



7
rej

Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela Nacional de Artes Plásticas

IDENTIDAD VISUAL DEL
TEATRO CARLOS PELLICER

Tesis que para obtener el título de
Licenciado en Diseño Gráfico

presenta
José Luis Caballero Facio



MEXICO, D.F.
MCMXXIII

SECRETARIA
ACADEMICA
Escuela Nacional de
Artes Plásticas

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



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 está 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.

La finalidad del presente trabajo, es lograr el desarrollo de una **Identidad Visual**, la cual se presenta como propuesta aplicada al "**TEATRO CARLOS PELLICER**", ubicado en el perímetro de la Delegación Xochimilco.

La importancia de la comunicación en nuestro tiempo, ha sido un claro reflejo de nuestros antepasados, que sin duda se enfrentaron al gran problema de entenderse entre si.

el hombre en su incansable búsqueda de satisfacer sus necesidades, logra establecer códigos de comunicación visual, los cuales con el paso del tiempo se han establecido, para lograr el entendimiento claro y preciso del mensaje que se desea transmitir.

En nuestra sociedad la cultura se ha visto muchas veces distanciada de los niveles socioeconómicos bajos, es por esto que el gobierno federal ofrece la apertura de centros culturales a toda la comunidad.

Con estos criterios se ha elaborado la Identidad Visual del Teatro Carlos Pellicer, la cual permitira la "Estandarización" en el entendimiento cultural de la comunidad de Xochimilco, ya que los elementos gráficos empleados son de gran significación integrandolos a un contexto tan característico como lo es Xochimilco.

INDICE

	<i>Pag.</i>
1 LA IDENTIDAD VISUAL	1
1.1 Definición	2
1.2 Antecedentes	3
1.3 La Identidad Visual	5
1.4 Diferencias entre Identidad Visual e Imagen Corporativa	9
1.5 Finalidad	11
1.6 Aspectos Importantes	12
2 TEATRO CARLOS PELLICER.13	13
2.1 Antecedentes	14
2.2 Objetivos y Funciones	17
2.3 Actividad cultural	18
2.4 Situación Geográfica	20
2.5 Estructura Urbana	21
2.6 La Población de Xochimilco	23
2.7 La Cultura de Xochimilco	26
2.8 La Delegación Xochimilco como instrumento Administrativo.	27
3 ELABORACION DE LA IDENTIDAD VISUAL	28
3.1 Recopilación de información	29
3.2 Análisis	30

3.3 <i>LLuvia de Ideas</i>	32
3.4 <i>Propuesta Final</i>	73
4 MANUAL DE USO	74
4.1 PRIMERA SECCION	75
4.1.1 <i>Introducción</i>	77
4.1.2 <i>Modo de uso</i>	78
4.1.3 <i>Explicación del Símbolo</i>	79
4.2 SEGUNDA SECCION	81
4.2.1 <i>Contenido</i>	82
4.2.2 <i>Red de construcción</i>	84
4.2.3 <i>Area Espacial</i>	95
4.2.4 <i>Usos Correctos</i>	96
4.2.5 <i>Usos Incorrectos</i>	98
4.2.6 <i>Tipografías Primarias</i>	101
4.2.7 <i>Tipografías Secundarias</i>	103
4.2.8 <i>Carta de Espaciamiento</i>	106
4.2.9 <i>Proporciones</i>	107
4.2.10 <i>Tamaños</i>	108
4.2.11 <i>Color Corporativo</i>	112
4.2.12 <i>Alternativas de Solución</i>	114
4.3 TERCERA SECCION	115

<i>4.3.1 Papelería</i>	<i>116</i>
<i>4.3.1.1 Hoja Carta</i>	<i>117</i>
<i>4.3.1.2 Folder Carta</i>	<i>118</i>
<i>4.3.1.3 Sobre Carta</i>	<i>119</i>
<i>4.3.1.4 Tarjetas de Presentación</i>	<i>120</i>
<i>4.3.2 Aplicaciones</i>	<i>121</i>
<i>4.3.2.1 Programa de Mano</i>	<i>122</i>
<i>4.3.2.2 Cartel</i>	<i>124</i>

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFIA

1 LA IDENTIDAD VISUAL



El Diseño Gráfico como práctica profesional, permite crear y dar soluciones a problemas de comunicación visual, en las diferentes áreas de conocimiento de una sociedad específica.

La Identidad Visual, es sólo un campo de acción del diseño, el cual nos permite desarrollar una identificación personalizada, en la que se deberá lograr que la disposición de los elementos gráficos compositivos, éste unida con los significados establecidos por la sociedad y que nos permita comunicar visualmente, los servicios que ofrecen Instituciones, Empresas y Profesionales Independientes, hacia un público determinado.

En los primeros tiempos de la historia de la humanidad, surge la necesidad del hombre de comunicarse, creando para ello formas de expresión muy elementales.

"La representación visual del individuo, es decir, no solo el dibujo de una figura humana sino la expresión individual de una persona concreta, en otras palabras: su signatura, debe haber surgido por ejemplo entre las tribus nómadas y en época muy temprana, como medio de distinguir"¹, las pinturas rupestres fueron un primer intento de comunicación por parte del hombre, en las cuales plasmaba fragmentos de su vida, como por ejemplo cuando cazaba, para ese entonces ya utilizaba el color, queriendo con esto revivir el momento representando fielmente la naturaleza, esta llegó a convertirse en un sistema de códigos visuales que eran entendidos por todos; ya que la comunicación verbal, era totalmente imposible, porque cada miembro de la tribu asignaba un significado diferente a los sonidos guturales que eran emitidos, para ese fin.

Por características de vida y en especial de las tribus nómadas, se vieron en la necesidad de marcar sus pertenencias, estas marcas eran de rasgos simples, inspirándose en algún recurso natural.

1. FRUTIGER, ADRIAN, "Signos, Símbolos, Marcas y Señales".
Barcelona; Gustavo Gili; 1981. P. 236.

Tiempo más tarde, con la creación de la imprenta, y la ayuda de la escritura, el proceso de comunicación tomó un lugar importantísimo en la sociedad, al grado de poder influir en la ideología de una comunidad.

A diferencia de hoy en día en que se busca la sencillez y la síntesis, en los tiempos pasados se creaban imágenes totalmente grotescas y muy complicadas de entender.

El surgimiento de la Identidad Visual, fue como una necesidad de distinguir los productos o servicios de una empresa a otra, las cuales estaban compuestas por imágenes o solamente tipografía, y su configuración era creada sin mayor problema que poner algún grafismo, que representara algo, convirtiéndola en una actividad muy sencilla. A diferencia de nuestros días que es necesario crear todo un proceso de investigación, que nos permita crear en el entendimiento del público, una imagen real de los servicios ofrecidos.

Las Identidades Visuales han ocupado un lugar muy importante en el campo de la comunicación visual, y por que no decirlo en un sistema indispensable de nuestra sociedad.

El símbolo, el logotipo, la tipografía y el color, formas parte de la integración compositiva de una Identidad Visual; a este respecto Adrian Frutiger en su libro signos, símbolos, maracas y señales nos dice que un símbolo es " En tiempos pasados, la artesanía era considerada como algo *milagroso* y su valor simbólico era tanto mayor y digno de veneración cuando más perfectamente reflejara el sentido propuesto por medio de su perfección estética". "ejemplo claro nos ofrece la imagen simbólica del cristo crucificado, que nadie en el mundo occidental consideraría como ilustración simplemente anecdótica, sino más bien como objeto de culto: como símbolo de la fé cristiana. como contraste a esta plenitud figurativa es posible dar en un refugio alpino o en la tienda de campaña del montañero con dos leños entrelazados, representativo de la misma cruz y con ello -aún en ausencia de toda representación figurativa y huérfanos de especial estética poseen para el creyente el mismo contenido simbólico". "La graduación simbólica no depende pues de la perfección de su exterior sino de la disposición interna del observador de fijar sus convicciones y su fé en un objeto de meditación o sea en un símbolo."2

Norberto Chávez nos dice "El logotipo aparece asuncional, análogo a lo que en individuo es la firma autógrafa respecto de su nombre. El logotipo puede definirse entonces como la versión gráfica estable del nombre de la marca"³.

Tom Porter y Sue Goodman mencionan que la tipografía es "El entorno ambiental del momento nos bombardea con miles y miles de formas de comunicación visual y, en tanto esta barrera se componga de rótulos, será esencial atender a la sección e incorporación de la rotulación del diseño gráfico. El tipo de una letra es un elemento prefabricado cuyo origen está en los estilos tipográficos tan numerosas como ilimitados son las permutaciones a que puede someterse su diseño"⁴

A este respecto Marion March opina "tipografía creativa es: la utilización de tipos o inscripciones, ya que por sí solos, ya en conjunción con otros elementos gráficos, para transmitir información o una idea del modo más eficaz que nos es posible"⁵

Con respecto al color Wucius Wong nos dice "la percepción del color está asociada con la luz y con el modo en que esta se refleja. Nuestra percepción del color cambia cuando se modifica una fuente luminosa, o cuando la superficie que refleja la luz está manchada o revestida de un pigmento diferente"⁶

3. CHAVEZ, NORBERTO, "La Imagen Corporativa", Barcelona; Gustavo Gili; 1988. P. 43.

4. PORTER, TOM, Y GODMAN, SUE, "Manual de Técnicas Gráficas, para Arquitectos, Diseñadores y Artistas". Barcelona; Gustavo Gili; 2a. edición; 1984. P.30

5. MARCH, MARION, "Tipografía Creativa". Barcelona; Gustavo Gili; 1989; P.8

6. WONG, WUCIUS, "Principios del Diseño en Color". Barcelona; Gustavo Gili; 1989; P. 25.

Por consiguiente considero que el **símbolo**: representa las conotaciones o significados que una sociedad determinada da según sus costumbres o vivencias a un elemento.

El Logotipo: es el que por medio del juego tipográfico, permite identificar a un individuo o grupo y darle una presencia propia, dentro de su medio o contexto.

La Tipografía: es lo que conocemos por letras, que al ir las conjuntando a nuestra necesidad, va creando palabras, las cuales nos permiten comunicar alguna información, y para darle carácter a esa información, la tipografía en su estructura básica se podrá modificar según los requerimientos, más ancha, más delgada, más alta, etc. (Bold, Ligth, etc.).

El Color: en un diseño el color que se utilice permitira asociar a este con la presencia o la personalidad que se pretende dar.

Estos elementos forman parte de la integración compositiva de una Identidad Visual, la cual deberá representar al máximo, las características propias de la empresa, y lograr que el público la reconozca entre las demás, para ello se deberán extraer los razgos más representativos de los elementos gráficos, además de buscar que se relacionen con las experiencias vividas por una sociedad, para que con esto, nos permita una rápida conceptualización de significados y quede

grabado en la mente del público, debemos tener presente que nuestra Identidad Visual deberá competir con un sin fin de marcas, logotipos, etc. Es por ello que se tratará de elaborar una Identidad de formas sencillas y que sea agradable, para que el público la recuerde.

Ahora bien, debemos ubicar a la Identidad Visual en un contexto que le permita recobrar sentido a la información que se desea transmitir, además de ser innovadora, deberá contener la unificación perfecta en cada una de sus partes que la componen permitiendo así una clara visión, que logre llamar la atención del público.

Desde que los tiempos en que la Revolución Industrial, asombro al mundo con el creciente impulso tecnológico, dio pie a que los sistemas visuales comerciales, que en ese tiempo eran de composiciones sencillas, fueran ubicándose en un plano más estructurado y complejo, implicando con ello, que los perceptores ubiquen y valoricen a la imagen con la realidad que se desea transmitir. Para ello la Identidad Visual, deberá generar una coherencia compositiva con respecto a un entorno social, "La imagen es por naturaleza, una actitud comunicativa de la empresa y una síntesis mental que opera en la colectividad"⁷.

Es por esto que hoy en día las empresas buscan un sistema representativo visual que exprese todo un planteamiento comunicativo, dejando en el pasado la sola idea de utilizar su nombre, obligando con esto a crear una Identidad con bases bien fundamentadas en la investigación, de mercado, de temporalidad, de percepción y sobre todo social.

La Identidad Visual, nos permite crear tácticas apoyandonos en emisiones de signos, señales, imágenes o sonidos; teniendo que demostrar su presencia, con respecto a otras identidades, cuidando que sea original desde su creación y que nos permita un rápido entendimiento, sobre los servicios que ofrece la Institución.

7. ACOSTA. JOAN, "Imagen Global". Barcelona; Ediciones CEAC, S.A.; 2a. edición; 1987. P. 191.

Así tenemos que la Identidad Corporativa es la conjunción de los elementos gráficos, que represente las características propias de la empresa, la cual busca un fin lucrativo.

10

La identidad Visual, surge por la necesidad de expresar mediante elementos gráficos, mensajes que sean entendidos por el público al que va dirigido; es por esto que empresas, Instituciones e inclusive profesionistas independientes, pretenden dejar en la mente del público el tipo de servicios que ofrecen sin tener más comunicación que la gráfica este mismo criterio es empleado en eventos sin importar el contenido de los mismos.

