.1 Requerimiento que los clientes o consumidores buscan en este Diseño de ilustración y carteles “El Árbol de la Vida”

La instauración de estos diseños fue motivada para convertirse en un producto pues durante el proceso creativo y de manufactura se pudo notar que el proyecto es capaz de cumplir primeramente con los objetivos personales, lo que fue el inicio de la idea (crear un medio de estudio y comprensión de la información del Árbol de la Vida) pero que al mismo tiempo funcionaba para la comunidad estudiantil de Kabbalah direccionados en la herramienta del Árbol. Es en este punto donde se observan las necesidades de los clientes o consumidores del producto.

Como punto de arranque se considera la unificación gráfica de elementos, proporciones y colores que deben aparecer en la representación del Árbol de la Vida, hacer una ilustración que gráficamente fundamente la armonía y el equilibrio que la tradición kabalista pretende transmitir a sus estudiantes. Además de que, al unificar esta imagen, los usuarios corren un riesgo mínimo de confusión para estudiar y asociar sus conocimientos adquiridos con la ilustración.

En la ilustración 4.1 observamos que aunque se tiene la referencia de los textos en hebreo, pero no se respeta la cantidad de elementos que le componen. Si observamos con detenimiento, falta una vasija, cinco senderos, además de estar confusas las conexiones de dos, no hay relación con los mundos, no se respetan las proporciones y tampoco se busca la asociación entre los colores.



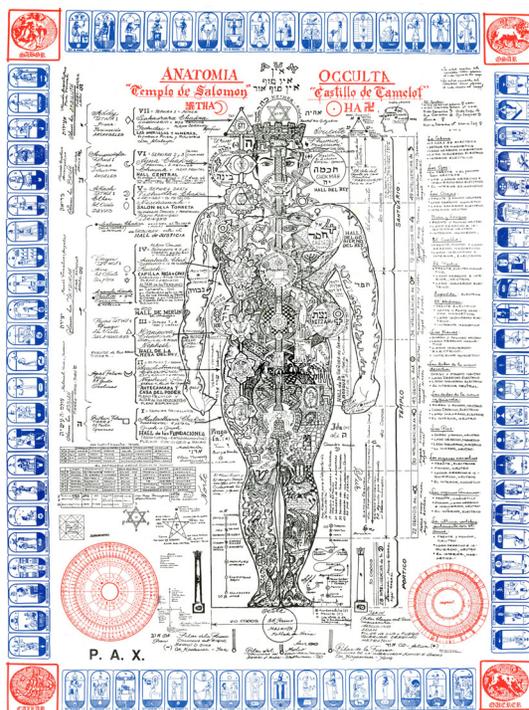
Ilustraciones 4.1: Representación del Árbol de la Vida Kabalístico que aparece en la portada del libro de Dion Fortune “Cabala mística”.

En la ilustración 4.2 se percibe un intento más acercado a relacionales con los colores, mas no se respetan del todo. La proporción está un poco más trabajada pero aún es irregular en cuanto a los espacios entre los elementos. Se ve clara la ausencia de la misma vasija que en anterior y de cuatro senderos.



Ilustraciones 4.2: Representación del Árbol de la Vida publicado en un artículo de astrología en internet: [http://astrologiaviva.com/?page\\_id=2077](http://astrologiaviva.com/?page_id=2077)

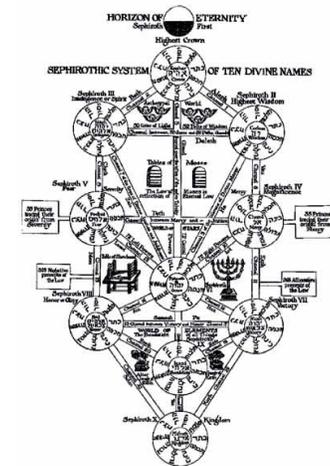
Otros dos aspectos a considerar por la necesidades de los clientes o usuarios, es la claridad con que se presenta y la cantidad de información que los carteles deberán tener. Desde el capítulo 1 se hizo referencia que la tradición Kabalista sobrevivió al tiempo por su enseñanza de maestro a alumno, es decir de boca a oído, esto con fines de respeto y resguardo del conocimiento; creado con este argumento un requerimiento de simplificar la información a lo meramente necesario con el fin de que, el Árbol sea comprendido por individuos interesados en el tema. Tal aspecto propicia que de manera simultánea el estudiante de Kabbalah está obligado a poner en práctica sus conocimientos al estar frente al cartel, convirtiéndole en un material útil para la memoria y aplicación de la herramienta.



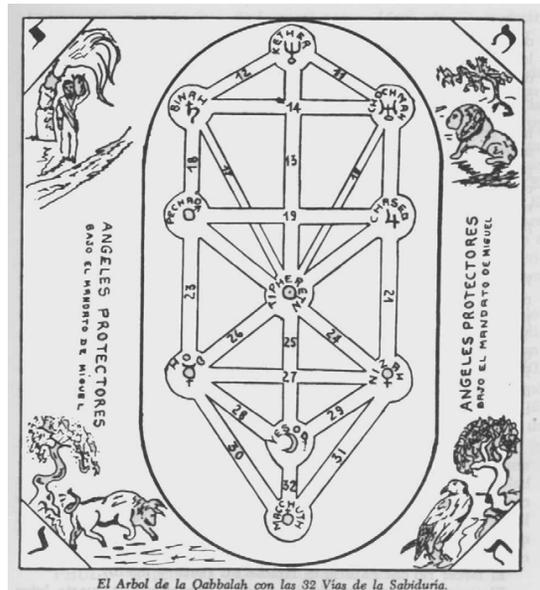
En la ilustración 4.3, observamos si tiene todos los elementos del árbol, la proporción existe, pero el exceso de información lo hace complejo de entender, además de que su presentación es saturada e ineficiente para alguien que inicia sus estudios en la tradición. Quizá para alguien muy ilustrado en el tema pueda serle útil, pero aún con sus conocimientos no facilita del todo el estudio de la tradición. Además de que la asociación de colores en el árbol no existe.

Ilustraciones 4.3: Representación del Árbol de la Vida del cartel "Anatomía oculta" el cual es comercializado tiendas y librerías esotéricas.

En la ilustración 4.4, la proporción está más regulada que en la mayoría de los casos se sostiene una menor cantidad de información que en anterior más la presentación de esta es ineficiente, confusa y considero que hasta cierto punto ilegible. Tampoco existe la asociación por colores ni la relación con los mundos.



Ilustraciones 4.4: Representación del *Árbol de la Vida* publicado en el artículo titulado “*Árbol de la Vida*” en internet: [http://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81rbol\\_de\\_la\\_vida\\_\(C%C3%A1bala\)](http://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81rbol_de_la_vida_(C%C3%A1bala))



Ilustraciones 4.5: Representación del diagrama del *Árbol de la Vida* Kabalístico que data del siglo XIX y aparece en el libro de Serge Raynaud de la Ferrière “*El libro negro*”. Pp. 65

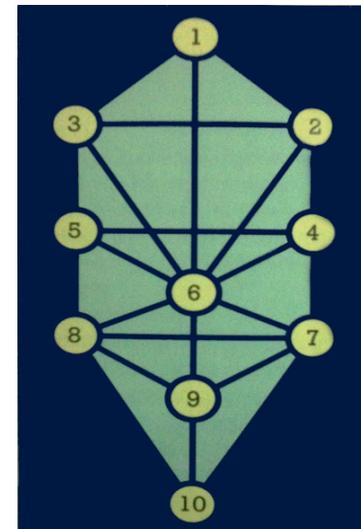
que por tradición tiene en cuanto a proporción, elementos y color. Que la cantidad de información que se maneje sea suficiente y clara para apoyar al estudiante de Kabbalah en de cualquier nivel (inicial o avanzado) y por si fuera poco que estéticamente sea presentable y digerible para el espectador. Estos son los requerimientos que un cliente consumidor de estos carteles busca y que a la vista saltan para cumplir con eficiencia todos los objetivos.

Las especificaciones graficas se terminan de argumentar a continuación junto con todo el sustento de los capítulos previos.

En la ilustración 4.5, la proporción sigue sin respetarse del todo, aunque en sus elementos ya casi consiguen estar completos. La información es menor pero ineficiente porque no te ayuda para nada en la comprensión del funcionamiento del *Árbol de la Vida* con la vida cotidiana. Si tiene un significado, pero ser requiere de un gran adentramiento en el tema para comprender esta ilustración monocromática.

Esta última la ilustración (4.6), tiene una ausencia total de información porque no solo los números se relacionan con las vasijas, además de que su método de representación le resta importancia a los demás elementos del *Árbol* (senderos y mundos). La proporción es irregular pero los elementos son suficiente para entender que es una *Árbol de la Vida* Kabalístico.

Como se ve claramente, unas propuestas tienen algo que las otras no y viceversa. Este proyecto no tiene como propósito descubrir el hilo negro del *Árbol de la Vida*, pues el diseño es tan antiguo que sigo sin poder rastrear al autor o iniciador del esquema. El propósito es el de respetar las especificaciones



Ilustraciones 4.6: Representación del *Árbol de la Vida* del libro “*Claves para la vida . La espiritualidad*”. Editorial Balsa Planeta.

## 4.2 Diseño de la ilustración digital del Árbol de la Vida Kabalístico

La inspiración para este diseño comienza cuando se investiga sobre el pentagrama o la estrella de cinco puntas que desarrolló Pitágoras [Ilustración 4.7], donde cada uno de los cuatro tamaños de líneas que de este surgen se relacionan entre sí: la suma de la más pequeña con la siguiente en adición conforman la longitud de una tercera, la segunda con la tercera conforman la cuarta, explicando de forma gráfica una proporción perfecta entre ellas.

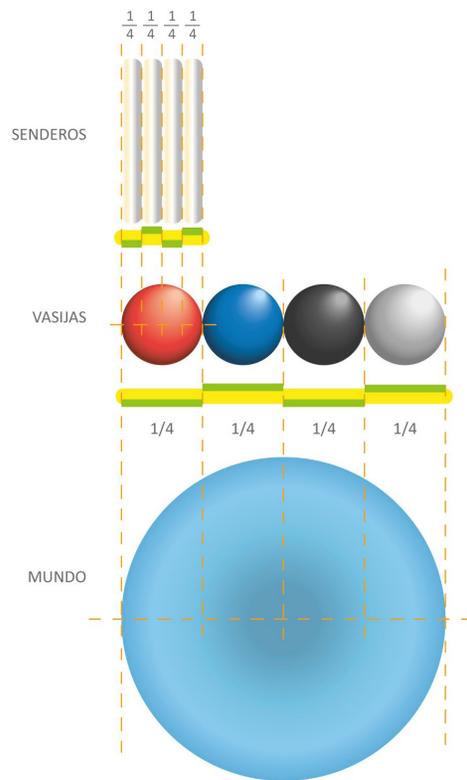
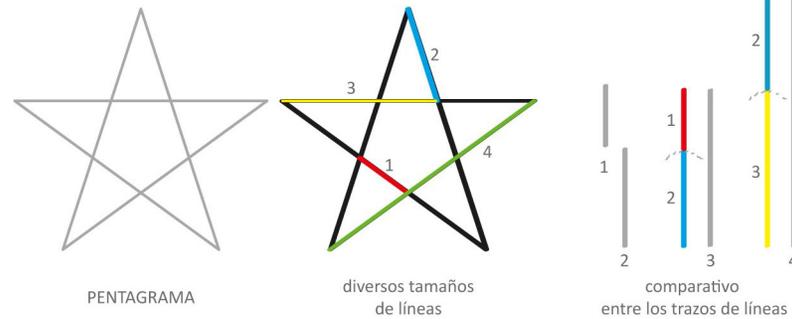


Ilustración 4.8:  
Comparativas de proporción entre los elementos gráficos del Árbol de la Vida Kabalístico.



Ilustraciones 4.7: Coprobación gráfica de la proporción del Pentagrama de Pitágoras

Con base a este razonamiento es que se procede aplicar este tipo de lógica, quizá un tanto más simple. En cuanto a la proporción del diseño geométrico aplicado dentro del Árbol de la Vida Kabalístico se describe: el ancho de los senderos es proporcional  $\frac{1}{4}$  con respecto al diámetro de las vasijas; estas últimas también son proporcionales  $\frac{1}{4}$  con respecto al diámetro de los mundos.  
(Temas tratados en el capítulo 1) [Ilustración 4.8]

Luego de obtener las dimensiones de los elementos que conforman al Árbol se debe considerar otro aspecto que concluye la definición del diseño, el espacio entre estos.

Los mundos son los primero en colocarse, van centrados de manera vertical, siendo la zona más baja del perímetro del primer trazo, el mundo Atziluth/Blanco; quien establece el centro del siguiente, el mundo Briah/Azul; el que por consecuencia fija el centro del Yetzirah/Morado y este último concluye con el Asiah/Rojo. [Ilustración 4.9]

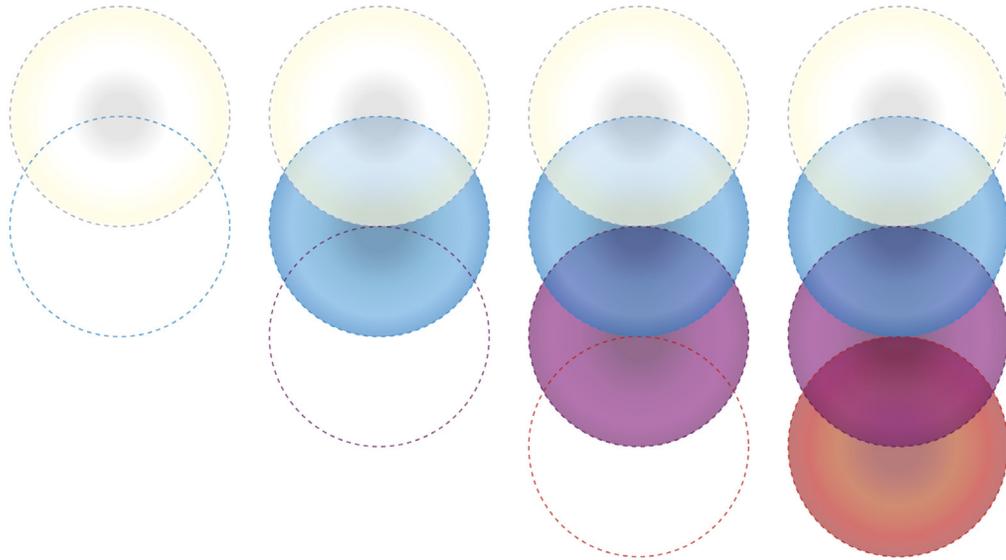


Ilustración 4.9: método para trazar los mundos del Árbol de la Vida Kabalístico.

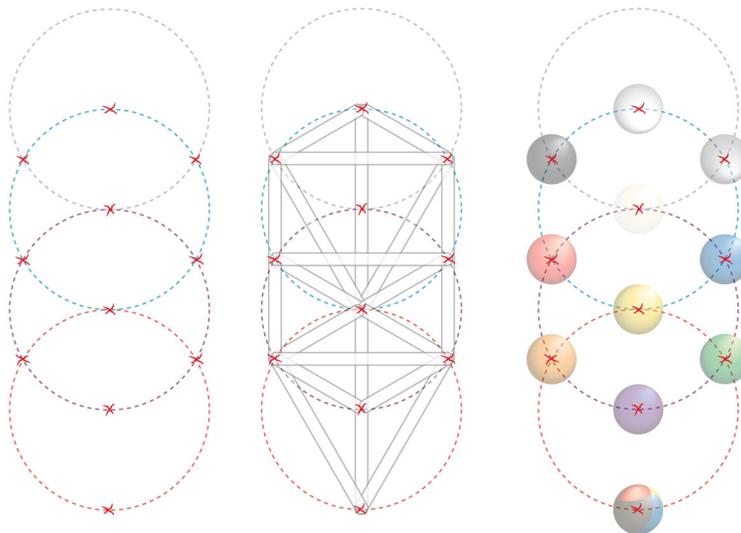


Ilustración 4.10: método para trazar los mundos del Árbol de la Vida Kabalístico.

Son los puntos en que las circunferencias se cortan entre sí, las referencias gráficas con una doble función, muestran el sitio donde se colocan los centros de las esferas o vasijas y los puntos vértices o de intersección para toda la estructura de los senderos.

[Ilustración 4.10]

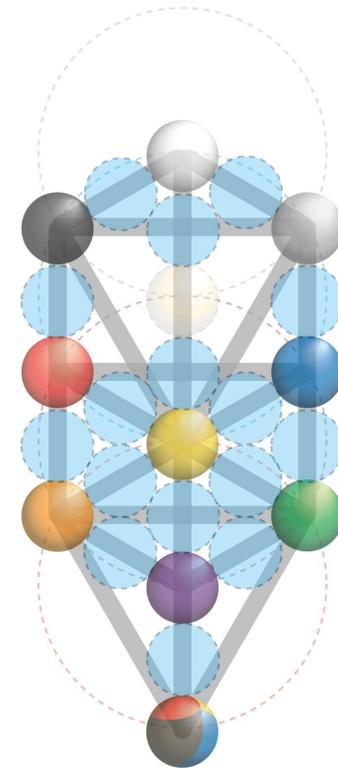


Ilustración 4.11: Trazar adicionales dentro del Árbol de la Vida Kabalístico para comprobar el espacio entre vasijas.