"Las ciudades han crecido en tamaño y con el aumento de la natalidad de la gente, nuestras vidas se han vuelto más complicadas. Para manejar adecuadamente la creciente necesidad de material visual que hace que una ciudad funcione, los planificadores y estudiosos del entorno físico, le han concedido cada vez mayor importancia a las señales bien diseñadas que identifiquen en forma directa y cauta"8.

Por lo anterior vemos que la Identidad Visual cumple su finalidad cuando se logra dar una personalidad propia, a través de elementos gráficos compositivos, en un acomodo sencillo, agradable y que sea diferente a los demás para que el público pueda tener la información que se desea transmitir.

8. ALARCON V. GONZALO J., "Señalización y Gráficos Arquitectónicos". México; Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Azcapotzalco; 1990. P.1, capítulo 1.

Para lograr la finalidad que se pretende dar con la Identidad Visual, se deberá tener presente que:

- 1 Se deberá manejar la síntesis formal.
- 2 Deberá ser actual
- 3 Deberá cumplir su función, a través del tiempo.
- 4 Deberá ubicarse en una ambientalidad, que le permita reforzar su información.
- 5 Deberá manejar un contexto que sea real y específico
- 6 Deberá utilizar elementos gráficos, los cuales ya tengan un significado asignado por la sociedad.
- 7 Deberá seleccionar familias tipográficas, las cuales refuercen a la Identidad
- 8 El color, deberá ser seleccionado de acuerdo a la impresión que queremos dar.

En nuestra sociedad, la cultura y el esparcimiento han sido partes fundamentales desde tiempos inmemorables, es por esto que el lic. Nicolás Reynes Beresaluze+, siendo delegado político de la Delegación Xochimilco, empieza los trabajos de remodelación de una de las casas de bombas del acueducto de la Condesa, ubicada en la Noria, la cual albergaría un teatro, el cual lleva el nombre del poeta tabasqueño Carlos Pellicer Cámara y que sería inaugurado en el mes de abril de 1985.

Carlos Pellicer Cámara nace el 16 de enero de 1897, en San Juan Bautista de Villa Hermosa, primogénito sus padres fueron Carlos Pellicer Marchena, farmacéutico y Delfina Cámara Ramos, en 1908 se trasladan a la Cd. de México, para 1912 escribe su primer poema "Balada del Crepúsculo", en 1915 ingresa a la Escuela Nacional Preparatoria y proyecta publicar su primer libro de poemas, en el año de 1943 es Director del Departamento de Educación Extraescolar y Estética (hoy INBA), en 1953 es miembro de número de la Academia Mexicana de la Lengua, hacia 1956 organiza el museo Arqueológico de la Universidad de Sonora, en Hermosillo, en 1958 organiza el museo Parque de la Venta en Villa Hermosa Tabasco y el museo de sitio en Palenque Chiapas, es el año de 1961 y organiza el museo de Frida Kahlo, en 1966 es

Presidente de la Asociación de escritores de México, al año siguiente es Presidente de la Comunidad Latinoamericana de Escritores.

En 1975 organiza el Parque Museo del Centro de Convenciones en Acapulco Gro., y empieza la nueva construcción del museo Arqueológico de Villa Hermosa Tabasco., en 1976 es Senador por Tabasco y muere el 16 de febrero de 1977.

"En la Noria se ha terminado un conjunto compuesto de teatro y restaurante, cuya misión consistirá en permitir la realización de conferencias, la proyectación de películas y la presentación de orquestas de cámara y filarmónica. Constará con espacios para teatro guiñol y presentación de diapositivas. También dispondrá de restaurante con instalaciones y servicios de primera clase, que mucho agradecerá el turista que venga a Xochimilco a placer o a gustar de los dones que en la delegación se tienen. Estas instalaciones serán otro sitio que disfrutará el pueblo de Xochimilco y sus visitantes".⁹

El teatro Carlos Pellicer fue puesto en funcionamiento el 15 de agosto del mismo año, por el Dr. Héctor Luna de la Vega, en el carácter de haber sido designado delegado de Xochimilco, con la puesta en escena de la obra de teatro "El Hombre de la Mancha", con la compañía Teatral se Sergio Rod+,

9. REYNES BERESALUCE, NICOLAS, "Informe de Actividades". México; Delegación Xochimilco; 1985. P. 54, 55.

coordinando dicho evento la Maestra Lucía Álvarez, quien fuera asesora cultural de Xochimilco.

El Departamento del Distrito Federal, entre sus múltiples funciones cuenta con la de brindar a la comunidad, cultura y esparcimiento, es por ello, que la Delegación Xochimilco, a través de la subdelegación de Desarrollo Social, lleva acciones del quehacer cultural y recreativo.

Para el logro de este objetivo se construyó el Teatro Carlos Pellicer, a fin de que la comunidad de Xochimilco, cuente con un lugar adecuado para poder ofrecer eventos culturales y recreativos en donde los artistas de Xochimilco, puedan contar con un espacio adecuado, y así poder satisfacer sus inquietudes artísticas.

La función de la delegación es la de auspiciar los recursos, instalaciones y el mantenimiento de los centros culturales, logrando con ello una infraestructura que beneficia a la comunidad, ofreciendo eventos a bajo costo y en su mayoría gratuitos.

El teatro Carlos Pellicer, como centro cultural más importante de la delegación, pretende ofrecer espectáculos que gusten a los diferentes sectores de la población.

Dentro de este criterio, los eventos que son ofrecidos son:

- 1 DANZA CLASICA Y CONTEMPORANEA
- 2 CONCIERTOS DE ROCK, DE PIANO Y MUSICA POPULAR
- 3 OBRAS TEATRALES INFANTILES, COMICAS, DRAMATICAS, y de todos los géneros teatrales.
- 4 CONFERENCIAS CIVICAS, CULTURALES Y POLITICAS
- 5 FUNCIONES DE CINE
- 6 FESTIVALES

En la sala anexo del teatro, son ofrecidas exposiciones como:

- 1 ESCULTURA
- 2 GRABADO
- 3 FOTOGRAFIA
- 4 PINTURA
- 5 DE TEXTILES

Las puestas en escena, así como las exposiciones son ofrecidas por artistas de renombre, pero dados los objetivos del Teatro la mayoría de estos eventos son ofrecidos por los habitantes de la comunidad, y por las diferentes escuelas que gustan de tener una actividad artística.

A raíz de esto, note que no existía ninguna imagen que identificara al Teatro, para lo cual me propuse diseñar una Identidad Visual, que además de tener aplicaciones directas, los habitantes vieran reflejado su contexto cultural, además de las características socio-económicas de la comunidad, a su vez debía de tener presente las condiciones presupuestales de la Delegación para que se pudiera implementar dicha Identidad.

Actualmente la difusión de los eventos es por un espacio que fue destinado en la esquina de las avenidas Guadalupe I. Ramirez y Antiguo Camino a Xochimilco, y en ocasiones por mantas, esto impide que la mayoría de los eventos cuenten con una difusión adecuada, dando un reflejo directo en la asistencia del público; esto trae como consecuencia que la mayoría de los habitantes desconozcan la actividad del Teatro.

El Teatro Carlos Pellicer se colinda al norte por las colonias: Potrero de San Bernardino

Al Oriente colinda con la colonia: Tierra Nueva.

Al Suroeste colinda con las colonias: Huichapan y Jardines del Sur.

Al Sur colinda con: el pueblo de Santiago.

Al Sureste colinda con: el Pueblo de Xochitepec.

Al Poniente colinda con: La Ampliación Tepepan.

Al Noreste colinda con: El pueblo de Tepepan.

Cabe mencionar que estas colonias se encuentran ubicadas en un radio de 1500m.

Por las condiciones climatológicas que existen en Xochimilco, la población tomó como modo de trabajo el cultivo, ya que el tipo de suelo permitió la creación de las chinampas, las cuales fueron construidas en estructuras de madera sobre el agua, por los Xochimilcas.

Esta forma de trabajo provocó el asentamiento humano.

En los años 60's se empezaron a construir carreteras que permitían el acceso a xochimilco teniendo como consecuencia el crecimiento de la mancha urbana.

A pesar de este crecimiento, Xochimilco continuó conservando su modo de vida, así como sus tradiciones.

Hacia finales de los años 80's se dió más auge a la vivienda y a la creación de más vías de acceso, esto influyó para que la población del Distrito Federal, quisiera vivir dentro del perímetro delegacional de Xochimilco, con este fenómeno, los niveles socio-culturales se diversificaron.

Por tal motivo el Teatro Carlos Pellicer tiene que contemplar la variedad en cuanto a sus actividades, esto para lograr satisfacer a toda la población, y con este objetivo, las instalaciones del teatro, son puestas a disposición de los diferentes centros educativos que están en el perímetro delegacional como son: escuelas Primarias,

Secundarias, Preparatorias, Escuelas técnicas y de educación superior, así como a grupos culturales experimentales, esto con el fin de que logren satisfacer sus inquietudes artísticas.

Xochimilco se encuentra ubicado al sur del Distrito Federal, colinda al norte con Iztapalapa, al oriente con Tláhuac, al sur con Milpa Alta y al poniente con Tlalpan.

Esta población fue fundada en el año de 919 por una de las siete tribus náhuatl, esta fracción de tierra era una de las más grandes, inclusive contaban con una imagen que los distinguía de las demás tribus y según los historiadores, este símbolo significaba la unión de la comunidad.

Los cultivos que eran generados a través de las chinampas, eran su principal sostén económico. Con la Conquista Española, Xochimilco fue uno de los poblados con buen trato, y un interés por parte de los españoles fue que se siguiera la agricultura en las chinampas, inclusive llegaron a considerar esta actividad como una especialidad de los nativos.

Los principales frutos del cultivo eran los nabos, las cebollas, las zanahorias, la lechuga, la col, el chile, la chia, la calabaza, el tomate, el quelite y sobre todo el maíz.

En la actualidad la diversidad de sus tradiciones se viven día a día, inclusive la agricultura y la floricultura siguen siendo actividades que se conservan y que representan parte de la economía familiar.

El comercio y las labores referentes con el turismo, representan para gran parte de la población, otra forma de ingreso.

Con respecto a los alimentos, la calabaza cocida con miel, el chile guero en tomate, el chile, el atole, el mole, entre otros, continúan siendo del gusto gastronómico de la comunidad.

Una tradición que continúa vigente, es la mayordomía, la cual fue establecida por Tlazocihualpilli Señora única de Xochimilco.

En las fiestas, Xochimilco se ha caracterizado por ser una de las delegaciones que las siguen conservando hasta la fecha, dentro de las mismas se encuentran cuatro que son las más importantes:

1 LA FIESTA DEL NIÑO DEL LUGAR -NIÑO PA-, el cual se tiene la creencia que es milagroso, inclusive se comenta que el dinero que se gasta para festejarlo es recuperado en breve tiempo y al parecer tiene 123 años de peregrinar.

2 SAN BERNARDINO DE SIENA, el 20 de mayo es festejado, y es el patrón de Xochimilco

3 LA FIESTA DE LA FLOR MAS BELLA DEL EJIDO, que es coronada el viernes de Dolores y es elegida entre las hijas de los habitantes de cualquier delgación que tenga ejidos.

4 *NUESTRA SEÑORA DE LOS DOLORES*,
fiesta que dura 15 días y es realizada en el
barrio de Xaltocan.

25

Como nos hemos dado cuenta, la población de Xochimilco en su mayoría es de tradiciones muy arraigadas y por lo tanto difícilmente dejará sus creencias y tradiciones, por ello en un intento de las autoridades delegacionales para acercar a su comunidad a eventos artísticos, culturales y de entretenimiento puso a su disposición el Teatro Carlos Pellicer, uno de los más modernos en su especie, convirtiéndolo en el recurso cultural mas importante de la delegación, por la calidad de eventos ofrecidos, estos muy por debajo del precio, en comparación con los de la iniciativa privada.

La Delegación Xochimilco como instrumento de desconcentración administrativa del Gobierno Federal, destina a está un presupuesto anual que es distribuido según sus propias necesidades.

Es por esto que la delegación Xochimilco, destina cierto presupuesto para eventos culturales, y es en este rubro donde entra la administración del Teatro Carlos pellicer, en la cual brindan los recursos para el mantenimiento del teatro, y por ser una Institución del Gobierno auspicia espectáculos para la comunidad, beneficiando directamente a los sectores de bajos niveles económicos.

Muchas veces estos objetivos son imposibilitados por los problemas de tipo económico que existen en el país, y por lo tanto en la propia delegación, esto obliga muchas veces a buscar espectáculos que no generen un egreso, y por lo tanto los diferentes tipos de impresos que se puedan dar para la difusión de un espectáculo, en su mayoría son descartados.

Es por ello la importancia de que el Teatro cuente con medios impresos de difusión que estandaricen la presentación de los mismos, evitando con esto un gasto excesivo, que repercuta directamente en los presupuestos establecidos.

3 ELABORACION DE LA IDENTIDAD VISUAL

La población de Xochimilco es una comunidad con profundas raíces históricas, que han mantenido hasta nuestros días, con este conocimiento debemos considerar que al elaborar la Identidad Visual no podemos utilizar elementos demasiado modernistas, por otro lado debemos recordar que las tradiciones son características fundamentales, que han heredado por generaciones los habitantes de Xochimilco.

Debemos tener presente que la utilización de elementos prehispánicos o la utilización de la estilización como técnica de presentación visual, pueden funcionar bien por el diseño de la Identidad, y por ser elementos a los cuales ocurre con frecuencia el D.D.F.

1) La propuesta de la Identidad Visual irá dirigida hacia la totalidad de la comunidad, para ello debemos tener presente que en caso de los niños y los jóvenes se darán elementos que se identifiquen con el entorno cultural del poblado, y para el caso de las generaciones mayores se procurará manejar grafismos que de alguna manera u otra representen raíces prehispánicas.

2) las finalidades de la delegación en el ámbito cultural son:

- a) Estimular a la comunidad en actividades culturales.
- b). Impulsar la actividad artística de los miembros de la comunidad.
- c). Promover actividades culturales.
- d). Brindar esparcimiento.
- e). Llevar a la comunidad eventos de un alto costo a precios accesibles.

Para apoyar estas actividades se planteó la creación de la Identidad Visual del teatro, para lo cual se buscará que sea representativa para la comunidad.

3) Las características arquitectónicas del edificio es su construcción que fue hecha a principios de siglo, las cuales en su fachada principal y en los muros el material predominante es la cantera, teniendo estos un espesor de 30cm. la loza es de forma

plana y el material utilizado es el concreto, en cuanto a su estado de conservación se considera bueno, la planta arquitectónica es de forma rectangular y se desarrolla en un solo nivel.

4) Para las condiciones físicas debemos tener presente que:

a) La propuesta de Identidad Visual deberá ser elaborada con materiales duraderos como es el bronce, pues se pretende colocarla en la entrada del teatro, la cual estaría en la intemperie.

Para el caso de los carteles, se empleará un papel que por lo menos dure 7 días, ya que estarán expuestos a la intemperie.

En el Programa de mano se procurará emplear materiales de fácil manejo.



fig. 1



fig. 2

Para la opción se tomará en cuenta que las máscaras de la tristeza y la alegría nos remiten inmediatamente a teatro como actividad y que es un elemento visual reconocible con facilidad hoy en día. (fig. 1)

Otra parte fundamental es el actor quien es el que dá vida a los personajes y en conjunto a toda la obra teatral. (fig. 2)

si a estos dos elementos los conjuntamos obtenemos que:

A) la utilización de la máscara nos remite inmediatamente a teatro como actividad.

B) sustituyendo una máscara por el rostro del actor, nos da la parte humana de la actividad y también se busca la referencia del público para integrarse al teatro.

Al analizar este diseño vemos que:

A) La identidad visual propuesta, a pesar de manejar los elementos de teatro no nos remite con la comunidad de Xochimilco.

B) Tampoco se siente una referencia gubernamental.

C) Tampoco nos evoca a una comunidad con tradiciones tan arraigadas



fig.3



fig. 1

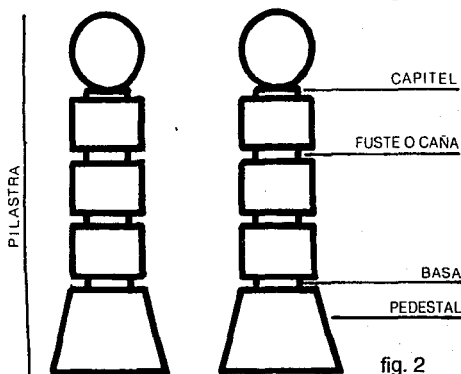


fig. 2

1) Se sabe que el teatro lleva el nombre del poeta tabasqueño Carlos Pellicer Cámara, como un homenaje de las autoridades delegacionales hacia él (fig. 1)

2) Una característica del teatro es la construcción de la época porfiriana, que era ecléptica -selectivas-, que contaban de un pedestal, basa, fuste o caña y capitel en pilastras (fig. 2)

Las pilastras están en las paredes del teatro y el público asistente ya las reconoce como parte integral del teatro, por lo tanto si el teatro fue hecho como un homenaje a Carlos Pellicer Cámara, podrá ir puesto su rostro en el centro de dos pilastras. (fig. 3).

Al analizar esta propuesta nos damos cuenta que:

- A) El rostro de Carlos Pellicer Cámara, no es reconocido por la mayoría de la comunidad.
- B) El manejo de las pilastras, no remite al teatro como actividad.
- C) Por lo menos el 50% de la población no ha asistido al teatro y no relacionará las pilastras con el teatro.
- D) No nos remite con la delegación y con las tradiciones de la comunidad.

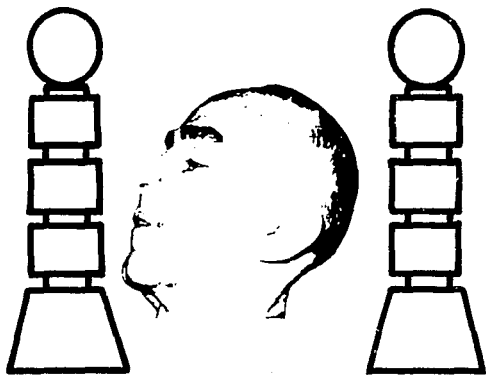


fig.3

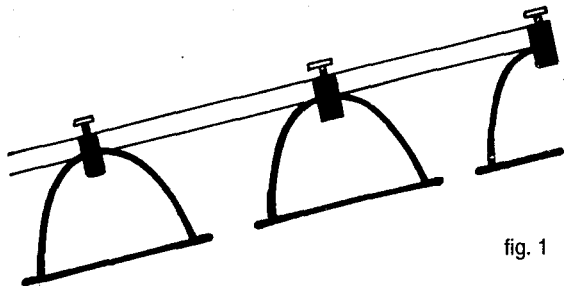


fig. 1

En una representación teatral la buena planeación del equipo de iluminación permite darle más vida a la obra y además es una de las partes fundamentales del teatro (fig. 1)

Si de ese equipo de iluminación se toma un solo reflector con su haz de luz (fig. 2)

y se va girando vemos que: (fig. 3)

ya que se tiene el giro del haz de luz lo estilizamos (fig. 4), y con esta estilización vemos que nos refiere a una flor que nos habla del significado de Xochimilco que es "En la Sementera de las Flores", por otro lado nos remite por su representación visual, con las raíces prehispánicas de la comunidad.

Al analizar esta Identidad Visual vemos que:

- A) Aunque nos da la referencia a una flor no nos ubica en un contexto artístico.
- B) Con la manera de representarla visualmente (*estilización*), se pierde la idea inicial del haz de la luz y los reflectores.
- C) No nos remite en ningún momento al teatro como actividad.

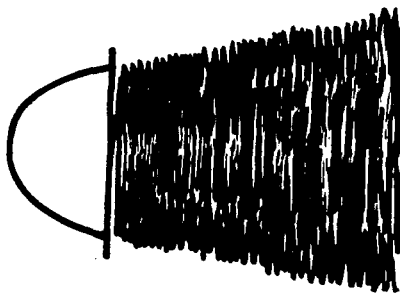


fig. 2

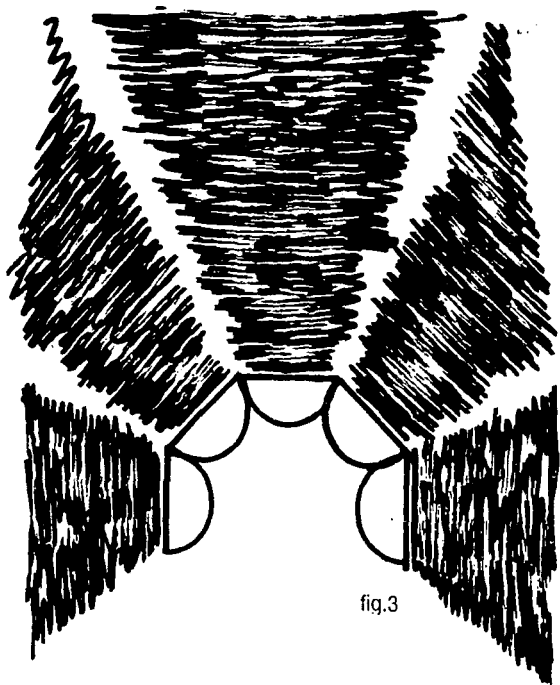


fig.3

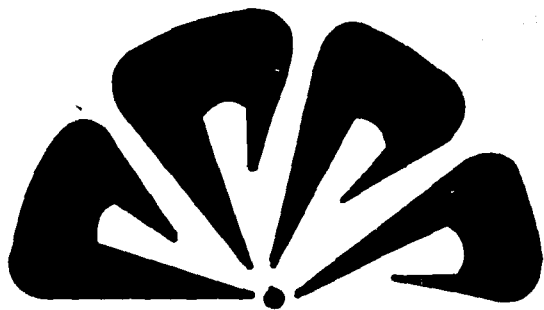


fig. 4

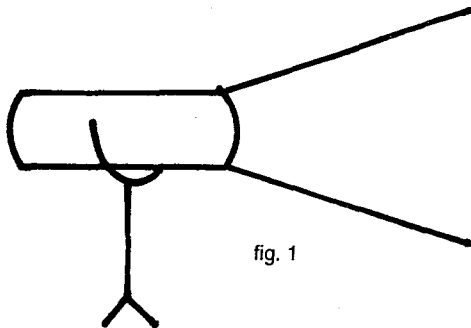


fig. 1



fig. 2

Otro elemento del teatro son los reflectores, conocido como seguidores (*fig. 1*)

Se retoman nuevamente las máscaras de la tristeza y la alegría, las cuales nos remiten a teatro como actividad. (*fig. 2*)

Si estos elementos los conjuntamos de manera que uno de los reflectores demonidados seguidores con su haz de luz quede en posición diagonal y se colocan las máscaras al final del haz, de manera que exista la impresión de ser iluminadas. (*fig 3*)

Al analizar esta Identidad Visual vemos que:

- A) No nos remite en ningún momento a la comunidad de Xochimilco.
- B) Podría ubicarse en el contexto cultural de Xochimilco, pero por no tener características propias de la población podría pasar inavertido.
- C). No nos da en ningún momento la relación con las raíces históricas.

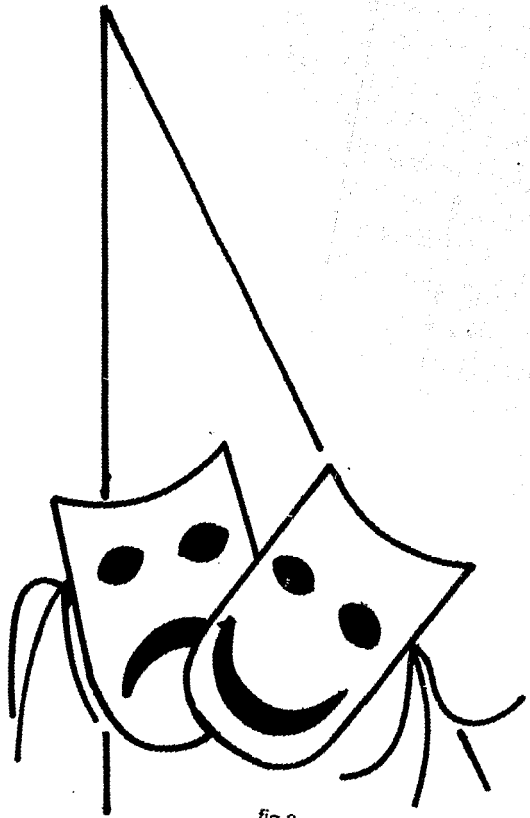


fig.3

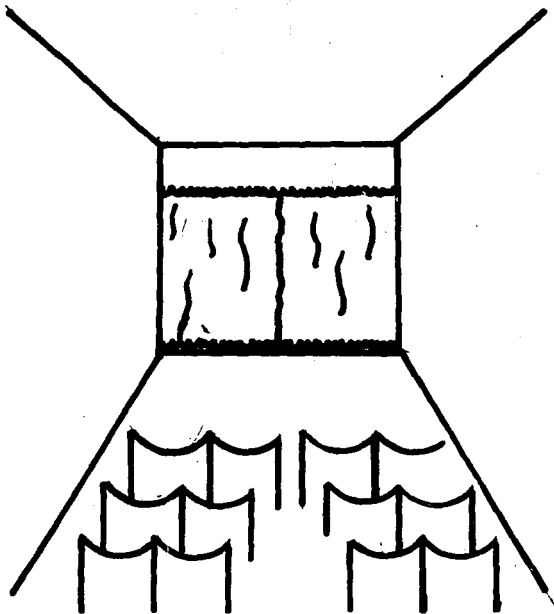


fig. 1

En un teatro el telón es un elemento imprescindible en el mismo y este conocimiento es en la mayoría del mundo. (fig. 1)

Como siguiente paso se abrirá el telón y se colocará al centro la leyenda "Teatro Carlos Pellicer". (fig. 2)

Al presentar abierto el telón, nos invita, en este caso a asistir al teatro, indiscutiblemente el telón por si solo no nos ubica en un teatro en especial, como es nuestro objetivo, y este objetivo solo se logra poniendo el nombre del teatro.