La comprobación sobre la distancia que deben tener las vasijas entre sí es muy simple, debe ser igual al diámetro de otra vasija entre estas.

[Ilustración 4.11]

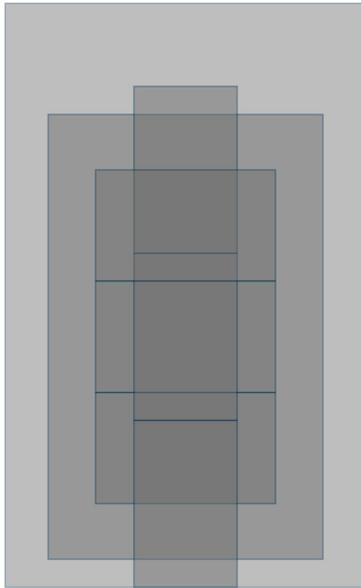


Ilustración 4.12: Red de rectángulos áureos que soporta la composición de la ilustración digital para el *Árbol de la Vida Kabalístico*.

Además de lo anterior, por medio de una estructura de rectángulos áureos se termina de completar la armonía que este gráfico del *Árbol de Vida* posee<sup>2</sup>. [Ilustraciones 4.12 y 4.13]

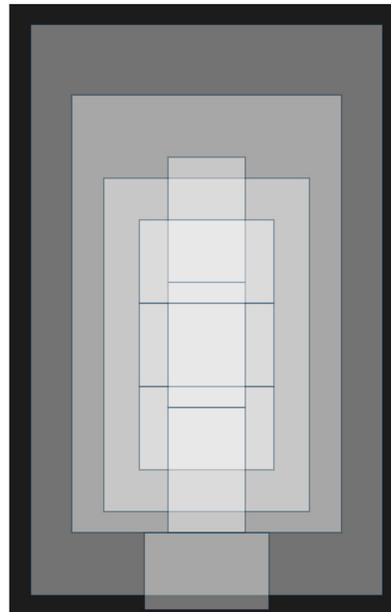


Ilustración 4.14: Red de rectángulos áureos para la composición de la ilustración digital para el *Árbol de la Vida Kabalístico* aplicada en el formato TABLOIDE a escala.

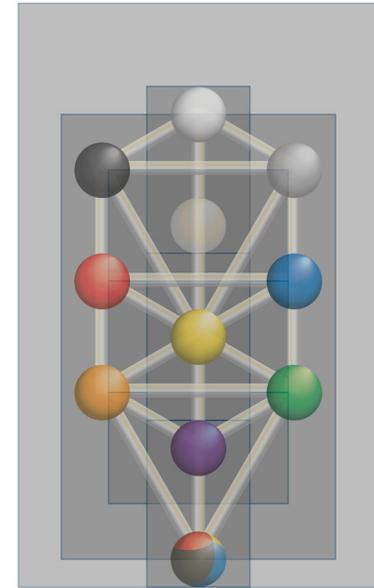


Ilustración 4.13: Ilustración digital del *Árbol de la Vida Kabalístico* sustentado con su respectiva red de rectángulos áureos.

2. Se recuerda al lector que, todos los efectos de colores con sus respectivos códigos fueron tratados en el capítulo anterior

La ilustración también nos muestra el acomodo del mismo *Árbol* con respecto al soporte, centrado; acciones que se mantienen como constante en la serie de carteles y quedan sustentadas con las técnicas de composición gráfica como la simetría, la simplicidad, la economía, la pasividad, la coherencia, la continuidad y por obviedad la armonía. [Ilustración 4.14]

### 4.3 Diseño y composición para el título y subtítulos

Con se ha mencionado innumerables ocasiones, el título general de esta serie de carteles es a la letra “EL ÁRBOL DE LA VIDA” y el subtítulo de sus cuatro variantes demarcan el tema específico que trata el cartel.

Las especificaciones de colores, fuentes tipográficas y juegos de puntajes (tamaños) se delimitan desde el capítulo anterior; lo que ahora concierne exponer es la estructura armónica también con base a rectángulos áureos. [Ilustración 4.15]



Ilustración 4.15: Composición de rectángulos áureos para el diseño editorial para el título “El Árbol de la Vida”.

El Árbol de la Vida

VASIJAS Y SENDEROS

Ilustración 4.16: Solución gráfica del diseño editorial para el título “El Árbol de la Vida”.

El título se presenta a dos líneas con una lectura latina de izquierda a derecha y de abajo hacia arriba; esto último justificado con el argumento de que la búsqueda de este tipo de conocimientos de la Kabbalah mística implica llevar la mente hacia algo más que la imaginación, más allá que la percepción básica de los cinco sentidos básicos, que las ideas y la comprensión fluyan más arriba de lo común. Más por jerarquía se sabe que el subtítulo siempre va debajo del título principal, se coloca con una alineación con bandera derecha<sup>3</sup>, para que al concluir la lectura del título la vista recaiga en el subtítulo y devuelva al observador hacia el interior del cartel. [Ilustración 4.16]

3. Significa que el punto de apoyo del texto se ubica en el extremo derecho de la línea de texto.

Por las características de la composición como unidad en el cartel, el título se ubica en la parte superior y centrado a pesar de los desfases que las líneas del texto presentan. Tales divergencias horizontales quedan justificadas, tanto por la estructura formada por rectángulos áureos, como por alineación vertical y conveniente que las letras del texto contienen: la literal “L” del sustantivo “Árbol” con la “L” del artículo “la” de la segunda línea del texto. [Ilustración 4.16]

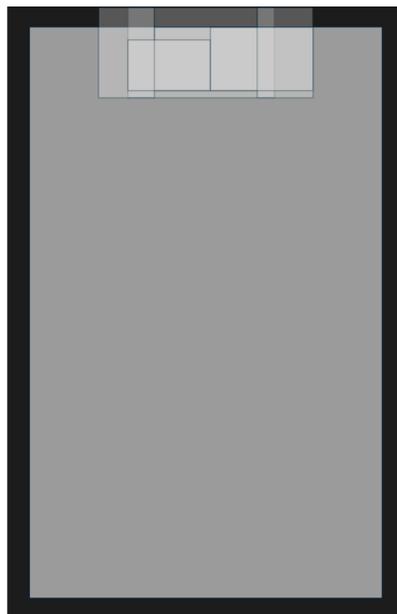


Ilustración 4.17: Red de rectángulos del diseño editorial para el título “El Árbol de la Vida” aplicada en el formato TABLOIDE a escala.



Ilustración 4.18: Diseño editorial para el título “El Árbol de la Vida”. sustentado con su respectiva red de rectángulos áureos.

Desde este punto, el lector debe considerar que, tanto la estructura de la ilustración de Árbol de la Vida Kabalístico como el diseño editorial que se usó para el título, explicados en los últimos dos temas, aunados con los desarrollados y especificaciones dadas en el capítulo tercero, permanecen como unidades constantes para la aplicación dentro de la serie de estos cuatro carteles. Los cambios se verán tangibles con respecto a la temática que el subtítulo designe y por tanto se refleja en las acotaciones que contenga cada cartel en su caso.

#### 4.4 Diseño de cartel: El Árbol de la Vida, VASIJAS Y SENDEROS

Los elementos base para este cartel son la ilustración del Árbol Kabalístico con su título. Sin embargo, la designación del subtítulo conducen al usuario u observador a dar a conocer la anatomía básica de la composición de este Árbol.

Para los usuarios que no tienen un conocimiento ni siquiera básico de Kabbalah y el Árbol de la Vida, pueden tener idea con solo observar este cartel de la composición del Árbol y los nombres específicos de sus elementos. Podrá ni siquiera idea de lo que significan o para que les funcione, pero sí podrán determinar que está compuesto sobre una estructura de circunferencias con esferas y “caminitos” que les unen entre sí.

En el caso de usuarios con un conocimiento básico de Kabbalah y/o del Árbol de la Vida, el esquema que presentamos será de gran utilidad para graficar sus ideas o encaminar al usuario a una comprensión más certera de sus relaciones y funciones.

En resumen, este cartel puede ser considerado como el inicio o la plataforma de todo el contexto acerca del Árbol de la Vida Kabalístico por desmenuzar sus bases en el idioma oficial de nuestro país y sin mayor necesidad de entender un código que el entendimiento de la lectura fonética latina.

#### 4.4.1 Distribución de los elementos gráficos para el cartel VASIJAS Y SENDEROS

Sabemos que la ilustración ya está determinada en su posición, lo que está por exponerse en estas líneas en los elementos adicionales que requieren estar presentes para completar la información que el subtítulo sugiere.

En el cartel “VASIJAS Y SENDEROS” se requiere incluir los nombres de cada elemento del Árbol de la Vida, las denominaciones de cada sendero y de cada vasija o esfera, solucionando el requisito con la colocación del texto dentro de los elementos gráficos con la finalidad de impedir confusión al usuario marcando una dirección lineal y definitiva con el uso de tal recurso. [Ilustración 4.19]

Por el tipo de vista que el Árbol de la Vida tiene, o sea frontal, hace que el usuario tenga en un solo vistazo la idea completa de la posición de los elementos que le conforman, pero tal vista impide al usuario a comprender un detalle referente al Árbol y es que éste es tridimensional. Los lectores se preguntaran porque no se realizó una ilustración en *perspectiva*<sup>4</sup> o como un *isométrico*<sup>5</sup>, pero la respuesta se respalda con dos sencillos argumentos:

1. No todas las personas tienen la capacidad de percibir y discernir un objeto tridimensional en un soporte bidimensional, así como captar el porqué de la “deformaciones o irregularidades” podría presentar la ilustración.
2. Al hacer una presentación tridimensional, los usuarios podrían tener restringido u oculto algunas de las secciones de la ilustración, esto por causa del giro que el objeto tuviese; que por tanto se traduce en una posible confusión por la falta de elementos aparente o inaccesibilidad para explicar con detalle cada parte del esquema.

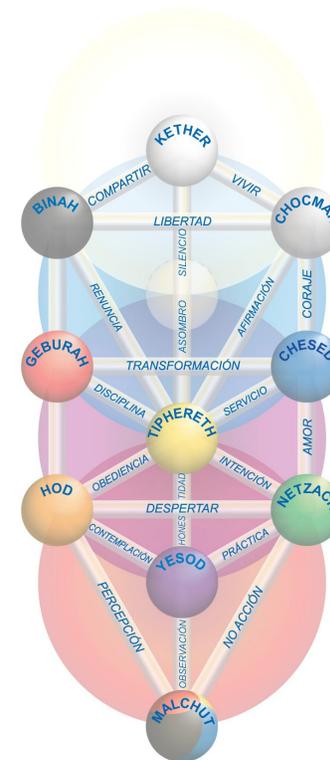


Ilustración 4.19: Ilustración digital del Árbol de la Vida Kabalístico.

4. *Perspectiva*. Consultar Glosario  
5. *Isométrico*. Consultar Glosario



La solución optada para aclarar al usuario la tridimensión del Árbol de la Vida sin mermar su percepción de todos los elementos con una visión simétrica se hace uso de dos ilustraciones más, ambas en apariencia iguales pero reflejadas entre sí; vistas que en geometría para la resolución de un dibujo isométrico se consideran, vistas LATERALES a los cuales también se les colocan sus respectivos nombres para conservar al usuario en entendimiento y ubicación. [Ilustración 4.20]

Estas acotaciones refuerzan la comprensión del esquema y se usan como recurso en los siguientes dos carteles (ASTROLOGÍA Y ALFABETO HEBREO).

Ilustraciones 4.20: Vistas laterales de la Ilustración digital del Árbol de la Vida Kabalístico.

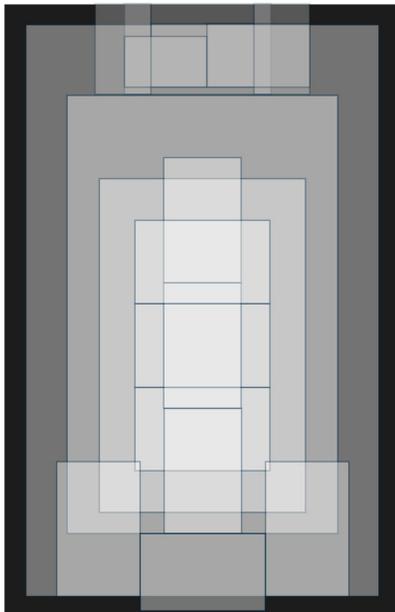
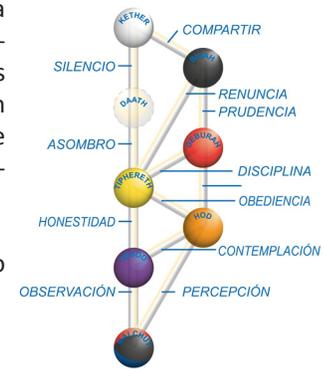


Ilustración 4.21: Red de rectángulos áureos para el cartel "El Árbol de la Vida" VASIJAS Y SENDEROS aplicada en el formato TABLOIDE a escala.

#### 4.4.2 Estructura de la composición para el cartel VASIJAS Y SENDEROS

En puntos anteriores se ha dejado muy en claro la estructura general que se respeta en los cuatro diseños que contiene el proyecto, más es importante responder de manera estructural a las variaciones que se implementan en cada caso y que sin perder el perfil creada con base a la sección áurea se justifica de la manera siguiente.

Si observamos la ilustración 4.16 con la conformación de rectángulos, comparada con las estructuras generales presentadas en páginas anteriores, notaremos que se agregan en la zona inferior de soporte a escala, un par de rectángulos en posición vertical que se sostienen en la base del rectángulo usado como margen, los cuales sustentan las alturas de los Árboles en vista lateral y que se representan a un 36% del tamaño original.

### 4.5 Diseño de carteles: El Árbol de la Vida, ASTROLOGÍA Y ALFABETO HEBREO

Respetando las contantes generales expresadas acerca del diseño, para estos dos carteles se mantiene. Sin embargo, sus variantes radican en el nivel de entendimiento en sus acotaciones por los temas tan específicos y poco comunes que conllevan.

Para el primero de estos, es necesario aclarar al lector como un concepto general que, la palabra Astrología proviene del latín astrología y este a su vez del griego αστρολογία; es el estudio de la posición y del movimiento de los astros, a través de cuya interpretación y observación se pretende conocer y predecir el destino de los hombres y pronosticar los sucesos terrestres<sup>6</sup>. Considerando el significado anterior es cómo podemos comprender el porqué es necesario el uso de los símbolos que por siglos y siglos se asocian con los planetas y los signos astrológicos, un código poco común.

6. Diccionario de Real academia de la lengua española en línea. [Página oficial]

En cuanto al Alfabeto Hebreo, mencionado en el primer capítulo, debemos saber que es muy diferente al latino, el que usamos, o que su precedente el griego, estos últimos son lo que se conoce como alfabetos fonéticos, significa que cada carácter representa un sonido y conociendo tal sonido es suficiente para solucionar la lectura de estos. Otra gran diferencia es la dirección de su lecto/escritura. En el caso del Alfabeto Hebreo va de maneta opuesta al griego o latino, de derecha a izquierda. Su funcionamiento es indiferente a los sonidos y por tanto su lectura no se basa en la fonética, se dice que incluso todos sus caracteres son determinados como consonantes, las relaciones entre cada carácter es lo que define su sonido, las vocales son marcadas con un código de puntos alrededor de las letras, por eso que se dice que este alfabeto es vibracional, es posible que por esa misma razón se relaciona este alfabeto con números<sup>7</sup>, como en una escala de frecuencia y ondas quizá, esa es la parte mística que conserva la tradición Kabalística, donde la interpretación queda en el plano de los subjetivo de cada cual.

 TETH	 ALEPH	
 MEN	 BETH	
 NUN	 GUIMEL	
 SAMECH	 DALETH	
 AYIN	 HÉ	
 PEH	 VAU	
 TZADI	 ZAIN	
 KOPH	 CHETH	
 RESH	 LAMED	
 SHIN	 YOD	
 TAV	 CAF	

Ilustración 4.22: Muestra de acotaciones para el cartel "ALFABETO HEBREO"

### 4.5.1 Distribución de los elementos gráficos para los carteles ASTROLOGÍA Y ALFABETO HEBREO

Para ambos carteles el requerimiento para su diseño incluye el tomar en cuenta un medio de descodificación de todos esos símbolos que para el grueso de la población no son tan usuales. La solución se encuentra en colocar la simbología con sus nombres respectivos, como en un plano de construcción.

[Ilustraciones 4.22 y 4.23]

Cada símbolo fue agregado al sendero y vasija que le corresponde, exceptuando las vasijas del cartel del alfabeto hebreo, donde está escrito en ese idioma el nombre de cada esfera.

Desde la explicación del diseño del cartel anterior, se declara el uso de las vistas laterales del Árbol a escala para estos dos carteles con sus cambios respectivos en cuanto a las acotaciones y sostener la relación con el tema.