Al analizar este diseño vemos que:

- A) Aunque el telón es identificable, no se podría asociar con una comunidad como es la de Xochimilco.
- B) No contiene en ningún momento una asociación con las raíces históricas y culturales de Xochimilco.
- C) Si bien remite a teatro, en ningún momento se entiende que es fundamentalmente para la comunidad de xochimilco.

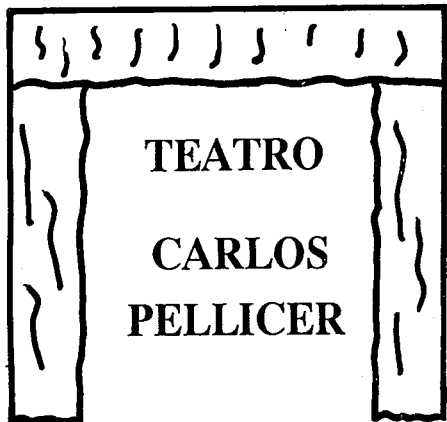


fig. 2

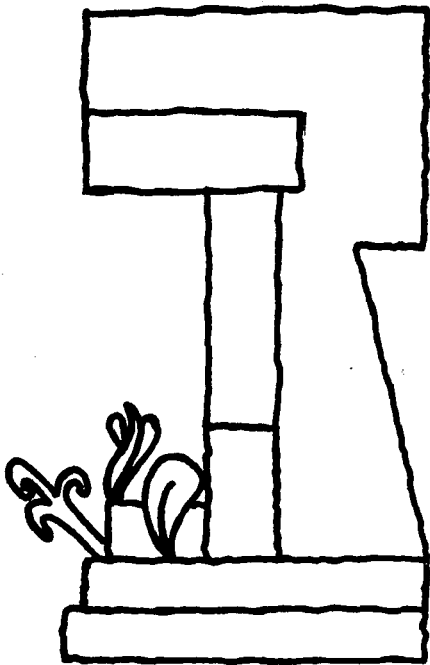


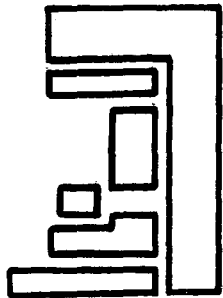
fig. 1

Viendo estas opciones y en la búsqueda de la realización de una Identidad Visual para el teatro, que además de representar a Xochimilco, plasme las raíces prehispánicas de esta comunidad, me propuse buscar y realizar una imagen que tenga las siguientes características:

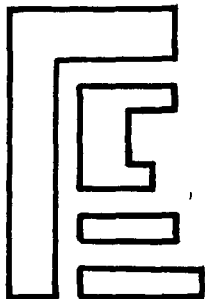
- 1) Que el diseño de la Identidad Visual sea generada a partir de elementos prehispánicos.
- 2) Buscar algún elemento que signifique, sitio de reunión, ya que es sabido que en un teatro se reúne la gente para ver una puesta en escena.
- 3) Que se relacione con la comunidad de Xochimilco.
- 4) Que contenga un encuentro con las raíces de Xochimilco.

Para el logro de estos objetivos, se inició la búsqueda histórica de elementos prehispánicos. En tal búsqueda de logro encontrar un elemento prehispánico, el cual significaba "Sitio de Reunión", y además era el símbolo que representaba a la comunidad de Xochimilco (los Xochimilcas), *fig. 1*.

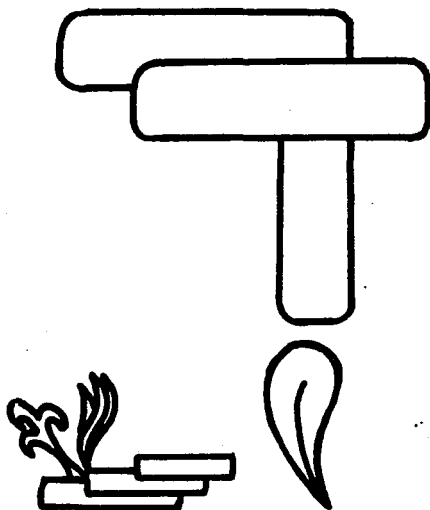
A partir de este símbolo procedí a la realización de bocetos, en los cuales integraría las diferentes técnicas visuales de presentación, para lograr una plena identificación de la Identidad Visual, por parte de la comunidad de Xochimilco.



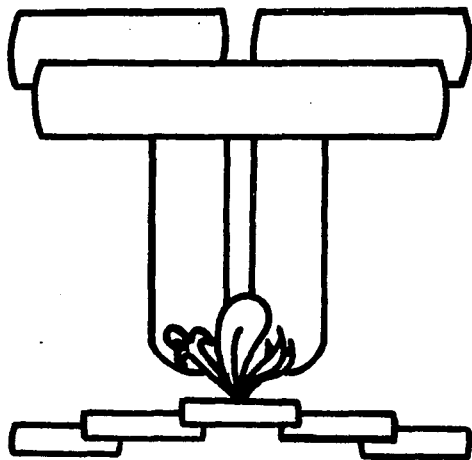
Símbolo Geometrizado



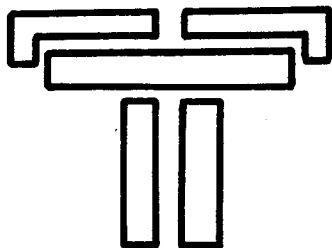
Estilización de la ornamentación



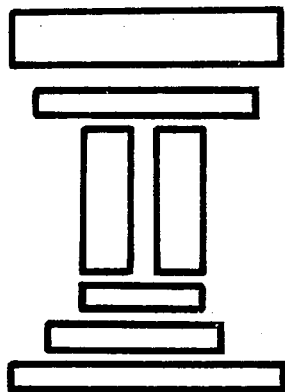
Estilización del Símbolo



Pregnancia (*reflexión*), y estilización del símbolo



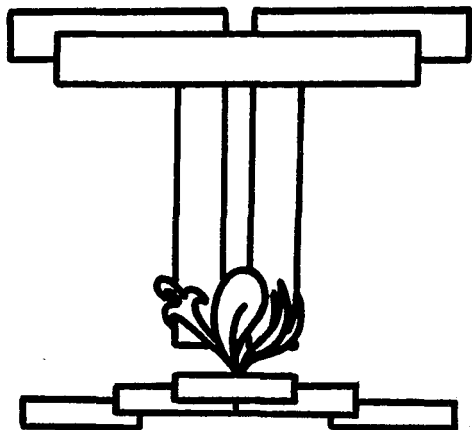
Pregnancia del símbolo y geometrización



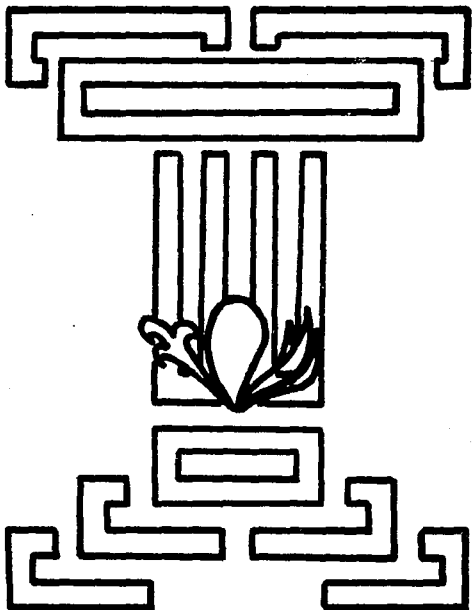
Símbolo geometrizado con separación de elementos



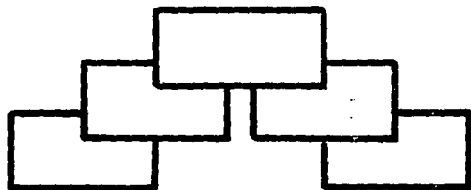
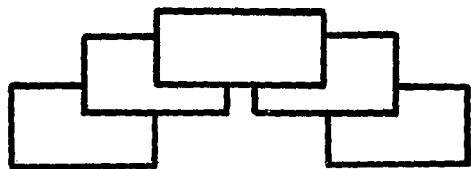
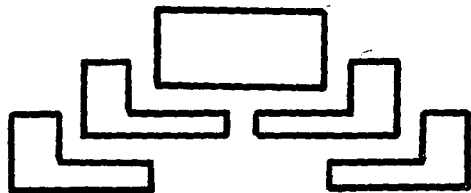
Estilización de ornamentación



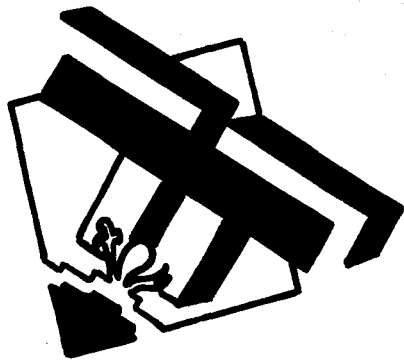
Símbolo geometrizado



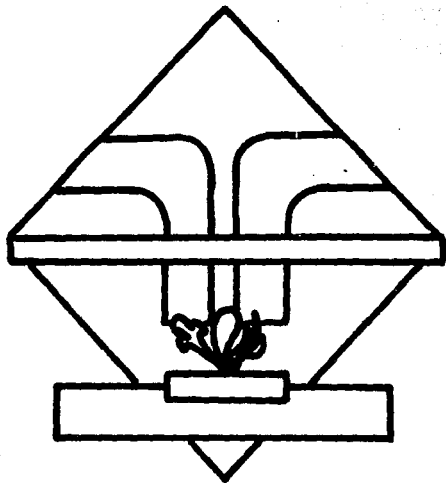
Símbolo geometrizado en aro y fuga de blancos

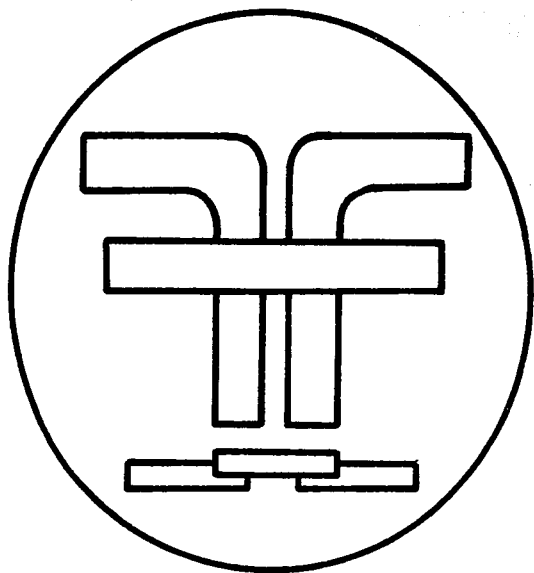


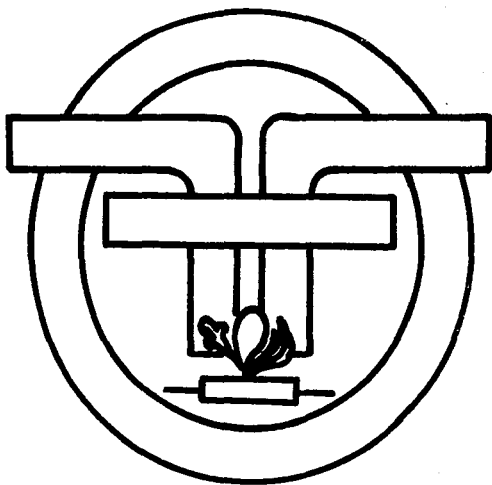
Diferentes expresiones visuales de la base del elemento

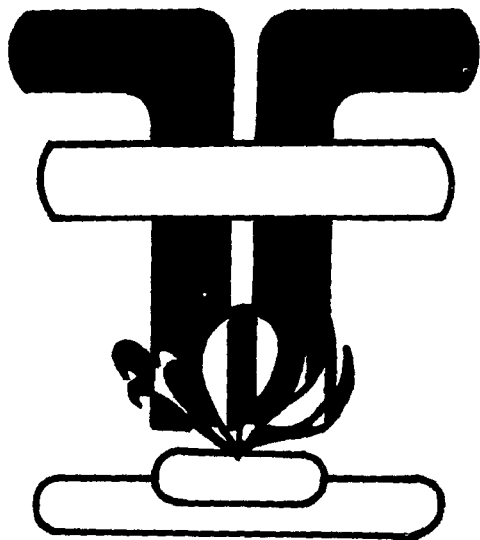


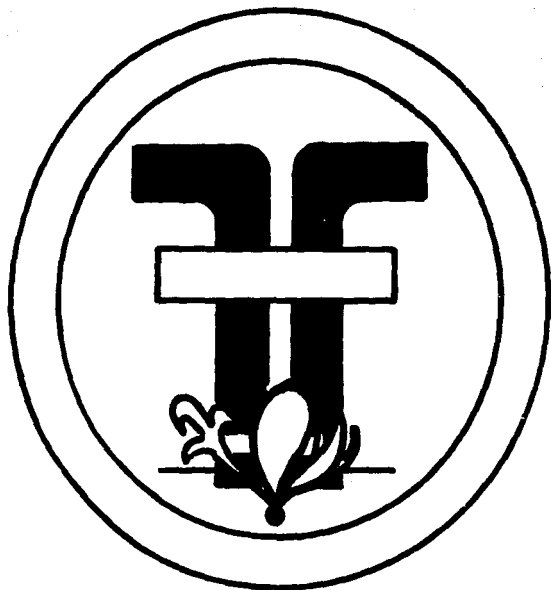
A partir de esta fase de bocetaje, se buscará la posible integración del elemento con envolventes, buscando dar una imagen actual.

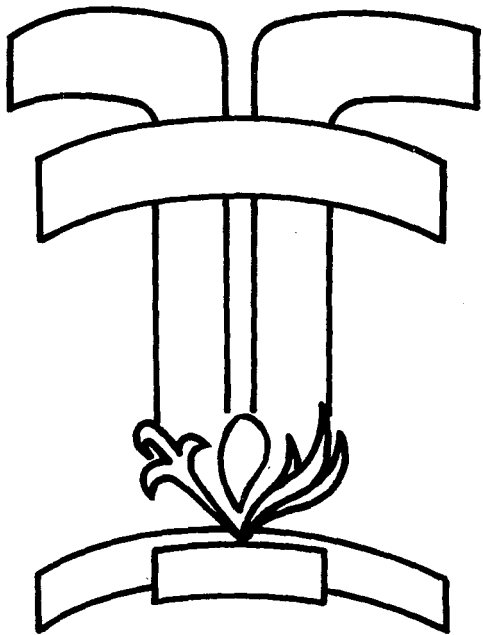


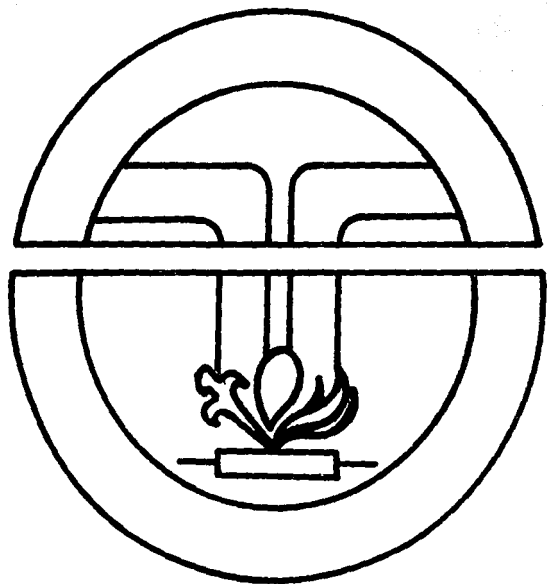


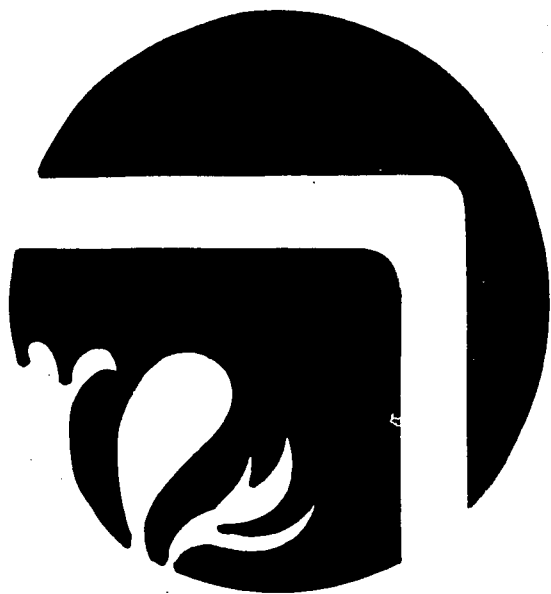


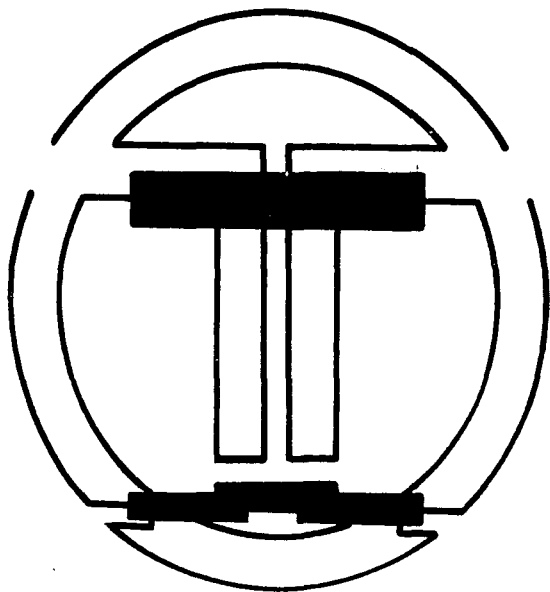


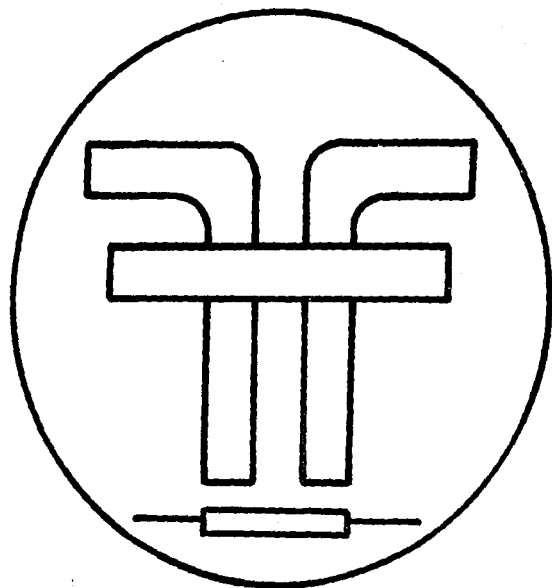


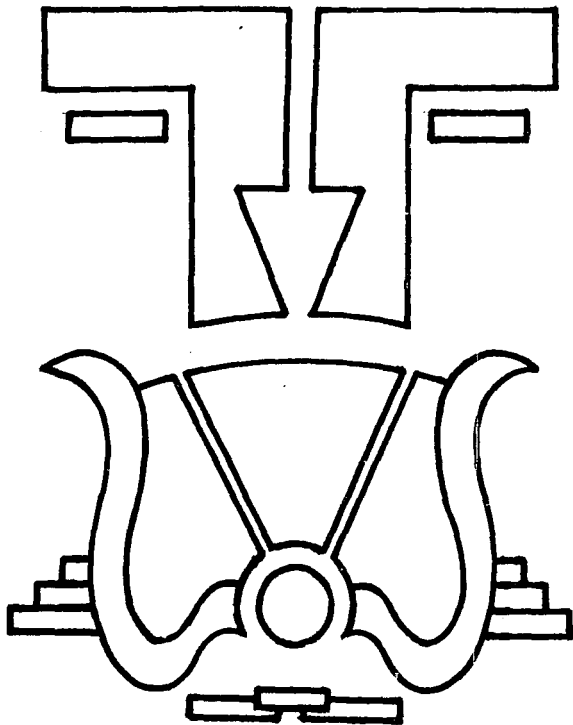




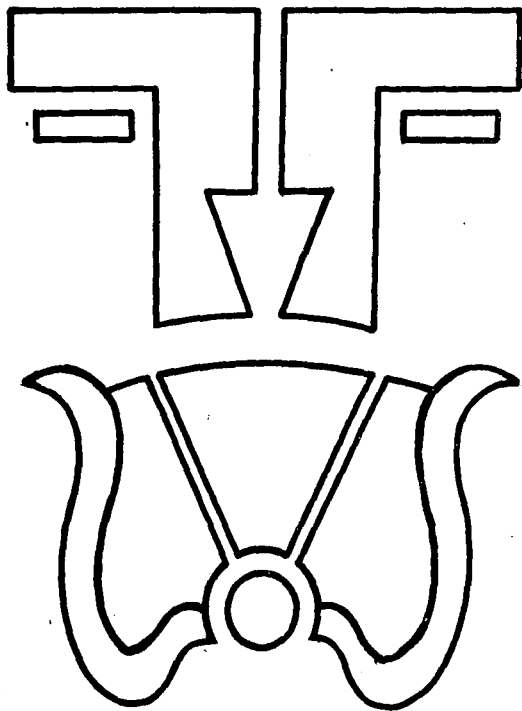


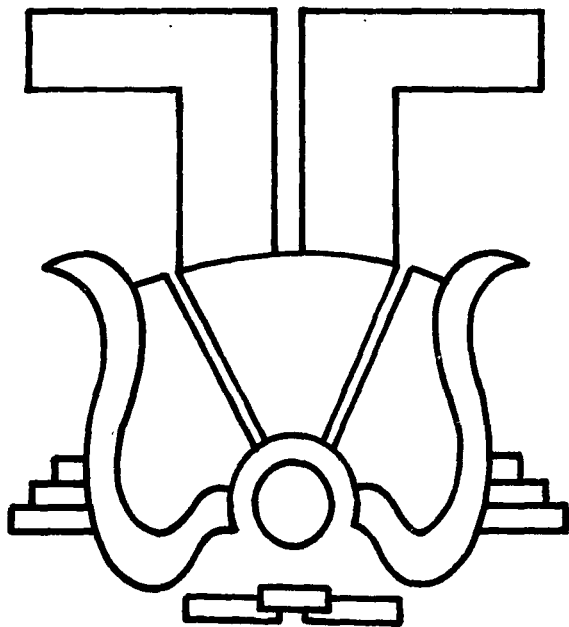


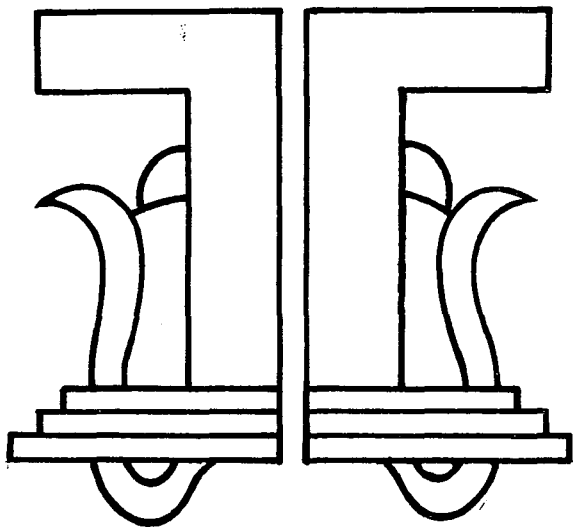


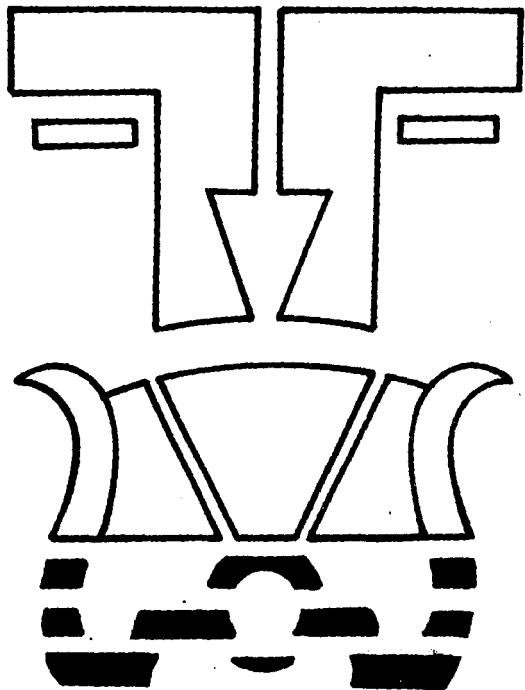


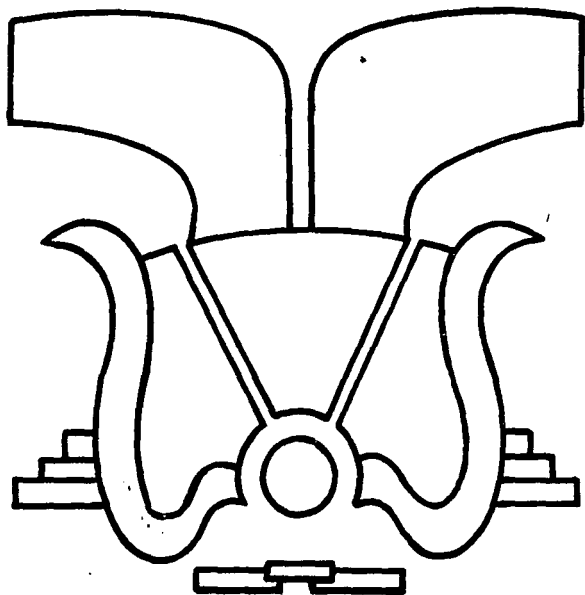
A partir de este momento, se buscará la integración arquitectónica del teatro, y el elemento natural del poblado como es la flor.