 ARIES	 SOL
 TAURO	 MERCURIO
 GÉMINIS	 VENUS
 CÁNCER	 TIERRA
 LEO	 LUNA
 VIRGO	 LILITH
 LIBRA	 MARTE
 ESCORPIO	 JÚPITER
 SAGITARIO	 SATURNO
 CAPRICORNIO	 URANO
 ACUARIO	 NEPTUNO
 PISCIS	 PLUTÓN

Ilustración 4.23: Muestra de acotaciones para el cartel "ASTROLOGÍA"

### 4.5.2 Estructura de la composición para los carteles ASTROLOGÍA Y ALFABETO HEBREO

La estructura general se continúa conservando y para estos dos carteles se incluye el par de rectángulos en posición vertical de los laterales inferiores del soporte (el formato tabloide), más de nuevo se incluyen dos rectángulos más con las mismas proporciones, colocados en las zonas laterales/medias del formato como se observa en la ilustración 4.18, con el propósito de colocar las acotaciones que se adicionaron al diseño para completar la información.

7. Esta idea se expresa en la tabla del primer capítulo en el tema 1.3.2 Los veintidós senderos del Árbol de la Vida Kabalístico

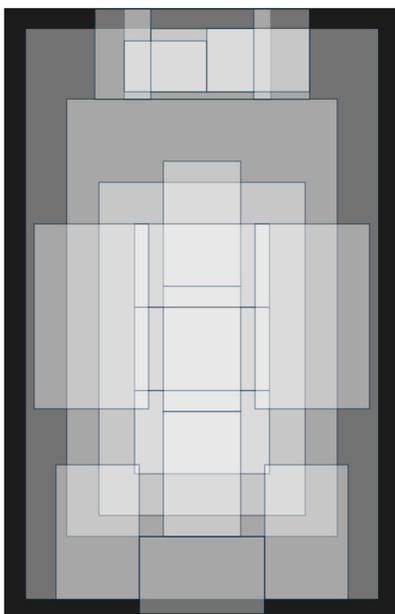


Ilustración 4.24: Red de rectángulos áureos para el cartel "El Árbol de la Vida" VASIJAS Y SENDEROS aplicada en el formato TABLOIDE a escala.

Si bien es pertinente mencionar que los rectángulos adicionales se han colocado en las zonas laterales del cartel primeramente para distribuir tanto los elementos como equilibrar los espacios en blanco del diseño, pero también para conservar las técnicas visuales de simetría, pasividad, coherencia, organización, economía, regularidad y obviamente armonía.

## 4.6 Diseño de cartel: El Árbol de la Vida, ARCANOS MAYORES DEL TAROT

Es para este diseño que se usan las ilustraciones complementarias mencionadas en el capítulo anterior en el tema 3.1.4.3.

Imprescindible es la presencia de estas cartas pues funcionan para aclarar la información que se brinda al usuario, tanto de la ubicación de los Arcanos con sus nombre para su identificación.

### 4.6.1 Distribución de los elementos gráficos para el cartel ARCANOS MAYORES DEL TAROT

En cuanto al título y la ilustración principal del Árbol de la Vida, permanecen en sus respectivos sitios para sostener una misma corriente en la serie; más para el diseño de este cartel, encontramos un nuevo reto para la distribución de los elementos gráficos, los cuales en número ascienden a por lo menos veintidós Cartas o Arcanos que además de estar en relación a los senderos del Árbol deben de funcionar como acotaciones.

Colocar las cartas de los Arcanos Mayores dentro o sobre los elementos del Árbol de la Vida no es un recurso viable por las diversas medidas que cada objeto tiene y en el caso de ajustar las ilustraciones de las cartas a los senderos, tendrían que reducirse en gran medida para evitar superposiciones entre los elementos, generando un conflicto de legibilidad de las imágenes. Por tal razonamiento es que se determina colocar las representaciones de los Arcanos en las zonas laterales del Árbol, como en las acotaciones de los dos anteriores carteles.

Se menciona en el primer capítulo que estas cartas tienen una numeración usada desde la edad media con cifras romanas, lo que provee de continuidad a la serie de Arcanos. Este dato fue representado en el Árbol colocando dentro de cada sendero el número del Arcano según su correspondencia, esto se debe a que desde el cartel VASIJAS Y SENDEROS está comprobado que, cada sendero es apto para contener una línea de texto.

En cuanto a las esferas del Árbol, se conserva el nombre de cada una en español dentro del mismo elemento como en el primer cartel, ya que dentro del tema, estas no se relacionan con los Arcanos Mayores de Tarot; si releyéramos el tema de los diez Sephiroth del Árbol de la Vida Kabalístico (1.3.3) del primer capítulo, se comprenderá que las vasijas se relacionan con el resto de los números que conforman el Tarot: ases, dos de oros, copas, bastos, espadas, etc.

Un recurso muy común en los esquemas es un enlace de dos elementos con una línea para generar una asociación directa. Todas las cartas están relacionadas con su sendero por este medio, respetando las jerarquías en el espacio, en cuanto a su colocación dentro y/o sobre la ilustración principal del *Árbol de la Vida*, para no alterar la percepción del observador sobre la *superposición*<sup>8</sup> de los elementos del mismo.

Para completar el diseño falta por solucionar el medio por el cual los usuarios reconocerán el nombre de cada carta, esto es, la acotación. Para buscar el equilibrio visual de este diseño, se toma la decisión de colocar en una línea horizontal que abarca toda la zona inferior del formato, constituida por las veintidós representaciones de los Arcanos Mayores a una escala de 50% con respecto al tamaño de los exhibidos alrededor del *Árbol de la Vida*, pero con una variante más, su grado de opacidad se baja hasta un 72% para evitar competencia visual [Ilustración 4.25] Todo lo anterior se debe a la comprensión de que, si es importante saber el nombre de cada carta, pero es más importante identificarle con su relación dentro del *Árbol*.



Ilustración 4.25: Ejemplos de proporción y opacidad para acotaciones de los Arcanos Mayores del Tarot.

Para la colocación de sus designes de estas pequeñas cartas, se ejecuta un juego con la posición de los textos entre la parte inferior y superior de cada Arcano, esto con el fin de evitar un



Ilustraciones 4.26: Acotaciones de la zona inferior del cartel ARCANOS MAYORES DEL TAROT

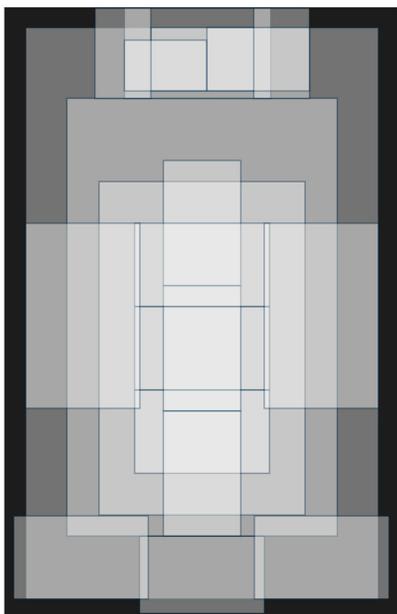


Ilustración 4.27: Red para el cartel ARCANOS MAYORES DEL TAROT en el formato TABLOIDE a escala.

empate o choque entre las líneas de texto, además de impedir confusiones y sobrecargas visuales. Todo esto respetando los planteamientos tipográficos del capítulo pasado: fuente Arial itálica o cursiva, azul (códigos descritos en el capítulo anterior) con tamaño de 7 puntos. [Ilustración 4.26]

#### 4.6.2 Estructura de la composición para el cartel ARCANOS MAYORES DEL TAROT

Describiendo la estructura conformada por rectángulos áureos que sostienen los elementos gráficos para este diseño, se mantiene la composición general de la ilustración del *Árbol* y su titular; de igual forma se conservan el par de rectángulos verticales de la zona media del formato, los cuales permiten mantener la armonía para la colocación de las cartas asociadas con los senderos del *Árbol*.

La zona que sufre un ligero cambio es la inferior del formato. Para delimitar la distancia que la ilustración principal tiene con la línea horizontal inferior que delimita al formato se coloca un rectángulo en posición horizontal, que más tarde funciona también como apoyo para los dos rectángulos para las vistas laterales de los árboles a escala. Estos dos últimos cuadriláteros, para este diseño de acotaciones horizontales, son unificados hacia tal posición como observamos la ilustración 4.27, los cuales terminan por sostener la distancia precisa y armónica que tanto las acotaciones como todo el conjunto merecen.

8. Se refiere al efecto en plano de expresar ante el observador y justificarse de manera gráfica que objetos están en primer plano y que objetos están al fondo.

*Es este cuarto capítulo el que retira el velo entre el diseño terminado y todo el sustento geométrico que soporta a cada elemento gráfico; esto se resume en mostrar la estructura creativa y armónica que fundamenta la composición principalmente, tanto de la ilustración como del diseño de cada uno de los cuatro carteles.*

*El diseñador se concentra ahora en cumplir las necesidades y requerimientos de sus clientes/usuarios definidos como estudiantes del Árbol de la Vida Kabalístico, a través de todos los fundamentos y elementos descritos a lo largo de este documento*

Muestras a escala  
de la serie de carteles

# El Árbol de la Vida Kabalístico



## CONCLUSIONES

El desarrollo de este proyecto, inspirado por los profundos conocimientos que tiene la tradición Kabalística, propició alcanzar las siguientes metas:

### **I. Clasificación los tipos de carteles.**

Esto sucede cuando se realiza un estudio de la historia del cartel y sus posibilidades en cuanto a su funcionamiento como medio gráfico masivo de comunicación.

### **II. La realización de todo el proyecto, tanto la ilustración, el diseño editorial del título y la distribución de los elementos gráficos dentro del cartel, a partir de composiciones con rectángulos áureos.**

Todo el trabajo de composición se desarrolla desde sus fundamentos de sintaxis, técnicas visuales y cálculos geométricos resueltos con base a la fórmula  $\sqrt{5+1/2}=1.618$ , método matemático para obtener el número y la sección de oro.

Los ejemplos gráficos del tercer y cuarto capítulo nos ayudan a visualizar todo el contexto geométrico que se aplica para estructurar la composición de la ilustración, el título y en general de cada cartel.

### **III. La elaboración de un soporte didáctico que permita comprender al usuario, a través de una serie de carteles, algunos conceptos básicos de la tradición Kabalística y el Árbol de la Vida.**

Consultando la información proporcionada en el primer capítulo más la información que contienen los carteles, se puede definir que los conceptos básicos están presentes distribuidos en los cuatro soportes gráficos, siempre fundamentados con todos los lineamientos del diseño que se plantearon.

### **IV. La realización del diseño e ilustración digital del Árbol de la Vida Kabalístico estructurado gráficamente por métodos geométricos que resuelve el problema de unificar las diversas ideas gráficas del mismo que diferentes intérpretes y/o expertos del tema han representado en sus libros.**

En general, todos los propósitos que se plantearon al iniciar el proyecto fueron alcanzados y resueltos satisfactoriamente con forme a las expectativas documentales y gráficas.



## GLOSARIO

diseño gráfico en Armin Hoffman. Absorbió la doctrina modernista que incluso, reinició en década de 1960.

[<http://www.uniteditions.com/blog/supergraphics-barbara-stauffacher-solomon/>]

**Belle Épóque:** Se denominó al período que abarca desde fines del siglo XIX hasta la Primera Guerra Mundial (1914), caracterizado por un transitorio bienestar económico, una gran euforia y optimismo, en las clases altas y medias de los países industrializados de Europa y algo en los EE.UU. Esto fue producto de los avances tecnológicos y científicos de la época. El crecimiento de las ciudades fue cambiando los hábitos de la gente, abarcando todas las clases sociales. El descanso dominical, la reducción de la jornada laboral y la posterior incorporación del Sábado Inglés (media jornada), crearon un tiempo libre difícil de ocupar.

[[http://www.portalplanetasedna.com.ar/el\\_mundo15.htm](http://www.portalplanetasedna.com.ar/el_mundo15.htm)]

**Bezigono:** También llamado beziergono es un polígono cuyos lados son curvas de Bézier en vez de líneas rectas. Por ejemplo, las fuentes PostScript del formato PDF utilizan bezigonos para que el texto sea escalable a cualquier resolución.

Los bezigonos se suelen utilizar durante el proceso de conversión de gráfico rasterizado a gráfico vectorial.

[<http://es.wikipedia.org/wiki/Bezigono>]

## C

**Cincografía:** Arte de dibujar o grabar en una plancha de cinc preparada con cera, proyectando la imagen por medios fotográficos y tratada con agua fuerte.

[<http://www.definition-of.net/definicion-de-cincograf%C3%ADa>]

**Art déco:** Movimiento de diseño popular a partir de 1920 hasta 1939 (su influencia se extiende hasta la década de 1950 en algunos países), influenciando a las artes decorativas tales como arquitectura, diseño interior, y diseño gráfico e industrial, también a las artes visuales como la moda, pintura, grabado, escultura, y cinematografía. El término “Art déco” es una abreviatura de la palabra francesa “décoratif”. Se suele suprimir el acento y se escribe “Deco”.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Art\\_dec%C3%B3](http://es.wikipedia.org/wiki/Art_dec%C3%B3)]

**Art Nouveau:** significa *arte nuevo*; es un movimiento artístico que surge a fines del siglo XIX y se proyecta hasta las primeras décadas del siglo XX. Generalmente se expresa en la arquitectura y en el diseño. Se podría afirmar que es un estilo decorativo desarrollado durante la Belle époque en Europa y Estados Unidos.

[<http://todacultura.com/movimientosartisticos/artnouveau.htm> y BARNICOAT, John. “Los carteles: su historia y su lenguaje”. Ed. [Gustavo Gill. 4ª edición, 1997. Pp. 29]

**Ashuatta:** palabra en sánscrito que hace referencia a una Higuera de Bengala (familia: bengalensis) el cual se destaca por su gran corpulencia

[*Del Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo VI Pp. 1828*]

## B

**Baháísmo:** es una religión monoteísta cuyos fieles siguen las enseñanzas de Bahá’u’lláh, su profeta y fundador, a quien consideran la Manifestación de Dios para la época actual.

Barbara Stauffacher Salomón: bailarí a al principio de su vida. En la década de 1950, viajó a Suiza, donde estudió

## A

**Acromatismo:** Cualidad de acromático: dicho del cristal o de un sistema óptico: Que puede transmitir la luz blanca sin descomponerla en sus colores constituyentes.

[*Diccionario de Real academia de la lengua española en línea. (Página oficial)*]

**Ain Soph o Ayn Soph:** del hebreo אֵין סוֹפִי, significa *sin fin*, lo inmanifiesto, lo inconcebible. En la Tradición Kabalista se entiende como Dios antes de su auto-manifestación en la producción de cualquier espiritual reino.

*“La ciencia moderna admite una fuerza suprema, un principio invisible, pero niega la existencia de un Ser supremo, de un Dios. Lógicamente es muy discutible la diferencia entre ambos conceptos, porque, en fuerza y esencia son idénticas. La razón humana no puede concebir una fuerza suprema é inteligente sin identificarla con un Ser también supremo é inteligente. Jamás el vulgo tendrá idea de la omnipotencia y omnipresencia de Dios sin atribuirle, en gigantescas proporciones, cualidades humanas; sin embargo, para los Kabalistas, este ser omnipotente y omnipresente queda representado de manera invisible por el Ain Soph, una Potestad”.*

[*Del libro de: BLAVATSKY, Helena Petrovna. “Isis sin velo”. Tomo I. Archivo Digital en PDF. Pp.54*]

**Arts and Crafts:** (literalmente, Artes y oficios) fue un movimiento la escuela artística que surgió en Inglaterra a mediados del siglo XIX y se desarrolló en el Reino Unido y en los Estados Unidos durante los últimos años del siglo XIX y en los comienzos del siglo XX. Inspirado por la obra de John Ruskin, tuvo una segunda generación alrededor de 1880 y 1900.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Arts\\_and\\_Crafts](http://es.wikipedia.org/wiki/Arts_and_Crafts)]



**Dogma:** del latín *dogma*, y este del griego δόγμα. Un dogma es, según el Diccionario de la Real Academia Española, una proposición que se asienta por firme y cierta y como principio innegable de una ciencia. Sin embargo, su sentido más común es el de una doctrina sostenida por una religión u otra organización de autoridad y que no admite réplica; es decir, es una creencia individual o colectiva no sujeta a prueba de veracidad, cuyo contenido puede ser religioso, filosófico, social, sexual, etc., impulsado por una utilidad práctica.

**Druidas:** Gremio de sacerdotes de los *Celtas*

## E

**Escala:** Es la definición entre sí de los elementos visuales y la capacidad que tienen para modificar su tamaño en comparación con los demás.

[Dondis, Andrea. "Sintaxis de la imagen". Ed. GG. 18ª reimpresión, 2006. Pp. 71]

**Esencia crística:** es la energía de Cristo > cristal > Crisol > Luz Divina.

**Estilo Tipográfico Internacional:** también conocido como *International Typographic Style*, surge de la Escuela suiza o *Swiss Style*, es un estilo de diseño gráfico, desarrollado en Suiza en la década de 1950, y que tuvo una gran fuerza y repercusión durante más de dos décadas, llegando incluso a tener gran influencia en la actualidad.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Estilo\\_Tipogr%C3%A1fico\\_Internacional](http://es.wikipedia.org/wiki/Estilo_Tipogr%C3%A1fico_Internacional)]

**Etrusco, ca:** Del latín *Etruscus*. Perteneciente o relativo a este país de Italia antigua. Lengua que hablaron los etruscos, de la cual se conservan inscripciones que todavía no ha sido posible descifrar.

[Diccionario de Real academia de la lengua española en línea. (Página oficial)]

rolladas por Paul de Casteljaus usando el algoritmo que lleva su nombre. Se trata de un método numéricamente estable para evaluar las curvas de Bézier.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Curvas\\_de\\_B%C3%A9zier](http://es.wikipedia.org/wiki/Curvas_de_B%C3%A9zier)]

## D

**Dadaísmo:** Movimiento cultural que surgió en 1916 en el Cabaret Voltaire en Zúrich, Suiza. Fue propuesto por Hugo Ball, escritor de los primeros textos dadá; posteriormente, se unió Tristan Tzara que llegaría a ser el emblema del dadaísmo. Una característica fundamental del dadaísmo es la oposición al concepto de razón instaurado por el Positivismo. Dadá se caracterizó por rebelarse en contra de las convenciones literarias y artísticas y, especialmente, por burlarse del artista burgués y de su arte.

[De Micheli, Mario. "Las vanguardias artísticas del siglo XX". Ed. Alianza. 2ª edición. Madrid, 2002]

**De Stijl:** ("El Estilo", pronunciado [də 'steil]) era un movimiento artístico cuyo objetivo era la integración de las artes o el arte total, y se manifestaban a través de una revista del mismo nombre que se editó hasta 1931. Constituido en Leiden, Holanda en 1917. Los principales precursores de este movimiento Vilmos Huszar, Cornelis Van Eesteren, Antony Kok, Piet Mondrian, Bart van der Leek, Gerrit Rietveld, Jacobus Johannes Pieter Oud y Theo van Doesburg.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/De\\_Stijl](http://es.wikipedia.org/wiki/De_Stijl)]

Esta forma del diseño se destaca por el uso de redes aritméticas de líneas verticales y horizontales.

[Meggs, Philip B. "Historia del Diseño Gráfico". Ed. Trillas. 2ª reimpresión, 2000. Pp. 416]

**Dimensión:** Es la representación de volumen en formatos bidimensionales.

[Dondis, Andrea. "Sintaxis de la imagen". Ed. GG. 18ª reimpresión, 2006. Pp. 74]

**Constructivismo:** Movimiento artístico y arquitectónico que surgió en Rusia en 1914 y se hizo especialmente presente después de la Revolución de Octubre.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo\\_\(arte\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_(arte))]

**Cómic o historieta:** es una serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él. Partiendo de la concepción de Will Eisner de esta narrativa gráfica es un arte secuencial denominado también humor gráfico.

[<http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta>]

**Contorno:** Es la línea que describe un objeto o figura.

[Dondis, Andrea. "Sintaxis de la imagen". Ed. GG. 18ª reimpresión, 2006. Pp. 58]

**Cromolitografía:** (De cromo y litografía). Arte de litografiar con varios colores, los cuales se obtienen por impresiones sucesivas.

[Diccionario de Real academia de la lengua española en línea. (Página oficial)]

**Cubismo:** Movimiento artístico desarrollado entre 1907 y 1914, nacido en Francia y encabezado por Pablo Picasso, Georges Braque y Juan Gris. Es una tendencia esencial pues da pie al resto de las vanguardias europeas del siglo XX. No se trata de un ismo más, sino de la ruptura definitiva con la pintura tradicional.

[<http://es.wikipedia.org/wiki/Cubismo>]

**Curvas de Bézier:** es un sistema que se desarrolló hacia los años 1960, para el trazado de dibujos técnicos, en el diseño aeronáutico y de automóviles. Su denominación es en honor a Pierre Bézier, quien ideó un método de descripción matemática de las curvas que se comenzó a utilizar con éxito en los programas de CAD.

Las curvas de Bézier fueron publicadas, por primera vez en 1962 por el ingeniero francés Pierre Bézier, que las usó posteriormente, con profusión, en el diseño de las diferentes partes de los cuerpos de un automóvil, en sus años de trabajo en la Renault. Las curvas fueron desa-



## G

**Grabados en placa de metal:** También conocida como huecograbado. Técnica de impresión basada en una placa de metal grabada con punzones o al buril

[*Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo V Pp. 1682*]

## H

**Hipótesis:** De las raíces griegas ὑπό [hipó] que significa debajo y θέσις [tésis] que significa posición. En conjunto significan suposición

[*Mateos Muñoz, Agustín. "Etimologías grecolatinas del Español". Ed. Esfinge. 1994. Pp. 335*]

## I

**Impresión digital:** es un proceso que consiste en la impresión directa de un archivo digital a papel, por diversos medios, siendo el más común el tóner.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Impresi%C3%B3n\\_digital](http://es.wikipedia.org/wiki/Impresi%C3%B3n_digital)]

**Incunable:** Del latín incunabula que significa cuna. Es el título que da a cualquier libro o edición realizada desde la invención de la imprenta hasta el año 1500. Actualmente se cuenta con uno 40 000 ediciones de estos libros editados por famosos tipógrafos como Gutenberg, Manucio, Jenson, Caxton.

[*Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo VI Pp. 1928*]

**Isométrico:** es un calificativo que es relativo a medidas iguales. En geometría, es un método de representación tridimensional de los objetos en una superficie donde se consideran las medidas de sus lados de una manera simétrica.

[*Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo VI Pp. 1981*]

**Folio:** Del latín *folium:fili* que significa hoja. Hoja de un libro o cuaderno.

[*Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo V Pp. 1506 y Mateos Muñoz, Agustín. "Etimologías grecolatinas del Español". Ed. Esfinge. 1994. Pp. 86-87*].

**Fotolitografía:** (De *foto* y *litografía*). Arte de fijar y reproducir dibujos en piedra litográfica, mediante la acción química de la luz sobre sustancias convenientemente preparadas.

[*Diccionario de Real academia de la lengua española en línea. (Página oficial)*]

**Fototipia:** (Del latín *foto* y el gr. τύπος, molde, modelo). Procedimiento para reproducir clisés fotográficos sobre una capa de gelatina, con bicromato, extendida sobre cristal o cobre.

[*Diccionario de Real academia de la lengua española en línea. (Página oficial)*]

**Fotomecánica:** Impresión o reproducción de imágenes por medio de técnicas fotográficas en las artes gráficas, la fotomecánica ha sustituido a las planchas de plomo.

[<http://www.definition-of.net/definicion-de-fotomec%C3%A1nica>]

**Fuente tipográfica:** se define como estilo o apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos, regidos por unas características comunes.

[<http://www.fotonostra.com/grafico/partescaracter.htm>]

**Futurismo:** Movimiento inicial de las corrientes de vanguardia artística, fundado en Italia por Filippo Tommaso Marinetti, quien redactó el Manifiesto du Futurisme, publicado el 20 de febrero de 1909, en el diario Le Figaro de París.

[<http://es.wikipedia.org/wiki/Futurismo>]

**Expresionismo:** Movimiento cultural surgido en Alemania a principios del siglo XX, que tuvo plasmación en un gran número de campos: artes plásticas, literatura, música, cine, teatro, danza, fotografía, etc. Su primera manifestación fue en el terreno de la pintura, coincidiendo en el tiempo con la aparición del fovismo francés, hecho que convirtió a ambos movimientos artísticos en los primeros exponentes de las llamadas "*vanguardias históricas*". Más que un estilo con características propias comunes fue un movimiento heterogéneo, una actitud y una forma de entender el arte que aglutinó a diversos artistas de tendencias muy diversas y diferente formación y nivel intelectual. Suele ser entendido como la deformación de la realidad para expresar de forma más subjetiva la naturaleza y el ser humano, dando primacía a la expresión de los sentimientos más que a la descripción objetiva de la realidad.

[<http://es.wikipedia.org/wiki/Expresionismo>]

## F

**Familia tipográfica:** es un conjunto de tipos basado en una misma fuente, con algunas variaciones, tales, como por ejemplo, en el grosor y anchura, pero manteniendo características comunes. Los miembros que integran una familia se parecen entre sí pero tienen rasgos propios.

[<http://www.fotonostra.com/grafico/partescaracter.htm>]

**Flexografía:** es una técnica de impresión en relieve, puesto que las zonas impresas de la forma están realizadas respecto de las zonas no impresas. La plancha, llamada cliché o placa, es generalmente de fotopolímero (anteriormente era de hule vulcanizado) que, por ser un material muy flexible, es capaz de adaptarse a una cantidad de soportes o sustratos de impresión muy variados. La flexografía es el sistema de impresión característico, por ejemplo, del cartón ondulado y de los soportes plásticos. Es un método semejante al de un sello de imprenta.

[<http://es.wikipedia.org/wiki/Flexograf%C3%ADa>]



**Mercurio:** Conocido como Hermes, Tot o dios Término, dentro de la mitología grecolatina, de lo que se deriva el Mercurius quadratus o deus quadratus, y el Mercurius quadriceps, quadrifons, quiadriformis, el dios de las cuatro caras, a causa de la forma de la piedra. Otra forma de ubicarle es como Angelus que significa mensajero. Por este, es que se nombra al día miércoles.

[RAGÓN, J. R. "La misa y sus misterios". Archivo en PDF. Pp. 7, 55, 88]

**Místico, a:** del latín *mysticus*, del griego *μυστικός*; que incluye misterio, razón oculta | que se dedica a la vida espiritual.

[Del Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo VIII Pp.2486]

**Movimiento:** Es una fuerza visual predominante que también ayuda a crear una dimensión de tiempo por medio de la imagen, como los fotogramas de un filme.

[Dondis, Andrea. "Sintaxis de la imagen". Ed. GG. 18ª reimpresión, 2006. Pp. 79]

## N

**Neptuno:** En la cultura grecorromana Neptuno es el nombre que se le da al Dios de Mar.

[RAGÓN, J. R. "La misa y sus misterios". Archivo en PDF. Pp. 144]

## O

**Offset:** (de voz inglesa). Procedimiento de impresión en el que la imagen entintada es traspasada a un rodillo de caucho que, a su vez, la imprime en el papel.

[Diccionario de Real academia de la lengua española en línea. (Página oficial)]

**Luz:** Del latín *lux, lucis*. Es un espectro constituido por ondas electromagnéticas que se propagan a unos 300.000 kilómetros por segundo. / Agente físico que hace visibles los objetos. / Claridad que irradian los cuerpos en combustión, ignición o incandescencia. / Radiación electromagnética en el espectro visible, lo que significa que nuestros ojos reaccionan a la incidencia de esta energía para dimensionar los objetos. Las ondas forman, según su longitud de onda, distintos tipos de luz, como infrarroja, visible, ultravioleta o blanca. Las ondas visibles son aquellas cuya longitud de onda está comprendida entre los 380 y 770 nanómetros.

Los objetos devuelven la luz que no absorben hacia su entorno. Nuestro campo visual interpreta estas radiaciones electromagnéticas que el entorno emite o refleja, como la palabra "COLOR".

[Diccionario de Real academia de la lengua española en línea. (Página oficial)]

## M

**Marte:** Considerado como el ángel exterminador, la prudencia opuesta a la pereza, de donde brota la Justicia Divina.

[LEVI, Eliphaz. "Ritual y Dogma". Archivo Digital en PDF. Pp. 76, 186]

También conocido como Ares, hijo de Júpiter y pareja de Venus, quién de acuerdo con la mitología grecorromana. Por quien se nombra al día martes.

[RAGÓN, J. R. "La misa y sus misterios". Archivo en PDF. Pp. 88]

**Mapa de bits:** también conocida como imagen matricial, ko raster image (estos dos tomados del inglés), o imagen ráster (un calco del inglés), es una estructura o fichero de datos que representa una rejilla rectangular de píxeles o puntos de color, denominada matriz, que se puede visualizar en un monitor, papel u otro dispositivo de representación.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Mapa\\_de\\_bits](http://es.wikipedia.org/wiki/Mapa_de_bits)]

## J

**Júpiter:** Hijo de Saturno, según la mitología grecorromana, asociado con títulos como: "el padre todo poderoso", "dios Amor" y por quien se nombra al día Jueves | El ángel de poder, vencedor de los titanes.

[RAGÓN, J. R. "La misa y sus misterios". Archivo en PDF. Pp. 20, 88, 95 y 145; LEVI, Eliphaz. "Ritual y Dogma". Archivo Digital en PDF. Pp. 76]

## L

**Levanah:** palabra hebrea que significa Luna.

**Lilith:** Hermana de Naema e Iblis o Samael.

[AMBERLAIN, Robert. "El Secreto". Archivo en PDF. Pp. 18, 45]

**Línea:** Es la prolongación de un punto, que proporciona 3 propiedades: longitud, dirección y posición. Se le considera tal cual la 1ª dimensión.

[Ching, Francis D. K. "Arquitectura. Forma, espacio y orden". Ed. GG, 13ª edición, 2002. Pp. 3]

Es cuando los puntos están más próximos entre sí y no se reconocen de forma individual. Con ello provocan la sensación de dirección dando lugar a un nuevo elemento visual.

[Dondis, Andrea. "Sintaxis de la imagen". Ed. GG. 18ª reimpresión, 2006. Pp. 56]

**Litografía:** Técnica de impresión inventada por Alois Senefelder en Austria en el año de 1798.

[BARNICOAT, John. "Los cartels: su historia y su lenguaje". Ed. Gustavo Gill. 4ª Edición, 1997. Pp. 7]

**Luna:** Al igual que Venus, a la luna se le puede denominar como Isis y María. En honor a la Luna se otorga el nombre de lunes al día de la semana.

[RAGÓN, J. R. "La misa y sus misterios". Archivo en PDF. Pp. 36, 52, 67, 88]



## R

**Rasterización:** es el proceso por el cual una imagen descrita en un formato gráfico vectorial se convierte en un conjunto de píxeles o puntos para ser desplegados en un medio de salida digital, como una pantalla de computadora, una impresora electrónica o una imagen de mapa de bits (bitmap).

[<http://es.wikipedia.org/wiki/Rasterizaci%C3%B3n>]

**Refracción:** del latín *refractio*. Acción y efecto de refractarse o refractar: cambiar la dirección de la luz que pasa oblicuamente de un medio a otro de diferente densidad.

[*Del Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo X Pp. 3193*]

**Religión:** del latín *religiō*. Conjunto de creencias o dogmas acerca de la divinidad, de sentimientos, normas morales y prácticas rituales derivadas de tales creencias.

[*Del Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo X Pp. 3210*]

## S

**Sacrificio:** [*sacro* (el hueso, base de la columna vertebral) + *oficio* (función apropiada de alguna cosa). Acto puro, sin arrepentimiento ni represión en cuanto a su expresión; significa la elección deliberada, clarividente, de un bien elevado con preferencia a uno inferior, es una transmutación de fuerza.

[*FORTUNE, Dion. "La cábala mística". Archivo en PDF. Pp. 98*]

**Sans Serif:** la palabra "*sans*" proviene del Francés y significa "*sin*". Literalmente esto significa "*sin serif, sin remates*"

**Saturno:** En la cultura grecorromana conocido como Kronos es el nombre que se le da al Dios de Mar.

[*RAGÓN, J. R. "La misa y sus misterios". Archivo en PDF. Pp. 144*]

chas de metal, que aumentaron su capacidad de producción a mil 500 y dos mil ejemplares diarios, impresos por ambos lados.

[[http://www.editoraperu.com.pe/museo/htm/pr\\_braz.htm](http://www.editoraperu.com.pe/museo/htm/pr_braz.htm)]

**Psicología de la Gestalt:** Es una corriente de la psicología moderna, surgida en Alemania a principios del siglo XX, y cuyos exponentes más reconocidos han sido los teóricos Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, Kurt Koffka y Kurt Lewin.

El término Gestalt proviene del alemán y fue introducido por primera vez por Christian von Ehrenfels. No tiene una traducción única, aunque se lo entiende generalmente como "*forma*". Sin embargo, también podría traducirse como "*figura*", "*configuración*", "*estructura*" o "*creación*".

La mente configura, a través de ciertas leyes, los elementos que llegan a ella a través de los canales sensoriales (percepción) o de la memoria (pensamiento, inteligencia y resolución de problemas). En nuestra experiencia del medio ambiente, esta configuración tiene un carácter primario por sobre los elementos que la conforman, y la suma de estos últimos por sí solos no podría llevarnos, por tanto, a la comprensión del funcionamiento mental. Este planteamiento se ilustra con el axioma: El Todo Es Más Que La Suma De Sus Partes, con el cual se ha identificado con mayor frecuencia a esta escuela psicológica.

En la década de 1930 las críticas a las teorías de la Gestalt se generalizaron, destacando la realizada por la llamada Psicología de la Ganzheit, encabezada por Felix Krueger (1874-1948).

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_Gestalt](http://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa_de_la_Gestalt)]

**Punto:** Es la indicación de un lugar en el espacio. Se le considera el inicio de la 1ª dimensión.

[*Ching, Francis D. K. "Arquitectura. Forma, espacio y orden". Ed. GG, 13ª edición, 2002. Pp. 3*]

Es la unidad más simple, en extremo de tamaño mínimo.