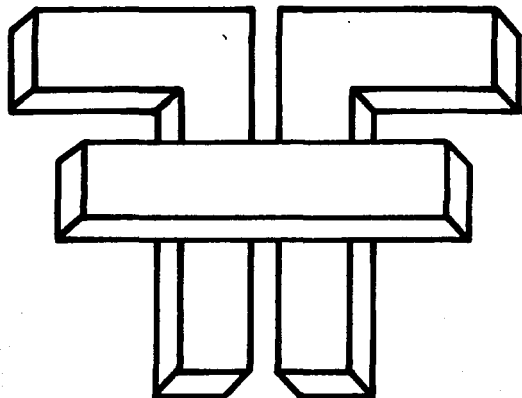


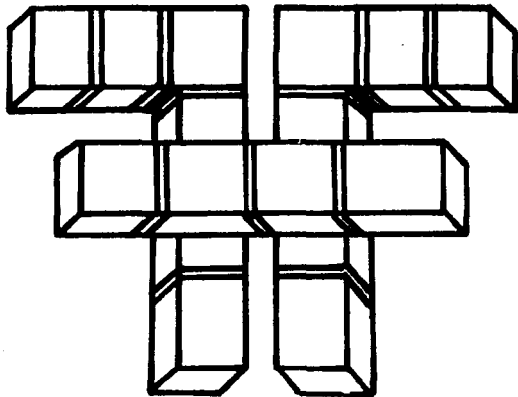


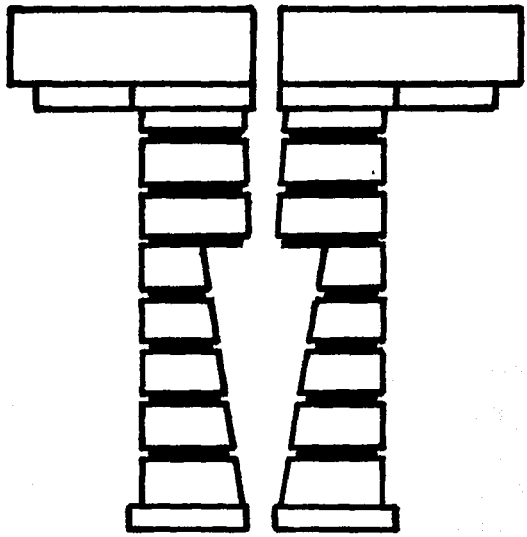


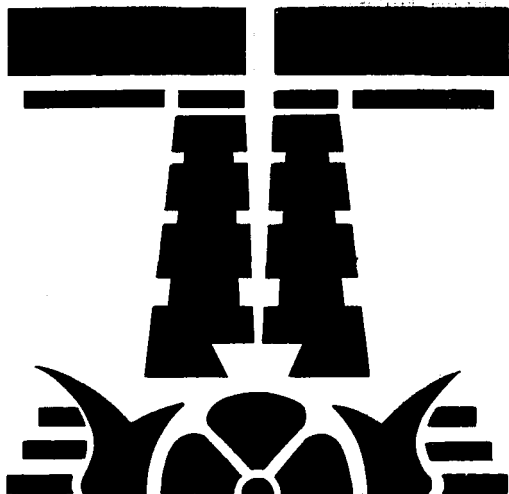












Al analizar esta última propuesta, resultante del bocetaje hecho, vemos que:

A) El manejo de los elementos prehispánicos, da referencia a las raíces socio-culturales de la comunidad de Xochimilco.

B) La geometrización y estilización del símbolo, nos da una imagen actual.

C) El manejo de la flor en la base del símbolo, nos remite a Xochimilco.

D) El símbolo nos da la idea de una T, que es inicial de Teatro.

E) Por la utilización de elementos prehispánicos, tiene el significado de "Centro de Reunión".

F) Por el manejo del elemento arquitectónico, remite la idea de solidez, "solidez de una Institución".



DEPARTAMENTO
DEL
DISTRITO FEDERAL

FORMA C-1

DEPENDENCIA	DELEGACION DEL D.F.
	EN XOCHIMILCO.
SUBD.	DE DESARROLLO SOCIAL.
SECCION	SUBD. SERVS. SOC. EDUC. Y CULT.
MESA	U. D. DE SERVS. EDUC. Y C.
NUMERO DE OFICIO	093/92.
EXPEDIENTE	

ASUNTO: MANUAL DE USO.

Xochimilco, D.F. a 7 de Octubre de 1992.

El motivo de la presente es dar a conocer el manual de uso de -
identidad visual del Teatro Carlos Pellicer.

El manual comprende un conjunto de normas y criterio de diseños
que marca los lineamientos que deberán seguirse para el buen -
uso y la aplicación correcta de la identidad visual del Teatro
Carlos Pellicer que es el medio más esencial por el que una -
Institución se manifiesta visualmente. Por ello, el objetivo -
fundamental del presente manual es facilitar el uso y aplica -
ción del símbolo representativo del Teatro Carlos Pellicer en -
los medios que así lo requieran logrando en forma planeada y -
consistente la proyección de identidad que distingan plenamente
a nuestra Institución de otras.

Agradezco de antemano a todos aquellos a quienes va dirigido -
esperando que logren un criterio único de aplicación y así po -
der seguir lealmente la misma concepción.

A T E N T A M E N T E
SUFRAGIO EFECTIVO. NO REELECCION
EL JEFE DE LA UNIDAD DEPARTAMENTAL
DE SERVICIOS EDUCATIVOS Y CULTURALES
EN LA DELEGACION XOCHIMILCO


C. F. EDUARDO GALICIA NEGRETE

La delegación Xochimilco, preocupada por el desarrollo cultural de la comunidad, ha implementado diversas acciones, en beneficio de la población de Xochimilco, es por ello que se ha elaborado el presente Manual de Uso de la Identidad Visual, del centro cultural más importante de la Delegación, el "Teatro Carlos Pellicer", tratando de que con esto, se dé una difusión masiva y sobre todo que exista la identificación del Teatro, así como su actividad cultural.

El propósito del Manual de Uso, es que exista la congruencia y la unidad, en la aplicación de la Identidad Visual del Teatro, en cuanto a sus elementos compositivos, así como a su utilización en diferentes soportes gráficos, asimismo intenta ser una guía para las personas, que de alguna u otra manera sean responsables de la implementación de la Identidad Visual.

Las normas establecidas en el presente Manual, deberán ser respetadas en su totalidad, y por lo tanto no está permitido alterar de algún modo su contenido.

En el caso de que se tengan dudas o se necesite alguna modificación, se deberá consultar al Diseñador Gráfico.



El símbolo seleccionado, para el Teatro Carlos Pellicer, es el resultado de la conjunción de elementos, como es:

- 1 El elemento arquitectónico del teatro
- 2 Utilización de la naturaleza
- 3 Simbolismos prehispánicos

En cuanto al simbolismo prehispánico significa "Lugar de Reunión", símbolo representante de una comunidad, en tal sentido la intención del Teatro, es precisamente donde se reúna la población de Xochimilco, a disfrutar de los eventos que se ofrecen, así mismo el carácter prehispánico, permite que exista la referencia en cuanto a las raíces históricas de Xochimilco.

Con respecto al manejo de la naturaleza, es por la característica geográfica de Xochimilco, que le permite seguir cultivando en Chinampas, y es por esto que gran parte de su actividad económica es la floricultura, referencia muy importante, ya que Xochimilco es conocido por la producción de flores, esto permitirá saber que el teatro se encuentra ubicado dentro del perímetro de la delegación Xochimilco, por lo anterior se ubicó la flor como ornamentación del símbolo. Por otra parte al plasmar en el símbolo el elemento arquitectónico del teatro, -característica muy singular de él-,

permitirá reforzar a la Identidad Visual en la memoria del público, logrando con esto que lo recuerden y asocien al solo ver la imagen.

80

4.2.1 CONTENIDOS**4.1 PRIMERA SECCION**

4.1.1 INTRODUCCION

4.1.2 MODO SE USO

4.1.3 EXPLICACION DEL SIMBOLO

4.2 SEGUNDA SECCION

4.2.1 CONTENIDO

4.2.2 RED DE CONSTRUCCION

4.2.3 AREA ESPACIAL

4.2.4 USOS CORRECTOS

4.2.5 USOS INCORRECTOS

4.2.6 TIPOGRAFIAS PRIMARIAS

4.2.7 TIPOGRAFIAS SECUNDARIAS

4.2.8 CARTA DE ESPACIAMIENTO

4.2.9 PROPORCIONES

4.2.10 TAMAÑOS

4.2.11 COLOR CORPORATIVO

4.2.12 ALTERNATIVAS DE SOLUCION

4.3 TERCERA SECCION

4.3.1 PAPELERIA

4.3.1.1 HOJA CARTA

4.3.1.2 FOLDER CARTA

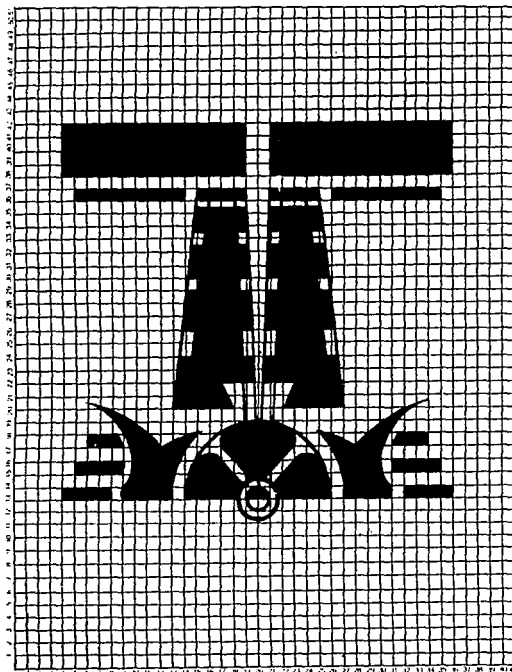
4.3.1.3 SOBRE CARTA

4.3.1.4 TARJETAS DE PRESENTACION

4.3.2 APLICACIONES

4.3.2.1 PROGRAMA DE MANO

4.3.2.2 CARTEL



Trazar una retícula de 41 unidades horizontales y 51 verticales.

-En las coordenadas 4 horizontal y 42 vertical trazar una línea horizontal de 15 unidades en este punto bajar 4 unidades trazando una vertical, a partir de ese punto trazar una línea horizontal de 15 unidades hacia la izquierda y subir 4 unidades trazando una línea vertical.

-En las coordenadas 21 horizontal y 42 vertical trazar una horizontal de 15 unidades en ese punto bajar 4 unidades trazando una línea vertical, a partir de ese punto, trazar una línea horizontal de 15 hacia la izquierda y subir 4 unidades trazando una línea vertical.

-En la coordenada 5 horizontal y 37 vertical trazar una línea horizontal de 9 unidades, en ese punto bajar 1 unidad trazando una línea vertical y a partir de ese punto trazar una línea horizontal de 9 unidades hacia la izquierda y subir 1 unidad trazando una línea vertical.

-En la coordenada 15 horizontal y 37 vertical trazar una línea horizontal de 4 unidades en ese punto bajar 1 unidad trazando una línea vertical y a partir de ese punto trazar una línea de 4 unidades hacia la izquierda y subir 1 unidad trazando una línea vertical.

En la coordenada 21 horizontal y 37 vertical trazar una línea horizontal de 4 unidades en ese punto bajar 1 unidad trazando una línea vertical y a partir de ese punto trazar una línea de 4 unidades hacia la izquierda y subir 1 unidad trazando una línea vertical.

-En la coordenada 26 horizontal y 37 vertical trazar una línea horizontal de 9 unidades, en ese punto bajar 1 unidad trazando una línea vertical y a partir de ese punto trazar una línea horizontal de 9 unidades hacia la izquierda y subir 1 unidad trazando una línea vertical.

-En la coordenada 15 horizontal y 36 vertical trazar una línea diagonal, (*LA CUAL LLAMAREMOS DIAGONAL 1*), a las coordenadas 13 horizontal y 20 vertical, esta diagonal se marcará suavemente, ya que sólo servirá como guía en la construcción del símbolo.