[*Dondis, Andrea. "Sintaxis de la imagen". Ed. GG. 18ª reimpresión, 2006. Pp. 55*]

## P

**Perspectiva:** Proviene del latín perspectiva. Es el arte de representar en una superficie los objetos como aparecen a la vista.

[*Del Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo XI Pp.2923*]

**Pipal:** nombre coloquial de la Higuera de pagoda o sagrada. Su nombre científico es *Ficus religiosa* y es nativa de Nepal, India, sudoeste de China, Indochina, este de Vietnam.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Ficus\\_religiosa](http://es.wikipedia.org/wiki/Ficus_religiosa)]

**Píxel:** plural píxeles (acrónimo del inglés picture element, "elemento de imagen") es la menor unidad homogénea en color que forma parte de una imagen digital, ya sea esta una fotografía, un fotograma de vídeo o un gráfico.

[<http://es.wikipedia.org/wiki/P%C3%ADxel>]

**Plakatstil:** También llamado Poster Style (del alemán al castellano: estilo del cartel) fue un movimiento que se dio en Alemania y renovó la manera de diseñar carteles publicitarios y comerciales, su fundador, Lucien Bernhard.

[<http://en.wikipedia.org/wiki/Plakatstil>]

**Plóter:** es una máquina que se utiliza junto con la computadora e imprime en forma lineal. Se utilizan en diversos campos: ciencias, ingeniería, diseño, arquitectura, etc. Muchos son monocromáticos o de 4 colores (CMYK), pero los hay de ocho y doce colores.

[<http://es.wikipedia.org/wiki/Plotter>]

**Prensa de brazo:** Por los sueños de igualdad que inspiraron a los revolucionarios franceses, fueron impresos en las llamadas prensas de brazo, una máquina de estructura de madera de pino, creada en el siglo XVIII por G.J. Blaeu. En su versión original, podía tirar entre 300 y 500 ejemplares por día. En 1753, se le colocaron tipos y plan-



Una larga investigación llevó a Michael Dummett, filósofo y estudioso de los juegos de cartas, a concluir que - a falta de evidencia más antigua - el mazo del Tarot probablemente se inventó en el norte de Italia en el siglo XV y se introdujo en el sur de Francia cuando los franceses conquistaron Milán y Piamonte en 1499. Los antepasados del Tarot de Marsella podrían haber llegado a Francia en esa época. Los dibujos son de carácter medieval y quizás tengan influencia del arte del vitral gótico, bien por la línea de trazo similar, o bien por los colores. El juego del tarot declinó en Italia pero sobrevivió en Francia y Suiza. Después recobró su presencia en el norte de Italia, y pudo regresar con los diseños del tarot de Marsella.

En 1998, el escritor y cineasta chileno Alejandro Jodorowsky y el maestro en cartas Philippe Camoin de la antigua Casa Camoin de Marsella, han reconstruido el Tarot de Marsella con antiguas barajas y los moldes originales detalles olvidados y colores esotéricos. Philippe Camoin ha revelado también la existencia de “Leyes” en el Tarot y de los Codigos Secretos del Tarot.

En 2002, Philippe Camoin ha expuesto su teoría de que el Tarot de Marsella sería el Evangelio secreto de Santa María Magdalena, si bien la escritora Margaret Starbird ya lo había revelado en su obra *The Tarot Trumps and the Holy Grail* publicada en inglés el año 2.000 y posteriormente traducida al español.

Otros artistas que han reconstruido barajas de la tradición marsellesa son Jean-Claude Flornoy,<sup>2</sup> Kris Hadar y Wilfried Houdouin.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Tarot\\_de\\_Marsella](http://es.wikipedia.org/wiki/Tarot_de_Marsella)]

**Telepatía:** de tele y patía. Forma de percepción extrasensorial que consiste en la comunicación directa o de transmisión de pensamiento entre dos inteligencias, sin que medie entre ellas algún agente físico.

[*Del Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo XI Pp. 3684*]

**Textura:** Es el elemento visual que puede ser percibida con el sentido del tacto o de la vista.

[*Dondis, Andrea. “Sintaxis de la imagen”. Ed. GG. 18ª reimpresión, 2006. Pp. 70*]

con el socialismo de su fundador. La primera fase (1919-1923) fue idealista y romántica, la segunda (1923-1925) mucho más racionalista y en la tercera (1925-1929) alcanzó su mayor reconocimiento, coincidiendo con su traslado de Weimar a Dessau. En 1930, bajo la dirección de Mies van der Rohe, se trasladó a Berlín donde cambió por completo la orientación de su programa de enseñanza.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Escuela\\_de\\_la\\_Bauhaus](http://es.wikipedia.org/wiki/Escuela_de_la_Bauhaus)]

**Storyboard o guion gráfico:** es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

Un storyboard es esencialmente una serie grande de viñetas que ordenan la narración de los hechos de una película. Se utiliza como planificación previa a la filmación de escenas y secuencias; en él se determina el tipo de encuadre y el ángulo de visión que se va a utilizar. Sirve como guía al director; no obstante, él puede desglosar y segmentar su filmación sin seguir estrictamente el orden lógico de la trama.

[<http://es.wikipedia.org/wiki/Storyboard>]

**Suprematismo:** Movimiento artístico enfocado en formas geométricas fundamentales (en particular, el cuadrado y el círculo), que se formó en Rusia en 1915-1916. Fue fundado por Kazimir Maléovich. Surgió en Rusia paralela al Constructivismo (alrededor de 1915).

[<http://es.wikipedia.org/wiki/Suprematismo> y *Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo XI Pp. 3776*]

## T

**Tarot de Marsella:** (en francés *Tarot de Marseille*) es la baraja de cartas del Tarot más conocida y de la cual derivan todas las posteriores. Juego de 78 cartas, distribuidas en dos grupos: arcanos mayores y arcanos menores.

**Sephiroth:** Del hebreo סְפִירוֹת que a la letra significa esfera, *séphiras* o *vasijas*. En la Kabbalah, es la denominación que reciben las 10 esferas o vasijas que conforman el Árbol de la Vida Kabalístico.

**Serif:** palabra que proviene del inglés a la que se atribuye el significado de gracias, remates o terminales en cada letra, o sea, las terminaciones gráficas de los tipos que conforman una fuente.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Gracia\\_\(tipograf%C3%ADa\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Gracia_(tipograf%C3%ADa))]

**Sintaxis:** de las raíces griegas σιν que significa con y τάξις que equivale a orden o rango. El resultado del concepto es: construcción ordenada de las palabras

[*Mateos Muñoz, Agustín. “Etimologías grecolatinas del Español”. Ed. Esfinge. 1994. Pp. 248*]

**Sol:** es la imagen más sublime y natural de la DIVINIDAD, así como la más ingeniosa alegoría de que el hombre moral (el verdadero sabio) este dotado a la inteligencia y a la bondad ilimitada. Si se revisa un poco la historia, se puede afirmar que todas las religiones antiguas y modernas rindieron culto al Sol, de forma directa o por tras fondo, al que todavía se adora como representante del Creador invisible

[*RAGÓN, J. R. “La misa y sus misterios”. Archivo en PDF. Pp. 3*]

**La Staatliche Bauhaus** (Casa de la Construcción Estatal) o simplemente la Bauhaus, fue la escuela de diseño, arte y arquitectura fundada en 1919 por Walter Gropius en Weimar (Alemania) y cerrada por las autoridades prusianas (en manos del partido nazi) en el año 1933. El nombre Bauhaus deriva de la unión de las palabras en alemán Bau, “de la construcción”, y Haus, “casa”; irónicamente, a pesar de su nombre y del hecho de que su fundador fue un arquitecto, la Bauhaus no tuvo un departamento de arquitectura en los primeros años de su existencia.

Sus propuestas y declaraciones de intenciones participaban de la idea de una necesaria reforma de las enseñanzas artísticas como base para una consiguiente transformación de la sociedad burguesa de la época, de acuerdo



## X

**Xilografía:** Del griego ζιλον [xilon] que significa madera y γραφή [grafé] que es inscripción. Técnica de impresión basada en una placa de madera desbastada o grabada con gubias o formón. Usado desde la antigua china y con auge en la Edad Media.

[Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo XII Pp. 4041 y Mateos Muñoz, Agustín. "Etimologías grecolatinas del Español". Ed. Esfinge. 1994. Pp. 214].

**Tipo:** es el modelo o diseño de una letra determinada.

[<http://www.fotonostra.com/grafico/partescaracter.htm>]

**Tricromía:** (De tri- y el gr. κρώμα, color). Estampación hecha mediante la combinación de tres tintas de diferente color.

[Diccionario de Real academia de la lengua española en línea. (Página oficial)]

**Tronos:** Dentro de la escala jerárquica de los ángeles, se ubican de la siguiente forma: 1.Serfines, 2.Querubines, 3.Tronos, 4.Sominaciones, 5.Virtudes, 6.Potestades, 7.Principados, 8.Arcángeles y 9.Ángeles

## U

**Urano:** "El vulgo de Babilonia y de Grecia sabía que Urano era el padre de Saturno. Aunque los europeos descubrieron el planeta Urano en 1781, cabe inferir que ya lo conocían los astrólogos caldeos".

[BLAVATSKY, Helena Petrovna. "Isis sin velo". Tomo I. Archivo Digital en PDF. Pp. 262]

## V

**Venus:** Conocida como Adonaia, es la misma diosa Astarté deidad de los Sidonitas (con cabeza cornuda que significa la luna, su manto la dignidad real; su bastón rematada con una cruz, el dominio sobre la tierra). Adonaia se convirtió a su vez en Astarté, Afrodita, Venus, Isis, la Luna, Cibeles, la Tierra, Ceres, Magna mater, Mater Rhea y María. En honor a Venus es que se otorga el nombre de viernes al día de la semana.

[RAGÓN, J. R. "La misa y sus misterios". Archivo en PDF. Pp. 67, 88]



## REFERENCIAS BIOGRÁFICAS

de-siècle. Sus obras tienen cierta atmósfera «fatalista». Sus ilustraciones eróticas más famosas son las que versan sobre temas de historia y mitología, incluyendo sus escandalosas ilustraciones para Lisístrata y Salomé.

Beardsley fue también un caricaturista e hizo algunas tiras cómicas políticas, reflejando el irreverente ingenio de Wilde en el arte.

La obra de Beardsley refleja la decadencia de su época y su influencia fue enorme, claramente visible en la obra de los simbolistas franceses, el movimiento del arte del cartel de los años 1890 y la obra de muchos artistas posteriores del Art Nouveau como Pape y Clarke. Tuvo gran influencia en los Estados Unidos, especialmente en la obra de Will Bradley, cuyos diseños eran a veces tan parecidos que en la época se ironizaba al respecto: «Esto, ¿lo ha hecho el “B” inglés o el americano?»

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Aubrey\\_Beardsley](http://es.wikipedia.org/wiki/Aubrey_Beardsley)]

### B

**Barry Zaid:** (8 de junio 1938 en Toronto, Ontario, Canadá) Artista gráfico y diseñador. Ha contribuido portadas y dibujos de numerosas revistas y periódicos incluyendo publicaciones canadiense, británicas y norteamericanas. También ha diseñado varios carteles 7-Up y cientos de logos, entre ellas Miami Beach Sports, Upper Crust, Sandwich Shop, La Casa Dawg, la bahía de Florida Mortgage, y muchos más.

[[http://en.wikipedia.org/wiki/Barry\\_Zaid](http://en.wikipedia.org/wiki/Barry_Zaid)]

**Bernieo Berni Wrightson:** historietista estadounidense nacido en Baltimore Maryland el 27 de octubre de

**Aristóteles:** (384-322 del calendario juliano). Filósofo griego, hijo de Nicomaco y Efestíada. Profesor y amigo de Alejandro Magno; discípulo de Platón desde los 17 años hasta veinte años después por la muerte del maestro. Uno de los más grandes pensadores e investigadores científicos del mundo antiguo.

[*Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo I Pp. 247.*]

**Armin Hofmann:** (1920 - ¿?) Educado en Zurich. Trabajó como diseñador de planta en varios estudios de diseño y luego maestro de la Escuela de Artes y Oficios de Basilea. Su objetivo gráfico siempre estuvo en encontrar una armonía dinámica en todos los componentes de sus diseños, observando los puntos de contraste como medio de vida para su lenguaje.

[*Meggs, Philip B. “Historia del Diseño Gráfico”. Ed. Trillas. 2ª reimpresión, 2000. Pp. 422-425*]

**Aubrey Vincent Beardsley:** (Brighton, Inglaterra, 21 de agosto de 1872-Menton, Francia, 16 de marzo de 1898) fue un artista pintor e ilustrador inglés. Uno de los más notables críticos de la sociedad victoriana, satírico e imitable, su obra despertó admiración y escándalo.

La mayor parte de su obra son cuadros en tinta de diversa temática (mitología, erotismo, caricaturas...). Estas imágenes tienen amplias zonas negras en contraste con otras blancas igualmente extensas, y zonas de detalle fino con otras en las que no hay ninguno. Dibuja unas curvaciones propias del grabado japonés.

Beardsley está influido por el simbolismo y el esteticismo, la contrapartida británica al decadentismo y el simbolismo. Su estilo de gran sensibilidad imaginativa y hedonismo así como su temática, en ocasiones macabra, le sitúan dentro del movimiento artístico europeo del fin-

### A

**Alex Ross:** (Portland, Oregón, 22 de enero de 1970) es un ilustrador y dibujante de historietas estadounidense aclamado por el hiperrealismo de su trabajo. Desde los años noventa colaboró para la industria del cómic en dos de las más importantes casas editoriales, Marvel Comics y DC Comics.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Alex\\_Ross](http://es.wikipedia.org/wiki/Alex_Ross)]

**Alphonse Mucha:** (1860-1909). Pintor y cartógrafo checo, estudió en Praga y Munich. Triunfó en París.

[*Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo VIII Pp. 2560.*]

**Aldo Manutius:** (1450 - 1515) Italiano, considerado erudito del renacimiento. A sus 45 años estableció su imprenta en Venecia donde se dedica a publicar principalmente los escritos clásicos de los pensadores griegos y romanos, de entre sus colecciones más destacadas se encuentra una publicación de cinco tomos de las obras de Aristóteles.

[*Meggs, Philip B. “Historia del Diseño Gráfico”. Ed. Trillas. 2ª reimpresión, 2000. Pp. 132*]

**Alexandr Mijáilovich Ródchenko:** (San Petersburgo, 5 de diciembre de 1891 - Moscú; 3 de diciembre de 1956), escultor, pintor, diseñador gráfico y fotógrafo ruso, fue uno de los artistas más polifacéticos de la Rusia de los años veinte y treinta. Fue uno de los fundadores del constructivismo ruso y estuvo casado con la también artista Varvara Stepánova.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Aleksandr\\_R%C3%B3dchenko](http://es.wikipedia.org/wiki/Aleksandr_R%C3%B3dchenko)]



## D

**Dave McKean:** nacido el 10 de noviembre de 1963 en Berkshire, Inglaterra. Es uno de los ilustradores y diseñadores más importantes de Gran Bretaña.

Su popularidad alcanzó su máximo esplendor al entrar en contrato con Neil Gaiman. McKean se ha encargado de ilustrar muchas de las historias de Gaiman como por ejemplo Casos Violentos, Orquídea Negra, Signal To Noise, Mr. Punch, aunque sus trabajos que más destacan de esta colaboración son las portadas de la serie The Sandman.

En 1989 tuvo su trabajo más exitoso en ventas hasta la fecha: los dibujos de Batman: Arkham Asylum, guionizado por Grant Morrison.

En 2005 se estrenó en el campo del largometraje con MirrorMask, dirigida por el mismo y escrita en colaboración con Neil Gaiman. En breve quizás se atreva a llevar a la gran pantalla un cuento para niños, Varjak Paw, pero esta por confirmar. En todo caso, si con MirrorMask no tienes bastante, también ha realizado diversos cortos: N[eon], The week before, Shakespeare's Sonnet, Reason y Me and my big idea.

En el campo de la historieta presenta una gran influencia del historietista argentino José Muñóz, con quien mantiene estrecha relación.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Dave\\_McKean](http://es.wikipedia.org/wiki/Dave_McKean)]

**Dietmar Winkler:** (1938 - ¿?) De formación alemana. Trabajó en la Oficina de Servicios de Diseño a lado de Jaqueline S. Casey y Ralph Coburn entre los años 1966 y 1971.

[Meggs, Philip B. "Historia del Diseño Gráfico". Ed. Trillas. 2ª reimpresión, 2000. Pp. 429]

**Donald Brun:** (30 de octubre 1909 en Basilea, Suiza - 15 de agosto 1999 en Clarens, la comunidad de Montreux) fue un suizo diseñador gráfico, diseñador, ilustrador y fotógrafo. Fue sobre todo por sus diseños de carteles conocidos. Fue desde 1927 hasta 1930 aprendiz de "ilus-

Famosas son sus portadas para The Savage Sword Conan, entre las que destacan los números 1 y 10.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Boris\\_Vallejo](http://es.wikipedia.org/wiki/Boris_Vallejo)]

**Burne Hogarth:** nace en Chicago el 25 de diciembre de 1911 y muere en París el 28 de enero de 1996. Autor de cómics, conocido principalmente por su trabajo pionero con el personaje de Tarzán de las tiras de prensa. Además de ilustrador, fue profesor de dibujo y de historia del arte, escritor y teórico.