-En la coordenada 16 y 36 vertical trazar una línea diagonal, (*LA CUAL LLAMAREMOS DIAGONAL 2*), a las coordenadas 14 horizontal y 20 vertical, esta línea diagonal se marcará suavemente, ya que solo servira como guía en la construcción del símbolo.

- De la coordenada 18 horizontal y 36 vertical trazar una línea diagonal, (*LA CUAL LLAMAREMOS DIAGONAL 3*), a las coordenadas 19 horizontal y 14 vertical, esta

línea diagonal se marcará suavemente, ya que sólo servirá como guía en la construcción del símbolo.

-De la coordenada 19 horizontal y 36 vertical trazar una línea diagonal (*LA CUAL LLAMAREMOS DIAGONAL 4*), a las coordenadas 20 horizontal y 13 vertical, esta línea diagonal se marcará suavemente, ya que sólo servirá como guía en la construcción del símbolo.

-De la coordenada 21 horizontal y 36 vertical trazar una línea diagonal (*LA CUAL LLAMAREMOS DIAGONAL 5*), a las coordenadas 20 horizontal y 13 vertical, esta línea se marcará suavemente, ya que sólo servirá como guía en la construcción del símbolo.

- De la coordenada 22 horizontal y 36 vertical trazar una línea diagonal (*LA CUAL LLAMAREMOS DIAGONAL 6*), a las coordenadas 21 horizontal y 14 vertical, esta línea diagonal se marcará suavemente, ya que sólo servirá como guía en la construcción del símbolo.

-De la coordenada 24 horizontal y 36 vertical trazar una línea diagonal, (*LA CUAL LLAMAREMOS DIAGONAL 7*), a las coordenadas 26 horizontal y 20 vertical, esta línea se marcará suavemente, ya que sólo servirá como guía en la construcción del símbolo.

-De las coordenadas 25 horizontal y 36 vertical trazar una línea diagonal, (LA CUAL LLAMAREMOS DIAGONAL 8), a las coordenadas, 27 horizontal y 20 vertical, esta línea se marcará suavemente, ya que sólo servirá como guía en la construcción del símbolo.

-De la coordenada 35.5 vertical trazar una línea horizontal a partir de la diagonal 1 a la diagonal 4, de ese punto bajar 2 unidades sobre la diagonal 4, de ese punto trazar una horizontal hacia la izquierda hasta la diagonal 3 y bajar sobre esta 1 unidad, de ese punto trazar una horizontal hacia la diagonal 4 y bajar sobre esta 2.5 unidades, de ese punto trazar una horizontal hacia la izquierda hasta la diagonal 33 y bajar sobre esta 1 unidad, de ese punto trazar una horizontal hasta la diagonal 4 y bajar sobre esta 3 unidades, de ese punto trazar una horizontal hacia la izquierda hasta la diagonal 3 y bajar sobre esta 2 unidades, de ese punto trazar una horizontal hasta la diagonal 4 y bajar sobre esta 2 unidades, de ese punto trazar una horizontal hacia la izquierda hasta las coordenadas 17 horizontal y 22 vertical, de ese punto trazar una diagonal hasta las coordenadas 18 horizontal y 20 vertical, de ese punto trazar una horizontal hacia la izquierda hasta la diagonal 1 y subir sobre esta 4 unidades, de ese punto trazar una horizontal, hasta la diagonal 2 y subir sobre esta 2 unidades, de ese punto trazar una horizontal hacia la

izquierda hasta la diagonal 1 y subir sobre esta 3 unidades, de ese punto trazar una horizontal hasta la diagonal 2 y subir sobre esta 1 unidad, de ese punto trazar una diagonal hacia la izquierda hasta la diagonal 1 y subir sobre esta 2.5 unidades, de ese punto trazar una horizontal hasta la diagonal 2 y subir sobre esta 1 unidad, de este punto trazar una horizontal hacia la izquierda hasta la diagonal 1 y subir sobre esta 2 unidades.

-De las coordenadas 35.5 vertical trazar una horizontal hacia la izquierda desde la diagonal 8 a la diagonal 5 y bajar sobre esta 2 unidades, de ese punto trazar una horizontal a la diagonal 6 y bajar sobre esta 1 unidad, de este punto trazar una horizontal hacia la izquierda hasta la diagonal 5 y bajar sobre esta 2.5 unidades de ese punto trazar una horizontal hacia la diagonal 6 y bajar sobre esta 1 unidad, de ese punto trazar una horizontal hacia la izquierda hasta la diagonal 5 y bajar sobre esta 3 unidades, de ese punto trazar una horizontal hacia la izquierda hasta la diagonal 6 y bajar sobre esta 2 unidades, de ese punto trazar una horizontal hacia la izquierda, hasta la diagonal 5 y bajar sobre esta 2 unidades, de ese punto trazar una horizontal hasta las coordenadas 23 horizontal y 22 vertical, de ese punto trazar una diagonal hasta las coordenadas 22 horizontal y 20 vertical de ese punto trazar una horizontal hasta la diagonal 8 y subir sobre esta 4 unidades, de ese punto trazar una horizontal hacia la

izquierda hasta la diagonal 7 y subir sobre esta 2 unidades, de ese punto trazar una horizontal hasta la diagonal 8 y subir sobre esta 3 unidades, de este punto trazar una horizontal hacia la izquierda hasta la diagonal 7 y subir sobre esta 1 unidad, de ese punto trazar una horizontal hasta la diagonal 8 y subir sobre esta 2.5 unidades, de ese punto trazar una horizontal hasta la diagonal 7 y subir sobre esta 1 unidad, de ese punto trazar una horizontal hasta la diagonal 8 y subir sobre esta 2 unidades.

-Haciendo centro en las coordenadas 20 horizontal y 13 vertical, trazar un semicírculo de 6 unidades a partir de las coordenadas 14 horizontal y 13 vertical y hasta las coordenadas 26 horizontal y 13 vertical.

-Haciendo centro en las coordenadas 20 horizontal y 13 vertical trazar una circunferencia de 1 unidad, y otra a partir de las mismas coordenadas, de 1.5 unidades.

-De las coordenadas 13 horizontal y 20 vertical trazar una diagonal a las coordenadas 20 horizontal y 13 vertical. (esta diagonal se marcará suavemente ya que sólo servirá como guía en la construcción del símbolo).

-De las coordenadas 14 horizontal y 20 vertical trazar una diagonal a las coordenadas 20 horizontal y 14 vertical, (esta diagonal se marcará suavemente ya que servirá como guía en la construcción del símbolo).

-De las coordenadas 26 horizontal y 20 vertical trazar una diagonal a las coordenadas 20 horizontal y 14 vertical. (esta diagonal se marcará suavemente ya que sólo servirá como guía en la construcción del símbolo).

-De las coordenadas 27 horizontal y 20 vertical trazar una diagonal a las coordenadas 20 horizontal y 13 vertical. (esta diagonal se marcará suavemente ya que sólo servirá como guía en la construcción del símbolo).

-Haciendo centro en las coordenadas 16 horizontal y 15 vertical trazar una circunferencia de 1.5 unidades.

-Haciendo centro en las coordenadas 24 horizontal y 15 vertical, trazar una circunferencia de 1.5 unidades.

-Haciendo centro en las coordenadas 18 horizontal y 17.5 vertical trazar una circunferencia de 1 unidad.

-Haciendo centro en las coordenadas 22 horizontal y 17.5 vertical, trazar una circunferencia de 1 unidad.

-Haciendo centro en las coordenadas 20 horizontal y 13 vertical, trazar una semicirculo a partir de las coordenadas 13 horizontal y 13 vertical y hasta las coordenadas 15 horizontal y 18 vertical.

-Haciendo centro en las coordenadas 17 horizontal y 9 vertical, trazar un semicirculo a partir de las coordenadas 12 horizontal 17 vertical y hasta las coordenadas 15 horizontal y 18 vertical.

-Haciendo centro en las coordenadas 4 horizontal y 10 vertical, trazar un semicirculo a partir de las coordenadas 6.5 horizontal y 20.5 vertical, y hasta las coordenadas 12 horizontal y 17 vertical.

-Haciendo centro en las coordenadas 4 horizontal y 15 vertical, trazar un semicirculo a partir de las coordenadas 6.5 horizontal y 20.5 vertical hasta las coordenadas 10 horizontal y 16 vertical.

-Haciendo centro en las coordenadas 7 horizontal y 16 vertical trazar un círculo.

-Haciendo centro en las coordenadas 10 horizontal y 13.5 vertical, trazar un círculo.

-Haciendo centro en las coordenadas 20 horizontal y 13 vertical, trazar un semicirculo, a partir de las coordenadas 25 horizontal y 18 vertical hasta las coordenadas 27 horizontal y 13 vertical.

-Haciendo centro en las coordenadas 23 horizontal y 9 vertical trazar un semicírculo a partir de las coordenadas 25 horizontal y 18 vertical hasta las coordenadas 28 horizontal y 17 vertical.

-Haciendo centro en las coordenadas 36 horizontal y 10 vertical, trazar un semicírculo a partir de las coordenadas 34.5 horizontal y 20.5 vertical hasta las coordenadas 28 horizontal y 17 vertical.

-Haciendo centro en las coordenadas 36 horizontal y 15 vertical, trazar un semicírculo a partir de las coordenadas 34.5 horizontal y 20.5 vertical hasta las coordenadas 30 horizontal y 16 vertical.

-Haciendo centro en las coordenadas 33 horizontal y 16 vertical, trazar un círculo.

-Haciendo centro en las coordenadas 30 horizontal y 13.5 vertical, trazar un círculo.

-Los trazos restantes del símbolo, se harán tomando como referencia el trazo inscrito en la retícula.

-Haciendo centro en las coordenadas 10 horizontal y 13.5 vertical, trazar un semicírculo a partir de las coordenadas 8 horizontal y 13 vertical, hasta la coordenada 8 horizontal y 14 vertical, de ese punto trazar una horizontal hacia la izquierda de 4 unidades, de ese punto bajar una vertical de

1 unidad y a partir de ese punto trazar una horizontal de 4 unidades hasta las coordenadas 8 horizontal y 13 vertical.

-Haciendo centro en las coordenadas 7 horizontal y 16 vertical, trazar un semicírculo a partir de las coordenadas 9 horizontal y 16 vertical, hasta las coordenadas 8.75 horizontal y 16 vertical, de ese punto trazar una horizontal hacia la izquierda, hasta las coordenadas 5 horizontal y 15 vertical, de ese punto trazar una vertical hacia arriba de 1 unidad de ese punto trazar una horizontal de 4 unidades.

-Haciendo centro en las coordenadas 4 horizontal y 15 vertical trazar un semicírculo a partir de las coordenadas 8.5 horizontal y 18 vertical, hasta las coordenadas 9 horizontal y 17 vertical, a partir de ese punto trazar una horizontal hacia la izquierda de 3 unidades de ese punto subir 1 unidad, a partir de ese punto trazar una horizontal hasta las coordenadas 8.5 horizontal y 18 vertical.

-Haciendo centro en las coordenadas 30 horizontal y 13.5 vertical trazar un semicírculo a partir de las coordenadas 32 horizontal y 14 vertical hasta las coordenadas 32 horizontal y 13 vertical, de ese punto trazar una horizontal de 4 unidades a partir de ese punto trazar una vertical hacia arriba de 1 unidad y a partir de

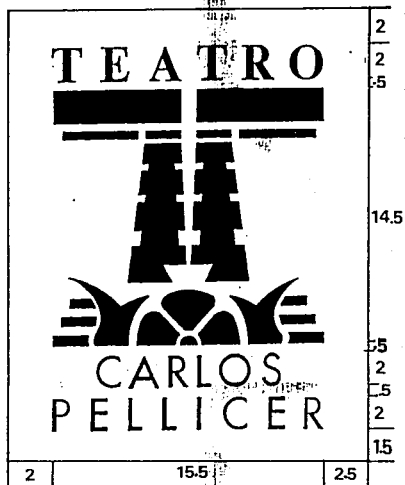
ese punto trazar una horizontal hacia la izquierda de 4 unidades hasta las coordenadas 32 horizontal y 14 vertical.

-Haciendo centro en las coordenadas 33 horizontal y 16 vertical, trazar un semicírculo, a partir de las coordenadas 31 horizontal y 16 vertical hasta las coordenadas 31.25 horizontal y 15 vertical, a partir de ese punto trazar una horizontal hacia las coordenadas 33 horizontal y 15 vertical de ese punto subir 1 unidad, de ese punto trazar una horizontal hacia la izquierda de 4 unidades hasta las coordenadas 31 horizontal y 16 vertical.

-Haciendo centro en las coordenadas 36 horizontal y 15 vertical trazar un semicírculo a partir de las coordenadas 31.5 horizontal y 17 vertical, de ese punto trazar una horizontal de 3 unidades de ese punto subir 1 unidad, a partir de ese punto trazar una horizontal hacia la izquierda hasta las coordenadas 31.5 horizontal y 18 vertical.