Durante décadas fue un profesor muy influyente y un artista visual conocido en todo el mundo, además de Tarzán, por su serie de libros de anatomía, a la que se menciona con frecuencia.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Burne\\_Hogarth](http://es.wikipedia.org/wiki/Burne_Hogarth)]

## C

**Cassandre:** fue el seudónimo de **Adolphe Jean-Marie Mouron:** (24 de enero de 1901 – 17 de junio de 1968), fue un cartelista y diseñador gráfico francés de origen ucraniano. de padres franceses, siendo joven se mudó a París donde estudió en la Academia de Bellas Artes y en la Academia Julian, se lo puede considerar como el precursor del cartel moderno tal y como hoy lo conocemos

[<http://es.wikipedia.org/wiki/Cassandre>]

**Claude Garamond:** (1480 – 1561 aprox.) Es el primer cortador de tipos que trabajó de forma independiente para diversas imprentas. Sus tipografías de estilo romano se distinguían por su gran perfección brindando a los impresos franceses del siglo XVI mayor legibilidad y belleza. Hizo mancuerna con Goeffroy Tory (1480 – 1533). Desarrolló el diseño de una tipografía que lleva su nombre (GARAMOND) y que fue aceptada por el mundo alrededor de 200 años.

[Meggs, Philip B. "Historia del Diseño Gráfico". Ed. Trillas. 2ª reimpresión, 2000. Pp. 135, 139-141]

1948. Si bien en 1968 tuvo su primer reconocimiento como nuevo talento en una convención de ciencia ficción, su carrera profesional comenzó dos años después al publicar en la revista House of Mystery. En 1971 aparece Swamp Thing, con textos de Len Wein en el número 92 de la revista House of Secrets, pasando a tener su propia serie al año siguiente. Wrightson deja de dibujar al personaje en el número 10. De su trabajo posterior se destaca la ilustración de historias de terror para la editorial Warren, incluyendo trabajos de Stephen King. Ha ilustrado también episodios de Batman (The Cult) y The Punisher, entre otros.

Su relación con el cine incluye no solo el diseño de personajes para Los Cazafantasmas o Spider-Man, sino también la actuación en When Zombies Attack!! (2001).

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Bernie\\_Wrightson](http://es.wikipedia.org/wiki/Bernie_Wrightson)]

**Boris Vallejo:** (8 de enero de 1941) es undibujante nacido en Lima, Perú, hijo de un próspero abogado. Boris emigró a Estados Unidos en 1964, donde reside. Actualmente tiene 71 años.

Vallejo dibuja casi exclusivamente para los géneros fantásticos y eróticos. Sus dibujos han ilustrado la portada de docenas de obras de ciencia ficción y han sido presentados en una serie de calendarios que se han convertido en best-sellers. Vallejo ha creado póster para películas, como Barbarian Queen and National Lampoon's Vacation. Vallejo se encuentra casado con la también artista Julie Bell, cuyo estilo es bastante similar. Vallejo tiene dos hijos de un matrimonio anterior, uno de los cuales, Dorian Vallejo, también ha trabajado en el género de fantasía.

Los dibujos de Vallejo muestran típicamente a dioses, monstruos y/o musculados bárbaros (hombres o mujeres) en plena batalla. Muchos de las figuras masculinas se basan en el propio Vallejo, mientras que muchas de las femeninas se basan en su esposa. Sus últimas historias se inclinan más hacia el lado erótico, aunque siguen conservando los temas de fantasía.



gia y Buitoni para que, con el papel de director artístico, por la imagen gráfica y crear carteles inspirados en el cubismo puro y elementos relacionados con futurismo. En 1933 abrió su propio estudio, también en Milán, y trabajó hasta 1935 para Italtirajon, Fiat y Cinzano. A partir de los años anteriores a los años inmediatamente posteriores a la Segunda Guerra Mundial interrumpió sus actividades. La hoja de vida más tarde en 1950, mirando a las campañas publicitarias de Agipgas, Pibigas, Energol, Lane BBB Cinzano y otra vez.

[[http://it.wikipedia.org/wiki/Federico\\_Seneca](http://it.wikipedia.org/wiki/Federico_Seneca)]

**Firmín Didot:** nace el 14 de abril de 1764 y muere el 24 de abril de 1836. Fue grabador, impresor y tipógrafo francés, miembro de la más célebre familia de impresores franceses que comenzó a trabajar en este oficio en el siglo XVIII y continúa en él hasta nuestros días. Fue el creador de la técnica de estereotipo, que en impresión se refiere a una plancha metálica, ampliamente utilizada en la impresión comercial actual y que en su momento revolucionó el mercado editorial permitiendo la producción de ediciones muy económicas.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Firm%C3%ADn\\_Didot](http://es.wikipedia.org/wiki/Firm%C3%ADn_Didot)]

**Francisco Gali:** (Barcelona, 1880- id., 1965) Pintor y dibujante español. Es una de las figuras más representativas del movimiento novecentista. Su actividad creativa se desarrolló, sobre todo, en el ámbito de la pintura de caballete, del muralismo y del cartelismo. Es constante en su obra la evocación de un cierto espíritu clasicista, en especial a través de la figura femenina (Maternidad, 1922).

[<http://www.infobiografias.com/r/francisco-gali>]

**Frank Frazetta:** Nace en Brooklyn, Nueva York el 9 de febrero de 1928 y muere el 10 de mayo de 2010. Pintor, historietista e ilustrador estadounidense, especializado en ciencia ficción y fantasía. Sus diseños marcaron época en series como Conana y Mad Max y fueron copiados por ilustradores de género en todo el mundo.

[<http://es.wikipedia.org/wiki/Frazetta>]

también el responsable del diseño del bikini de metal de Red Sonja.

En 1972 su obra Alma de Dragón comenzó a ser publicada en la revista Trinca. Fue Huésped de Honor de la 9ª Edición del Salón Internacional del Cómic de Lucca. Recibió el premio Foreign Comic Award (*Academy of Comic Book Arts*) y, como explica su compañero Josep María Beá, “a raíz de dicho galardón, la crítica especializada inició una injusta campaña de desprestigio hacia Maroto en la que se empleó un ensañamiento rayano a la crueldad”.

Tras dedicarse a la ilustración, realizó comic-books como Zatanna y Aquaman, siempre para DC Comics.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Esteban\\_Maroto](http://es.wikipedia.org/wiki/Esteban_Maroto)]

**Eugène Delacroix:** su nombre completo fue *Ferdinand Victor Eugène Delacroix*. Nació en Charenton-Saint-Maurice, Francia, 26 de abril de 1798 y murió en París, 13 de agosto de 1863, fue un pintor francés. Aparte de su producción pictórica, dejó una estimable producción gráfica, principalmente litografías. En 1825 grabó al menos cinco planchas sobre “medallas antiguas”, en realidad dracmas y demás monedas griegas. En 1827 grabó otra serie inspirada en la novela “Fausto” de Goethe, a quien efigió en una litografía. La portada de esta serie guarda similitudes (seguramente no casuales) con “Los Caprichos” de Goya. Posteriormente dedicó otra serie al drama “Macbeth” de Shakespeare.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Eug%C3%A8ne\\_Delacroix](http://es.wikipedia.org/wiki/Eug%C3%A8ne_Delacroix)]

## F

**Federico Seneca:** (Fano, 1891 - Casnate, 1976) fue un anuncio, ilustrador y gráfico italiano. Fue uno de los más importantes cartelistas publicitarios italianos. Estudió en la Academia de Bellas Artes en Roma. Más tarde se trasladó a Milán donde conoció a Marcello Dudovich. Luchó contra la Primera Guerra Mundial el frente italiano, austriaco, y más precisamente en la Cauriol montaña. A partir de 1919 y hasta 1935, trabajando con el Peru-

trador de publicidad” en Ernst Keiser (1894 hasta 1.960, miembro fundador de la Asociación de diseñador gráfico suizo) fue el maestro de Keiser hora de caligrafía a la categoría de gráficos del comercio general de la escuela de Basilea y es considerado uno de los primeros suizos artista gráfico profesional.

[[http://de.wikipedia.org/wiki/Donald\\_Brun](http://de.wikipedia.org/wiki/Donald_Brun)]

## E

**Edward Johnston:** nacido en San José de Mayo, Uruguay, 11 de febrero de 1872, fallece el 26 de noviembre de 1944), artesano británico-uruguayo considerado junto con Rudolf Koch el padre de la caligrafía moderna.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Edward\\_Johnston](http://es.wikipedia.org/wiki/Edward_Johnston)]

**Edward McKnight Kauffer:** (14 diciembre 1890-22 octubre 1954) fue un influyente artista nacido en Estados Unidos destaca por su vanguardista diseño gráfico y el arte del cartel, sobre todo en Inglaterra.

[[http://en.wikipedia.org/wiki/Edward\\_McKnight\\_Kauffer](http://en.wikipedia.org/wiki/Edward_McKnight_Kauffer)]

**Esteban Maroto Torres:** nace en Madrid en 1942. Historietista español, adscrito habitualmente al Grupo de La Floresta.

Comenzó su carrera hacia 1955 bocetando a lápiz la serie Aventuras del F.B.I. de Rollán, durante cuatro años. Allí entabló amistad con Carlos Giménez, que dibujaba los fondos. Instalados en un estudio propio, Maroto y Giménez produjeron juntos Buck John y El príncipe de Rodas. Al mismo tiempo, acabó Magisterio Industrial y empezó la carrera de Ayudante de Obras Públicas. En 1963 colaboró con García Pizarro. Firmó un contrato con Selecciones Ilustradas y, después de realizar el servicio militar, se marchó a Barcelona. Desde allí, dibujó historietas bélicas y románticas para el mercado inglés, además de colaborar con Giménez en Gringo.

En 1967 comenzó la serie Cinco por infinito, a la que seguiría La tumba de los dioses y Wolf. En los años 1970, Maroto dibujó historietas de terror para los cómics de Warren Publishing’ Creepy, Eerie y Vampirella. Maroto es



litar especializándose en la construcción de puentes y ferrocarriles. En un principio Vladimir trabaja solo o con su padre dentro del ámbito del cine y las artes escénicas hasta que en 1917, tras cursar ambos estudios de ingeniería en la Escuela Militar, nace el tándem “Los Hermanos Stenberg”. Conocidos sobre todo por sus carteles cinematográficos. Ingenieros de profesión, también realizaron trabajos de puesta en escena, decoración urbana, diseño editorial e ingeniería ferroviaria, entre otros.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Hermanos\\_Stenberg](http://es.wikipedia.org/wiki/Hermanos_Stenberg)]

## I

**Isaac Newton:** De acuerdo al calendario juliano nace el 25 de diciembre de 1642 y muere el 20 de marzo de 1727; para el calendario gregoriano nace el 4 de enero de 1643 y muere el 31 de marzo de 1727. Fue físico, filósofo, teólogo, inventor, alquimista y matemático inglés, autor de los *Philosophiae naturalis principia mathematica*, más conocidos como los Principia, donde describió la ley de gravitación universal y estableció las bases de la mecánica clásica mediante las leyes que llevan su nombre. Entre sus otros descubrimientos científicos destacan los trabajos sobre la naturaleza de la luz y la óptica (que se presentan principalmente en su obra *Opticks*) y el desarrollo del cálculo matemático.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Isaac\\_Newton](http://es.wikipedia.org/wiki/Isaac_Newton)]

## J

**Jan Lenica:** (4 de enero de 1928, Polonia - 5 de octubre de 2001, Berlín) Diseñador gráfico y dibujante. Un graduado de la Facultad de Arquitectura de la Politécnica de Varsovia, se convirtió en un cartel ilustrador y colaborador en las películas de animación de principios de Walerian Borowczyk. Fue profesor de diseño gráfico, carteles, dibujos animados durante muchos años en escuelas secundarias alemanas y el primer profesor de la clase de animación en la Universidad de Kassel, Alemania, en 1979. Usó corte stop motion de animación en

En el ámbito cinegratográfico también se encargó del diseño del lado oscuro de *Poltergeist II* (Brian Gibson, 1986), quedando bastante desilusionado del tratamiento que se le dio en la película a sus diseños. Posteriormente colaboró secundariamente y tras prestarse voluntario, en los diseños de *Alien 3* (David Fincher, 1992), ya que James Cameron rechazó su participación para los diseños de *Aliens*, el regreso (1986). También participó en la parte estética de otras películas, como *Species* (Roger Donaldson, 1995) siendo sus trabajos usados en las portadas de muchos libros y discos. Asimismo, ha realizado trabajos para videojuegos como *Dark Seed* (1992) y *Dark Seed II* (1995), aventuras gráficas de ambientación lovecraftiana.

Existe un museo dedicado a H. R. Giger en la ciudad de Gruyères, en Friburgo, Suiza.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/H.\\_R.\\_Giger](http://es.wikipedia.org/wiki/H._R._Giger)]

## H

**Herbert Leupin:** Nace en 1916 en Suiza, muere en 1999. Líder absoluto para el cartel suizo de las concesiones del año, califica como uno de los artistas más acertados del cartel de toda la hora. Sobre un palmo de 30 años, ganó alrededor 90 premios (el incluyendo para este cartel en 1942). Se cuentan cerca de 500 carteles como parte de su obra creativa.

**Herbert Matter:** (1907-1984) fue un fotógrafo estadounidense nacido en Suiza y diseñador gráfico conocido por su uso pionero de fotomontaje en el arte comercial. Trabajo innovador y experimental del diseñador ayudó a formar el vocabulario del siglo 20 de diseño gráfico.

[[http://en.wikipedia.org/wiki/Herbert\\_Matter](http://en.wikipedia.org/wiki/Herbert_Matter)]

**Los hermanos Stenberg:** son dos famosos diseñadores gráficos soviéticos. **Vladimir Augustovich Stenberg** nace en Moscú el 4 de abril de 1899. Al año siguiente nace su hermano **Georgii Augustovich Stenberg**, el 20 de octubre, en la misma ciudad. Entre 1912 y 1917 acuden a la Escuela de Artes Aplicadas, donde toman un primer contacto con el diseño teatral y aprenden ingeniería mi-

## G

**Giambattista Bodoni:** Nacido en Salizzo en 1740 y muere en Parma en 1813) Impresor italiano que se distingue por haber fundido caracteres de imprenta que hoy llevan su nombre (*BODONI*), así como la impresión de colecciones de textos clásicos como Horacio y la Iliada. Autor del libro *Manuale tipográfico*.

[*Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo II Pp. 453*]

**Gunter Rambow:** (02 de marzo 1938 en Neustrelitz) Diseñador gráfico y fotógrafo alemán. Se formó como pintor de vidrio en Hadamar, luego estudió hasta 1964 en la Facultad de Bellas Artes de Kassel a Hans Hillman, junto con Gerhard Lienemeyer. Crearon numerosos libros de fotos y una serie de carteles sobre temas literatura, el teatro y social. La pareja artística se prolongó hasta 1986. En 2008, Rambow pone su trabajo en el estudio de la comunidad. En 2009 fundó el Instituto de Comunicación Visual Rambow y opera en su ciudad natal Güstrow, una galería de carteles. Entre 1974 y 1988 impartió clases como profesor de diseño gráfico en la Universidad de Kassel, de 1991 a 2003 como profesor de Comunicación Visual en la Universidad de Diseño de Karlsruhe (el Centro de Arte y Medios de Karlsruhe). Luego fue profesor en dos universidades chinas. Numerosas publicaciones de los proyectos de estudio se han publicado durante este período de las editoriales de renombre. A principios de febrero 2011 fue de Rambow de la Facultad de Bellas Artes Sarre nombrado profesor honorario. La Biblioteca Nacional de París, la Academia de Artes de la RDA en Berlín, el Museo Alemán del cartel Essen, Museo de Arte de Shanghai y muchas otras instituciones dedicadas a sus exposiciones en solitario un gran trabajo.

[[http://de.wikipedia.org/wiki/Gunter\\_Rambow](http://de.wikipedia.org/wiki/Gunter_Rambow)]

**Gustav Kluttsis:** (4 de ene de Ridley Scott (1979, basándose en sus propias obras pictóricas anteriores, como “Necronom V”) por la que le concedieron en 1980 el Oscar al mejor diseño de escenarios.



**Jules Chéret:** (1836-1932), pintor y litógrafo francés, perfeccionó la técnica litográfica, destacó como muralista y cartelista.

[Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo III Pp. 1002].

**Justo Villafañe:** Escritor contemporáneo y catedrático de la Universidad Complutense en Madrid, España. Miembro de *Villafañe & Asociados*. Entre sus obras más destacadas: Introducción a la teoría de la imagen, La gestión profesional de la imagen corporativa, la buena reputación y la Imagen positiva.

## K

**Kazimir Severínovich Malévich:** nace el 11 de febrero de 1878 y muere el 15 de mayo de 1935. Fue un pintor ruso, creador del suprematismo.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Kazimir\\_Mal%C3%A9vich](http://es.wikipedia.org/wiki/Kazimir_Mal%C3%A9vich)]

## L

**Leonardo Da Vinci:** Nace en el pueblo de Vinci, Italia y muere en el palacio de Crux cerca de Ambrois, Francia. Pintor, escultor, músico, poeta, inventor, científico, ingeniero, urbanista, arquitecto, matemático, físico, y filósofo italiano, en general un genio y erudito del Renacimiento. Tras pasar su infancia en su ciudad natal, Leonardo estudió con el célebre pintor florentino Andrea de Verrocchio. Sus primeros trabajos de importancia fueron creados en Millán al servicio del duque Ludovico Sforza. Trabajó a continuación en Roma, Boloña y Venecia, y pasó los últimos años de su vida en Francia, por invitación del rey Francisco I. (biografía muy resumida)

[Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo III Pp. 1002, [http://es.wikipedia.org/wiki/Leonardo\\_da\\_Vinci](http://es.wikipedia.org/wiki/Leonardo_da_Vinci)].

fundar el romanticismo, movimiento al que influenció profundamente. En palabras de George Eliot fue “el más grande hombre de letras alemán, el último verdadero hombre universal que caminó sobre la tierra”. Su obra, que abarca géneros como la novela, la poesía lírica, el drama e incluso controvertidos tratados científicos, dejó una profunda huella en importantes escritores, compositores, pensadores y artistas posteriores, siendo incalculable en la filosofía alemana posterior y constante fuente de inspiración para todo tipo de obras. Su apellido da nombre al Goethe-Institut, organismo encargado de difundir la cultura alemana en todo el mundo.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Johann\\_Wolfgang\\_von\\_Goethe](http://es.wikipedia.org/wiki/Johann_Wolfgang_von_Goethe)]

**Jorge IV:** *Jorge Augusto Federico*, nace en Londres en 1762 y muere en Windsor en 1830. Ascende al trono en 1820. Abandonó a su primera esposa para casarse con su prima Carolina de Brunswick quien víctima de sus maltratos más tarde también lo abandonó. Se ha considerado sin fuerza moral no personalidad dejando el trono para sus ministros. Durante su reinado, en 1829, se promulgó el Acta de Emancipación católica.

[Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo VI Pp. 2040]

**José María Riccobaldi del Bava.** Nace el 4 de julio de 1887 en Florencia, Firenze, Italia, muere el 21 de abril 1976 en Génova.

[<http://www.sports-reference.com/olympics/athletes/ri/giuseppe-riccobaldi-del-bava-1.html>]

**Josef Müller-Brockmann** (9 de mayo de 1914 – 30 de agosto de 1996) Uno de los principales teóricos que buscaba la expresión gráfica absoluta y universal presentando imágenes de forma objetiva, su expresión tipográfica se basó por medio de un orden muy personal. Logra demostrar armonía universal por medio de la división del espacio por medios matemáticos como la sección aurea.

[Meggs, Philip B. “Historia del Diseño Gráfico”. Ed. Trillas. 2ª reimpresión, 2000. Pp. 422-425]

sus numerosas películas, entre ellas dos características: Adán 2 (1968) y Ubu et la grande gidouille.

[[http://en.wikipedia.org/wiki/Jan\\_Lenica](http://en.wikipedia.org/wiki/Jan_Lenica)]

**Jaqueline S. Casey:** (1927 – 18 de mayo de 1992) Diseñadora norteamericana. Fue directora del la Oficina de Servicios de Diseño hasta el año de 1989 que se retiró. Su estilo siempre definido por fondos de colores sólidos, algunos con fotografías, más la mayor parte de sus soluciones gráficas fueron por medio de la tipografía.

[Meggs, Philip B. “Historia del Diseño Gráfico”. Ed. Trillas. 2ª reimpresión, 2000. Pp. 429 y <http://web.mit.edu/newsoffice/1992/casey-0520.html>]

**Jerzy Flisak:** (1930 -2008) Graduado de la Facultad de Arquitectura de Warsaw Politechnic, Polonia. Trabajó como diseñador e ilustrador de posters, ilustrador de libros, diseñador de escenarios y caricaturista de humor. Contribuyó a muchas revistas en Polonia y otros lugares; destacando su trabajo de años para la revista “Szpilki”, donde también se desempeñó como director de arte. Durante su carrera recibió varios premios importantes: International Art Directors Club Exhibition en 1962; Premio del Ministerio de Cultura por sus logros en sátira y humor; The Chairman of the Ministers’ Council; recibió siete veces The Szpilki Award y fue premiado en varias oportunidades en concursos organizados por el Museo de Caricatura de Varsovia.

[<http://einilustracion.wordpress.com/2010/12/20/jerzy-flisak-1930-2008/>]

**John Victor Jazzy Romita:** (24 de junio de 1930, Nueva York) es un historietista estadounidense, reconocido principalmente por su trabajo como dibujante de Spiderman (Hombre Araña), personaje de Marvel Comics. Fue agregado al “Comic Book Hall of Fame” en 2002.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/John\\_Romita](http://es.wikipedia.org/wiki/John_Romita)]

**Johann Wolfgang von Goethe:** (28 de agosto de 1749, en Fráncfort del Meno, Hesse, Alemania – 22 de marzo de 1832, en Weimar, Turingia, Alemania) fue un poeta, novelista, dramaturgo y científico alemán que ayudó a



no) el 12 de septiembre de 1945), maestro indiscutible del cómic erótico, gracias a obras como “HP y Giuseppe Bergman” (1978), “El Click” (1984) y “El perfume del invisible” (1986).

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Milo\\_Manara](http://es.wikipedia.org/wiki/Milo_Manara)]

**Milton Glaser:** Nace en Nueva York, 1929, Ilustrador y diseñador muy conocido por sus diseños para discos y libros. Estudió en la Cooper Union y en la Academia de Bellas Artes de Bolonia. Fundó con Seymour Chwast el Push Pin Studio para, en 1974, creando su propia compañía. Ha creado más de 300 carteles entre los que se cuenta el famoso de Bob Dylan, un símbolo de los años sesenta. Glaser se ha dedicado al diseño editorial y a la identidad corporativa actualmente.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Milton\\_Glaser](http://es.wikipedia.org/wiki/Milton_Glaser)]

## O

**Otto Morach:** (1887-1973) Pintor suizo.

[[http://en.wikipedia.org/wiki/Otto\\_Morach](http://en.wikipedia.org/wiki/Otto_Morach)]

**Ole Christensen Romer:** Nace el 25 de septiembre de 1644 en Århu y muere el 19 de septiembre de 1710 en Copenhague) fue un astrónomo danés.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Ole\\_R%C3%B8mer](http://es.wikipedia.org/wiki/Ole_R%C3%B8mer)]

**Oscar Chichoni:** pintor e ilustrador argentino, nacido en Corral de Bustos, provincia de Córdoba (Argentina), en 1957. Aunque sus primeros trabajos fueron los publicados en la revista “Record”, son sus tapas de las revistas “Minotauro” y “Fierro” -ambas de Ediciones “La Urraca”, famosa en la Argentina por editar la Revista Humor- las que lo transformaron en un autor reconocido e igualmente solicitado.

Ganador del premio de los lectores de “Fierro” como mejor ilustrador de tapa, dejó la publicación para ir a trabajar a Europa; colabora con otras editoriales, especializadas en Ciencia Ficción, destacándose sus portadas

con formas de vida mecánica. También ha comenzado recientemente a hacer esculturas de algunas de sus imágenes más carismáticas.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Luis\\_Royo](http://es.wikipedia.org/wiki/Luis_Royo)]

## M

**MacGregor Mathers:** nacido como Samuel Liddell (enero de 1854 – noviembre de 1918), fue un famoso mago y una de las figuras más influyentes en el Ocultismo moderno. Él es conocido principalmente como uno de los fundadores de la Orden Hermética de la Alba Dorada, una orden mágica ceremonial cuyas ramificaciones existen todavía hoy.

**Max Bill:** (22 de diciembre de 1908 – 9 de diciembre de 1994) Estudiante de la Bauhaus en 1927. En sus primeros años influido por Meyer y Kandinsky, para luego el desarrollar sus principios coherentes de la organización visual con divisiones lineales del espacio en partes armoniosas con el uso de redes modulares, progresiones, secuencias aritméticas y geométricas. En su evolución gráfica se percibe el contrapunto.

[*Meggs, Philip B. “Historia del Diseño Gráfico”. Ed. Trillas. 2ª reimpresión, 2000. Pp. 416-418*]

**Max Huber:** (1919 – 1992) Luego de estudiar en la Bauhaus bajo ideas muy formales, se lanza hacia la experimentación como estudiante en la escuela de Artes y Oficios en Zurich. Su carrera profesional la desarrolla en Italia durante una temporada hace mancuerna con Max Bill. Entre sus aportaciones gráficas se distingue la combinación de fotografías con las transparencias de las tintas de impresión para diseñar formas que se superponían en capas.

[*Meggs, Philip B. “Historia del Diseño Gráfico”. Ed. Trillas. 2ª reimpresión, 2000. Pp. 418*]

**Milo Manara:** es el pseudónimo del historietista italiano Maurizio Manara (nacido en Luson (provincia de Bolza-

**Leonetto Cappiello:** (1875 -1942) Fue publicista, ilustrador y caricaturista italiano.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Leonetto\\_Cappiello](http://es.wikipedia.org/wiki/Leonetto_Cappiello)]

**Lisitski:** es el seudónimo de Lazar Márkovich Lisitski; nace el 23 de noviembre de 1890 y muere el 30 de diciembre de 1941. Fue un artista ruso, diseñador, fotógrafo, maestro, tipógrafo y arquitecto. Fue una de las figuras más importantes de la vanguardia rusa, contribuyendo al desarrollo del suprematismo junto a su amigo y mentor, Kazimir Malévich, y diseñó numerosas exposiciones y obras de propaganda para la Unión Soviética. Se le considera uno de los principales representantes del arte abstracto y pionero en su país del constructivismo. Su obra influyó grandemente en los movimientos de la Bauhaus, el constructivismo, y De Stijl, y experimentó con técnicas de producción y recursos estilísticos que posteriormente dominaron el diseño gráfico del siglo XX.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/El\\_Lissitzky](http://es.wikipedia.org/wiki/El_Lissitzky)]

**Lucien Bernhard:** (marzo 15, 1883 - mayo 29, 1972) alemán, diseñador gráfico, diseñador de tipos, profesor, diseñador de interiores y el artista durante la primera mitad del siglo XX.

[[http://en.wikipedia.org/wiki/Lucian\\_Bernhard](http://en.wikipedia.org/wiki/Lucian_Bernhard)]

**Ludwig Hohlwein:** (27 de julio 1874 en Wiesbaden, 15 de septiembre 1949 en Berchtesgaden) fue un cartelista, diseñador gráfico, arquitecto y pintor. Que aparece junto a Lucian Bernhard, Alemania Dryden, Ernst, Hans Rudi Erdt y Julius Klinger de los representantes más importantes e influyentes del arte publicitario. [[http://de.wikipedia.org/wiki/Ludwig\\_Hohlwein](http://de.wikipedia.org/wiki/Ludwig_Hohlwein)]

[<http://www.delyarte.com.ar/sitio/bioleupin.html>]

**Luis Royo:** es un artista español, nacido en Olalla (Teruel) en 1954. Ha producido pinturas para sus propios libros y exposiciones, y también ha producido arte para muy diversos medios de comunicación: video juegos, juegos de rol, carátulas para CD de música, portadas de novelas, cartas del Tarot... Conocido por sus imágenes sensuales y oscuras, casi apocalípticas, en mundos de fantasía



**Roman Cieslewicz:** (13 de enero de 1930 - 21 de enero en 1996) Polaco naturalizado francés. Artista gráfico y fotógrafo. Estudió en Cracovia la Academia de Bellas Artes. Fue editor artístico de la revista "Ty i Ja". En 1963 se trasladó a Francia y se naturalizó en 1971. Ha trabajado como director de arte de Vogue, Elle (1965-1969) y la mafia, agencia de publicidad (1969-1972), creador artístico del Opus Internacional (1967-1969). Kitsch (1970-1971) y Cnac archivos (1971 - 11974). Enseñó en la Escuela Superior de Artes Graphiques (ESAG) en París. En 1976 produjo su "review de información de pánico" - "Kamikaze" / N°1 / publicado por Christian Bourgois. En 1991 se produjo "Kamikaze 2" con Agnes B. Ha participado en numerosas exposiciones colectivas de cartel gráfico y arte fotográfico, y fue miembro de la AGI Asociación Gráfica Internacional.

[[http://en.wikipedia.org/wiki/Roman\\_Cie%C5%9Blewicz](http://en.wikipedia.org/wiki/Roman_Cie%C5%9Blewicz)]

**Rudolph de Harak:** (10 de abril de 1924 – 24 de abril de 2002. Diseñador gráfico estadounidense. Se destaca en el medio por la búsqueda de una comunicación clara y de orden visual. Utilizó las redes y el balance asimétrico para sus diseños, luego evoluciona hacia las redes más simples.

[Meggs, Philip B. "Historia del Diseño Gráfico". Ed. Trillas. 2ª reimpresión, 2000. Pp. 429]

## S

**Seymour Chwast:** (nacido el 18 de agosto 1931) Diseñador gráfico, ilustrador y diseñador de tipos. Se graduó con una Licenciatura en Bellas Artes de Cooper Union en 1951. Con Milton Glaser, Edward Sorel y Reynold Ruffin, fundó Push Pin estudios en 1954. La publicación bimensual de la Push Pin gráfico fue el producto de su colaboración. Es famoso por sus obras de arte comercial, que incluye carteles, envases, revistas, y el arte publicitario. Hoy en día, sigue trabajando y es director de La Chincheta Grupo, Inc. en la ciudad de Nueva York. Es un miembro de Alianza Gráfica Internacional (AGI).

[[http://en.wikipedia.org/wiki/Seymour\\_Chwast](http://en.wikipedia.org/wiki/Seymour_Chwast)]

## R

**Ralph Coburn:** (1923 - ¿?) Profesor norteamericano de leguas romances. Dominaba 6 idiomas. Su entrada al arte surge al estudiar arquitectura en la década de los 50. Coburn fue siempre tras la búsqueda de sistemas para expresar con precisión las variaciones al azar y las relaciones de color que vio en la naturaleza.

[[http://www.dhallfineart.com/gallery\\_modern/biographies/coburn.html](http://www.dhallfineart.com/gallery_modern/biographies/coburn.html)]

**Raúl Martínez.** Nace en Ciego de Ávila en 1927. Pintor cubano. Formado en La Habana y en el Art Institute of Design de Chicago, perteneció al grupo de «Los once». Participó en la muestra de arte cubano organizada en 1960 por la Casa de las Américas en La Habana.

[<http://www.infobiografias.com/biografia/25476/Ra%C3%BAI-Mart%C3%ADnez.html>]

**Roger Excoffon:** (1910-1983), diseñador francés de tipos de letras y diseñador gráfico. Nació en Marsella, estudió Derecho en la Universidad de Aix-en-Provence y después, se trasladó a París para trabajar como aprendiz en una imprenta. En 1947 formó su propia agencia de publicidad y al mismo tiempo se convirtió en director de diseño de una pequeña fundición en Marsella llama Fonderie de oliva. Más tarde fue cofundador del prestigioso Estudio U + O (una referencia a Urbi et Orbi).

Caras más conocidas son Excoffon Mistral y el antiguo de Oliva, este último el que ha diseñado en el período 1962-1966. Air France fue uno de los clientes más grandes y prestigiosos de Excoffon. La aerolínea continúa utilizando una variante personalizada de oliva en su antiguo ideograma y librea.

Excoffon rostros, incluso de los más sobrios de él, de Oliva de antigüedades, tienen una vitalidad orgánica no se encuentra en similares sans-serif tipos de la época. Sus tipos de letra le dieron voz a un cuerpo exuberante de diseño gráfico contemporáneo francés y europeo.

[[http://en.wikipedia.org/wiki/Roger\\_Excoffon](http://en.wikipedia.org/wiki/Roger_Excoffon)]

para la serie de ciencia ficción Urania, de la editorial italiana Arnoldo Mondadori; ha prestado sus diseños también para la parte gráfica de los video games Starship Titanic y Broken Sword.

En el filme "Restoration" de Michael Hoffman, integró como diseñador de arte, el equipo del gran artista cordobés Eugenio Zanetti, ganador por ese film del Oscar de la Academia de Artes de Hollywood.

Actualmente reside y trabaja en Londres.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Oscar\\_Chichoni](http://es.wikipedia.org/wiki/Oscar_Chichoni)]

## P

**Paul Renner:** (9 de agosto, de 1878 - 25 de abril de 1956) tipógrafo alemán, conocido especialmente por ser el autor de la tipografía Futura. No perteneció a la escuela Bauhaus, pero desarrolló su trabajo con intensidad bajo los principios de la Nueva Tipografía y el modernismo alemán.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Paul\\_Renner](http://es.wikipedia.org/wiki/Paul_Renner)]

**Pitágoras:** (585-495 a.C. aprox.) Filósofo y matemático griego, nacido en Samos y posiblemente muere en Metaponto. Viajó por Grecia, Egipto y Asia. Expulsado de isla natal por el tirano de Polícrates emigra hacia Crotona donde fundó una comunidad de carácter filosófico, religioso y político; sus especulaciones místicas y científicas tuvieron como base los números. Se le atribuye el invento de las tablas de multiplicar, creyó en la metempsicosis, vivió con una moral rígida y una vida austera. Fue el primero en demostrar que el cuadrado de la hipotenusa de un triángulo es igual a la suma de los cuadrados de los catetos. No dejó escrito alguno, se conocen sus doctrinas por sus discípulos los que también dieron paso a grandes progresos matemáticos y astronómicos.

[Del Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo XI Pp.2981]



tuvo numerosos aprendices, algunos de los cuales adquirieron cierta distinción como grabadores. Entre ellos se incluye su hijo y posteriormente socio Robert Elliott.

Su autobiografía, *Memoirs of Thomas Bewick*, by Himself, apareció en 1862, poco después de su muerte. Una especie de cisne, el Cisne chico (*Cygnus bewickii*) se nombró en su memoria. La escuela Thomas Bewick Primary, de Newcastle-upon-Tyne, lleva su nombre en su honor.

[<http://www.fotonostra.com/grafico/partescaracter.htm>]

**Toulouse-Lautrec's.** (1864-1901), su verdadero nombre Henri Marie Raymond. Pintor, litógrafo e ilustrador francés de la escuela impresionista, destacó por su representación de la vida nocturna parisense de finales del siglo XIX. Se le enmarca en la generación del postimpresionismo

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Henri\\_de\\_Toulouse-Lautrec](http://es.wikipedia.org/wiki/Henri_de_Toulouse-Lautrec)]

## V

**Vicente Segrelles Sacristán** (Barcelona, España, 9 de septiembre de 1940) es un ilustrador e historietista español, célebre internacionalmente por su serie de historietas *El Mercenario*, en las que emplea una técnica hiperrealista. Es sobrino del ilustrador y pintor José Segrelles y primo del también historietista Eustaquio Segrelles del Pilar.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Vicente\\_Segrelles](http://es.wikipedia.org/wiki/Vicente_Segrelles)]

## W

**Walter Porstmann:** (nace el 8 de marzo 1886 en la aldea de Geyer y muere el 24 de junio de 1959 en Berlín) ingeniero alemán, matemático y creador de la normalización teórico. Fundador de la Federación Alemana de papel en

**Tanino Liberatore:** (Gaetano Liberatore: Quadri, municipio de la provincia de Chieti, 12 de abril de 1953): historietista, ilustrador y pintor italiano. También desarrolla actividad en el mundo del cine.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Tanino\\_Liberatore](http://es.wikipedia.org/wiki/Tanino_Liberatore)]

**Tim D. White:** Nace en los Ángeles California el 24 de agosto de 1950. es un paleo-antropólogo estadounidense, profesor de Biología Integrativa en la Universidad de California, Berkeley. Se hizo famoso a raíz de haber participado en el descubrimiento de Lucy, conjuntamente con Donald Johanson, Yves Coppens y Maurice Taieb.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Tim\\_White](http://es.wikipedia.org/wiki/Tim_White)]

**Thomas Bewick:** nace en Cherryburn en agosto de 1753 y murió el 8 de noviembre de 1828. Ornitólogo y grabador inglés. Su padre fue minero de carbón y envió a su hijo al colegio en Mickley, pero Thomas no fue buen estudiante, sin embargo mostró desde corta edad talento por el dibujo a pesar de no cursar lecciones de arte. A la edad de 14 años se fue como aprendiz de Ralph Beilby, un grabador de Newcastle.

En su estudio, Bewick grabó una serie de diagramas en madera para el Dr. Hutton, ilustrando un tratado de medidas. Luego se dedicó completamente al grabado en madera y en 1775 recibió un premio de la Sociedad para el Fomento de las Artes y Manufacturas por el grabado en madera del "Huntsman and the Old Hound". En 1776 se convirtió en socio de la firma de Beilby.

Entre sus obras magistrales podemos contar *Sus Select Fables* de 1784, *The Quadrupeds* apareció en 1790, y su gran obra, *British Birds* fue publicado entre 1797 y 1804. En la realización de esta obra Bewick aprovechó su conocimiento de los hábitos de los animales obtenido durante sus constantes salidas al campo. Otros trabajos por los que fue bien conocido incluyen los grabados para Oliver Goldsmith, *Traveller and Deserted Village*, para Thomas Parnell, *Hermit*, para William Somerville Chase y para la colección de *Fables of Aesop and Others*. Bewick

**Sintaxis:** de las raíces griegas *σιν* que significa con y *τάξις* que equivale a orden o rango. El resultado del concepto es: construcción ordenada de las palabras

[*Mateos Muñoz, Agustín. "Etimologías grecolatinas del Español". Ed. Esfinge. 1994. Pp. 248*]

**Steff Geissbuhler:** (1942) es uno de los diseñadores más famosos de Estados Unidos que trabajó para generar la marca y los programas de identidad corporativa. Su trabajo ha sido para diversos clientes nacionales e internacionales que incluye los sistemas de identidad para Merck, Time Warner Cable, NBC, Telemundo, la Voz de América, Museo de Arte de Toledo, Parques Nacionales de Puerto de Nueva York, Crane & Co. y las compañías de May Department Stores. Antes de formar C & G Partners fue socio y director de Chermayeff & Geismar durante 30 años. En 2005 su trabajo fue honrado con el Instituto Americano de la Medalla de las Artes Gráficas, por su contribución sostenida a la excelencia del diseño y el desarrollo de la profesión.

[<http://www.goodlogo.com/designers/1355>]

## T

**Tadeusz Trepkowski:** (1914 – 1956) Nace en Varsovia. Estudió en la Escuela de la Industria Gráfica y en la Escuela Municipal de Arte Decorativo y Pintura en Varsovia. Cartelista desde 1931. Miembro de KAW 1936-1939. Exposiciones: Canadá - 1960, Italia - 1964, Dinamarca, Suecia - 1965. Premios: 2º premio para "Operaciones de Paz" de carteles - 1933, 1º premio para el cartel de Tychy Brewery en 1935, Gran Premio "BBP" cartel internacional de arte y la tecnología Expo en París - 1937. Después de 1945 se concentró en el diseño de carteles. ONU premio del cartel - 1948, 1er premio OWP en Varsovia - 1953. A título póstumo concedido el 2º premio para el "Nie" cartel Congreso de Viena para la Paz - 1962.

[<http://rogallery.com/Trapkowski/Trepkowski-bio.html>]



sido en movimiento o de fusión. Era muy común en la década de 1970. Entre sus diseños icónicos, el cráneo utilizado por la banda The Grateful Dead es uno de sus más famosas.

[[http://en.wikipedia.org/wiki/Wes\\_Wilson](http://en.wikipedia.org/wiki/Wes_Wilson)]

**William Caxton:** (1422-1491), primer impresor inglés, cuenta con 99 obras editadas por su imprenta antes de morir.

[*Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest. 1986. Tomo III Pp. 709*]

**William Morris:** Nace en Clay Hill Walthamstow, Inglaterra, 24 de marzo de 1834 y muere 3 de octubre de 1896, fue un artesano, impresor, poeta, escritor, activista político, pintor y diseñador británico, fundador del movimiento Arts and Crafts.

[[http://es.wikipedia.org/wiki/William\\_Morris](http://es.wikipedia.org/wiki/William_Morris)]

**Wolfgang Weingart.** Nacido en Alemania (1941) cerca de la frontera con Suiza, conocido internacionalmente como diseñador gráfico y tipógrafo. Su trabajo se clasifica como tipografía suiza y normalmente se le reconoce como el “padre” de la New Wave o tipografía Suiza Punk, ya que fue uno de los primeros críticos con el estilo internacional suizo. Comenzó su carrera tipográfica en los años sesenta como aprendiz de la composición manual tipográfica en una firma. Continuó sus estudios en la Escuela de Diseño de Basilea en Suiza, donde no concluyó sus estudios. Es invitado por el director Armin Hoffmann a enseñar allí ya que le interesaba su trabajo. Inicia dar clases en la Escuela de Diseño de Basilea en 1968 y su posicionamiento respecto al estilo internacional dominante fue el de cuestionar el ángulo recto y la retícula, animando a sus alumnos a que buscaran otra disposición tipográfica que no partiera de una aplicación sistemática de unos conceptos sino de la propia expresividad del tipo. Esto es lo que da lugar al New Wave y cuyos rasgos comunes consistían en las inversiones del tipo, bloques de texto escalonados, diferentes espaciados, subrayados, etc. así como el uso de la fotografía con una trama fuerte que le daba más aspecto de grafismo que de obra realista. Desde entonces ha estado enseñando en

de gran espiritualidad y de la contribución de la pintura a ella. El arte nuevo debe basarse en un lenguaje de color y Kandinsky da las pautas sobre las propiedades emocionales de cada tono y de cada color, a diferencia de teorías sobre el color más antiguas, él no se interesa por el espectro sino sólo en la respuesta del alma.

En 1913 una obra suya se presenta en el Armory Show de Nueva York y, al estallar la Primera Guerra Mundial, vuelve a Rusia, instalándose en Moscú, hasta 1921.

A partir de la Revolución de octubre de 1917, Kandinsky desarrolla un trabajo administrativo para el Comisariado del Pueblo, para la Educación; entre los proyectos de este organismo está la reforma del sistema educativo de las escuelas de arte. En 1920 fue uno de los fundadores en Moscú del INJUK (Instituto para la Cultura Artística), a lo largo de este año surgió el conflicto entre Kandinsky, Malévich y otros pintores idealistas frente a los productivistas (o constructivistas), Vladímir Tatlin y Aleksandr Ródchenko, este último grupo encontró un fuerte apoyo en “el plan de propaganda monumental” ideado por las autoridades políticas de la Revolución. La situación de tensión propicio la salida de Kandinsky de Rusia.

En 1922 se traslada a Weimar (Alemania), donde imparte clases teóricas para la Escuela de la Bauhaus. En 1926 se publica su libro Punto y línea sobre el plano. Contribución al análisis de los elementos pictóricos. Una continuación orgánica de su trabajo anterior De lo espiritual en el arte. Permanecerá en la Bauhaus hasta el año 1933 cuando el Tercer Reich clausura la institución.

Desde 1933 se establece en París donde continuará su carrera como artista hasta su fallecimiento en 1944, a los 78 años de edad, en Neuilly-sur-Seine (Francia).

[[http://es.wikipedia.org/wiki/Wassily\\_](http://es.wikipedia.org/wiki/Wassily_)]

**Wes Wilson:** (nacido el 15 de julio 1937) norteamericano, artista y uno de los principales diseñadores de carteles psicodélicos. Destacando por el diseño de carteles para el Bill Graham del Fillmore el de San Francisco, inventó un estilo que es ahora sinónimo del movimiento por la paz, era psicodélica y 1960. En particular, es conocido por inventar y difundir una “psicodélica” la fuente alrededor de 1966 que hizo que las cartas parecen haber

formato de normalización.

Entre 1912 y 1914 fue asistente del premio Nobel Wilhelm Ostwald, este último Ostwald fue el presidente del Instituto Intenacional para la organización del trabajo intelectual. Desarrolla los tamaños de papel con una relación de aspecto de 1:  $\sqrt{2}$ , desarrollo matemático de clase mundial.

En 1920 comienza a trabajar en el Comité de Normas de la Industria Alemana, fue precursor del Instituto Alemán de Normalización. Publica el 18 de Agosto de 1922 el DIN 476 “tamaño de papel”, donde combina la métrica con la medida de superficie del papel, el formato DIN A0 tiene una superficie de un metro cuadrado. Luego del formato A, crea un más grande, de la serie B para la fabricación de sobres.

En 1944 fue galardonado con el Anillo de Honor otorgado a la norma DIN. Cuenta con 16 libros escritos, cientos de artículos, informes y reseñas de libros. Fue enterrado en una tumba de Honor en Lankwitz, Berlín.

[[http://de.wikipedia.org/wiki/Walter\\_Porstmann](http://de.wikipedia.org/wiki/Walter_Porstmann)]

**Wassily Kandinsky:** Nace en Moscú el 4 de diciembre de 1866 y muere en Neuilly-sur-Seine el 13 de diciembre de 1944) fue un pintor ruso, precursor de la abstracción en pintura y teórico del arte, con él se considera que comienza la abstracción lírica. El desarrollo de Kandinsky hacia la abstracción encuentra su justificación teórica en “Abstracción y empatía” de Wilhelm Worringer, que se había publicado en 1908. Worringer argumenta que la jerarquía de valores al uso, basada en las leyes del Renacimiento, no es válida para considerar el arte de otras culturas; muchos artistas crean desde la realidad pero con un impulso abstracto, que hace que las últimas tendencias del arte se den en sociedades menos materialistas.

Kandinsky, al igual que Piet Mondrian, estaba interesado también en la teosofía, entendida como la verdad fundamental que subyace detrás de doctrinas y rituales en todas las religiones del mundo; la creencia en una realidad esencial oculta tras las apariencias, proporciona una obvia racionalidad al arte abstracto.

En De lo Espiritual en el Arte, habla de una nueva época



esta escuela y ha conseguido con su trabajo crear todo un impacto en el paisaje tipográfico contemporáneo. El mismo Weingart dice que nunca tuvo la intención de crear un estilo, pero partiendo de la tipografía suiza y de sus indicaciones los estudiantes hicieron algo que se dio en llamar estilo que se fue difundiendo. La progresión tecnológica le llevó también a experimentar con los procesos de reproducción fotográfica y explorando las posibilidades de reproducción de la cámara y sus posibilidades de fotografiar tipografía, letras en perspectiva que posteriormente acoplaba y realizaba muchas composiciones abstractas.

*[<http://www.blogartesvisuales.net/disenio-grafico/wolfgang-weingart-el-enemigo-en-casa>]*

## BIBLIOGRAFÍA

-  AMBERLAIN, Robert. *El Secreto:*. . Archivo en PDF.
-  BARNICOAT, John. *Los carteles: su historia y su lenguaje*. Ed. Gustavo Gill. 4ª edición, 1997.
-  BLAVATSKY, Helena Petrovna. *La Doctrina Secreta*. Tomos: I Archivos Digitales en PDF
-  BLAVATSKY, Helena Petrovna. *Isis sin velo*. Tomos: I. Archivos Digitales en PDF
-  CASS, Jacob y MAGNIK, John. *Type Classification Handbook*. Archivo en PDF
-  DE KA FERRIERÈ, Serge Raynaud. *El libro negro*. Archivo digital en PDF
-  DESCARTES, René. *Discurso del Método*. Ed. Porrúa, Colección Sepan cuantos... No. 177. México, 1992.
-  *Diccionario de Real academia de la lengua española* en línea. [Página oficial]
-  DONDIS, Andrea. *Sintaxis de la imagen*. Ed. GG. 18ª reimpresión, 2006.
-  EDWARDS, Betty. *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Ed. Urano, 1999.
-  FORTUNE, Dion. *La cábala mística*. Archivo en PDF
-  FULCANELLI. *El misterio de las catedrales*. Archivo en PDF
-  HALEVI, Z'ev ben Shimon. *El Árbol de la Vida. Una introducción a la Cábala*. Ed. Kier
-  *Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones de Readers Digest*. 1986. Colección de XII Tomos
-  HERNÁNDEZ Sampieri, Roberto. FERNÁNDEZ Collado, Carlos. BAPTISTA Lucio, Pilar. *Metodología de la Investigación*. Ed. McGraw-Hill. México, 2003.
-  Integrantes del Círculo Hermético. *CABALA, al alcance de todos*. Latinoamericana Editora. 4ª edición, 2008.
-  *El Kybalión por tres iniciados*. Ed. Kier
-  LEVI, Eliphas. *Ritual y Dogma*. Archivo Digital en PDF
-  M. RIAT. *Técnicas Gráficas. V 3.00*. Archivo en PDF
-  MATEOS Muñoz, Agustín. *Etimologías grecolatinas del Español*. Ed. Esfinge. 1994

- 📖 MEGGS, Philip B. *Historia del Diseño Gráfico*. Ed. Trillas. 2ª reimpresión, 2000.
- 📖 ORTIZ, Frida. GARCÍA, María del Pilar. *Metodología de la Investigación. El proceso y sus técnicas*. Ed. Limusa. México, 2003.
- 📖 RAGÓN, J. R. *La misa y sus misterios*. Archivo en PDF.
- 📖 ROSAS, Lucia. Riveros, Héctor G. *Iniciación al método científico experimental*. Ed. Trillas. México, 1990.
- 📖 VALERA, Reina. *La Biblia*. Libro de Génesis. 1960
- 📖 VILLAFANE, Justo. *Introducción a la Teoría de la Imagen*, Ed. Pirámide. Reimpresión 2006. Archivo Digital en PDF.

## APOYO AUDIO-VISUAL

- 📺 Video: El cuerpo humano, la máquina increíble. National Geographic, 1986.

## APOYO EN LA WEB

- 🌐 <http://daimonwyvern.webnode.es/>
- 🌐 <http://diseno.ciberaula.com/>
- 🌐 <http://es.wikipedia.org/>
- 🌐 <http://www.fotonostra.com/grafico/>
- 🌐 [www.ilustracionmexico.org](http://www.ilustracionmexico.org)
- 🌐 <http://laimagenfija.wordpress.com/>
- 🌐 <http://www.masqueideas.com/>
- 🌐 <http://www.portalplanetasedna.com.ar/>
- 🌐 <http://mimosa.pntic.mec.es/>
- 🌐 <http://www.sitographics.com/>