Esta área deberá ser respetada, logrando con esto que la Identidad Visual, no se mezcle, se pierda o se altere, con elementos que quizá podría tener en su alrededor.

95



4.2.3 Area Especial

TEATRO

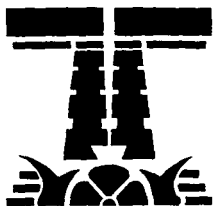


CARLOS
PELLICER



Aquí se mostrarán las únicas formas en que se podrá utilizar la Identidad Visual del Teatro, logrando con esto mantener la unidad en las aplicaciones, por lo tanto es necesario respetar sus características y en ninguna circunstancia es permitido la alteración de sus proporciones, cambio de posición y mutilación en alguno de sus elementos.

96



TEATRO
CARLOS
PELLICER



TEATRO
CARLOS
PELLICER

A continuación se presentarán algunos de los usos incorrectos de la Identidad Visual, y en ningún caso podrán ser utilizados, ya que esto alteraría las finalidades propuestas, para el buen uso y comprensión de la Identidad.





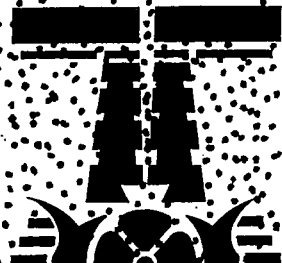
100

TEATRO



CARLOS
PELLICER

T·E·A·T·R·O·



CARLOS
P·E·L·L·I·C·E·R

Times bold

**ABCDEFGHI
JKLMNOPQ
RSTUVWXY
Zabcdefghijkl
mnopqrstuvwxyz
1234567890
Œ/Æ\$£&?!%<>&**

La familia tipográfica seleccionada para la palabra "TEATRO", es la "TIMES BOLD".

La intención de utilizar esta tipografía, obedece a que por las características propias del símbolo, (grosos, elemento arquitectónico y sobre todo el peso visual), permite que se armonice con él, logrando con esto la unificación del símbolo-tipografía.

Con respecto al nombre del Teatro "CARLOS PELLICER", se seleccionó la familia tipográfica "FUTURA MEDIUM".

Esto con el propósito de que en la composición de la Identidad

no pierda importancia, para lo cual se jerarquiza por diferente familia tipográfica, por un lado, y por otro buscando que de alguna manera fuera entendida como algo sutil dentro de la composición, ya que recordemos que Carlos Pellicer Cámara fue Poeta.

La sencillez del trazo de las dos familias tipográficas, permiten a su vez que sean legibles, para cualquier persona no importando el nivel socio-económico-cultural, ya que el teatro fue hecho para toda la población de Xochimilco, logrando con esto una Identidad Visual que tiene integrados todos y cada uno de sus elementos.

Futura medium

ABCDEFGHIJK

LMNOPQRSTU

VWXYZ abcde

fghijklmnopqrst

vwxyzø 12345

67890 Œ Æ Ø &

% ß ? ! £ \$ (~ - _ ^ / : « » ;)

Futura demi bold

ABCDEFGHIJK
LMNOPQRSTU
VWXYZabcde
fghijklmnopqrs
tuvwxyz-1234
567890ŒÆ£
\$Ø&%ß?!(«~i/h)

Las Familias Tipográficas seleccionadas como fuentes auxiliares (tipografías secundarias), son:

"FUTURA EXTRA LIGHT", "FUTURA LIGHT" y "FUTURA DEMI BOLD".

Estas tipografías deberán ser utilizadas en textos y mensajes del teatro, para lo cual se recomienda que para títulos y frases en que se necesite que resalte, se utilizará la familia "FUTURA DEMI BOLD", y para la información en general se utilizarán las familias "FUTURA EXTRA LIGHT" y "FUTURA LIGHT", según el caso, asimismo la utilización de estas familias tipográficas permite la unidad y la continuación de las características de las Tipografías Primarias.

Es importante respetar las normas establecidas ya que alguna modificación, alteración o combinación de otra familia tipográfica rompería con la unidad que se busca.

Futura light

ABCDEFGHIJKLM!
MNOPQRSTUVWXYZ
W XYZ Æ Ç È Ç Ø
abcdefghijklmnop
pqrstuvwxyzæ?
œ ç ø 12345678
9 0 ß £ \$ ¢ & % () « » ; : °

Futura extra light

ABCDEFGHIJKLM

NOPQRSTUVWXYZ

WXYZÆŒØÇ

abcdefghijklmno

pqrstuvwxyzœç

1234567890ßš

\$£&?!ß/ («» * ^ ~ ¡ ¡ ¡)

Aquí se indican las distancias que deberán existir entre los tipos que forman a la Identidad Visual, ya que algún cambio rompería con la armonía de la composición.

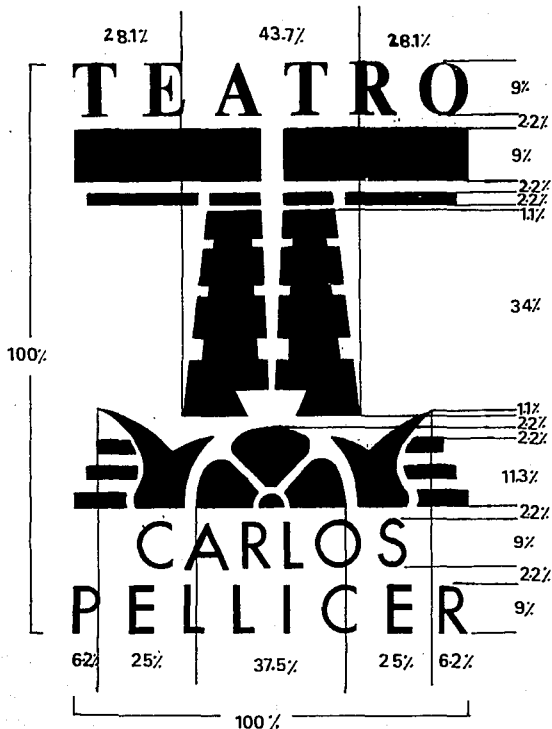
	T	E	A	T	R	O
T	2.5					
E		2.5				
A			2			
T				1.5		
R					2	
O						

	C	A	R	L	O	S
C	1					
A		1				
R			1			
L				1		
O					1.5	
S						

	P	E	L	L	I	C	E	R
P	2.5							
E		2.5						
L			2.5					
L				2.5				
I					2.5			
C						2.5		
E							2	
R								

Aquí se muestran las relaciones proporcionales de la Identidad Visual, las cuales deberán ser respetadas y en ningún caso se podrán alterar.

Es importante no modificar estas proporciones, ya que cualquier cambio, alteraría la imagen que se pretende dar del Teatro, y por lo tanto se consideraría un uso incorrecto



Cabe subrayar que para la mejor implementación de la Identidad, se establezcan los diferentes tamaños de aplicación, a su reducción mínima y ampliación máxima, que posiblemente se utilizarán en diversos impresos, los cuales se muestran en este apartado, con la intención de poder ser reproducidos si el caso lo amerita, directo del manual.

Es importante aclarar que para ampliaciones mayores de las aquí presentadas, se basen en la red de trazo así como en las proporciones y carta de espaciamento presentados en puntos anteriores.



TEATRO
CARLOS
PELLI



TEATRO
CARLOS
PELLI



TEATRO
CARLOS
PELLI

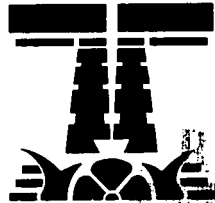


TEATRO
CARLOS
PELLI



TEATRO
CARLOS
PELLI

TEATRO



CARLOS
PELLICER

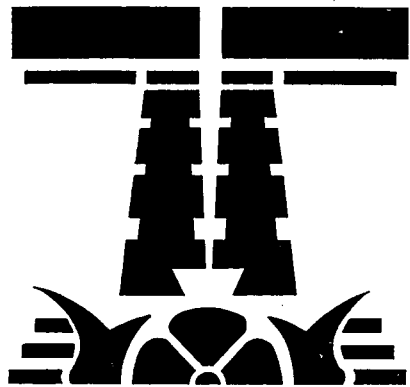
TEATRO



CARLOS
PELLICER



TEATRO



CARLOS
PELLICER



Los colores seleccionados para la Identidad Visual son:

- 1) AMARILLO
- 2) ANARANJADO
- 3) ANARANJADO

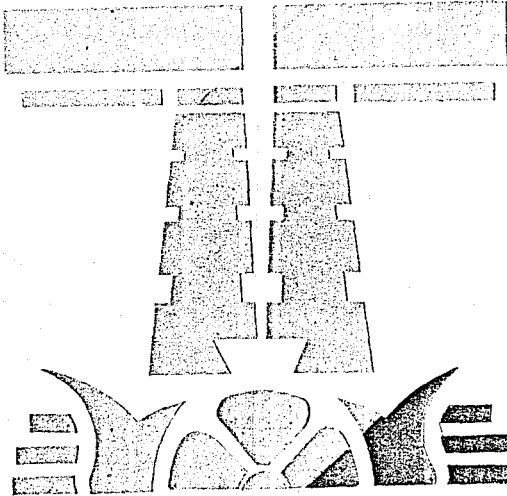
Los cuales se colocarán en tres franjas, que resultan de dividir entre 3, una diagonal que irá de la coordenada 51 vertical a la coordenada 41 horizontal

La utilización de estos colores obedece a :

- A) Es el color institucional de la Delegación Xochimilco.
- B) El Teatro es administrado por la Delegación
- C) Permitirá que se relacione al teatro como una infraestructura gubernamental
- D) Los colores son cálidos, lo cual permitirá crear un ambiente festivo.
- E) Los colores se relacionan con los de algunas flores, gracias al contexto en el que está ubicado el teatro.

Para facilitar el uso de la Identidad Visual, se presentan dos formas en las cuales se podrá utilizar, según las necesidades específicas que a continuación se indican:

TEATRO



CARLOS PELLICER

Cuando la Identidad Visual vaya sola, se utilizará la que está marcada como *figura 1*, y cuando se utilice, junto con la Identidad Visual delegacional, se utilizará la que está marcada como *figura 2*.

La razón de estas especificaciones, obedece a que si colocamos las dos Identidades Visuales, con la misma envolvente de color, competirían una con otra, y por lo tanto no existiría una decodificación acertada, y existirá el riesgo de que no se cumpla con los objetivos propuestos.

Para la fidelidad de los colores se utilizará como referencia la guía de color **Pantone Matching System**.

El número de guía del color *amarillo* es: **100-U**

El número de guía del color *anaranjado* es: **109-U**

El número de guía del color *anaranjado* es: **116-U**.

Se deberá respetar en su totalidad los lineamientos marcados, ya que cualquier error, alteraría los propósitos aquí establecidos.



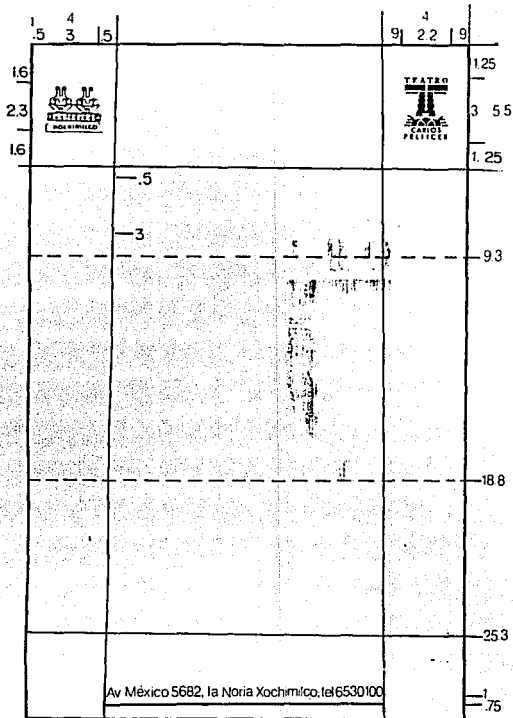
En este punto se mostrarán las diferentes alternativas de aplicación de la Identidad Visual, en diferentes soportes gráficos, así como en promocionales.

Si es necesario aplicar la Identidad Visual en otro tipo de elementos que resulten necesarios para el Teatro, es imprescindible respetar los criterios normativos presentados en este manual de uso, y adaptarlos según el requerimiento, logrando con esto conservar la unidad con el resto de las aplicaciones.

En este capítulo se normarán los criterios de utilización de la Identidad Visual en relación al tamaño y posición que deberá tener con respecto al soporte gráfico.

Es importante que se respeten las características aquí establecidas, ya que la papelería es un medio más de difusión de la imagen y cualquier alteración que se hiciera, distorcionaría en gran medida los propósitos establecidos para la Identidad Visual del "Teatro Carlos Pellicer".

Las medidas utilizadas están dadas en centímetros.

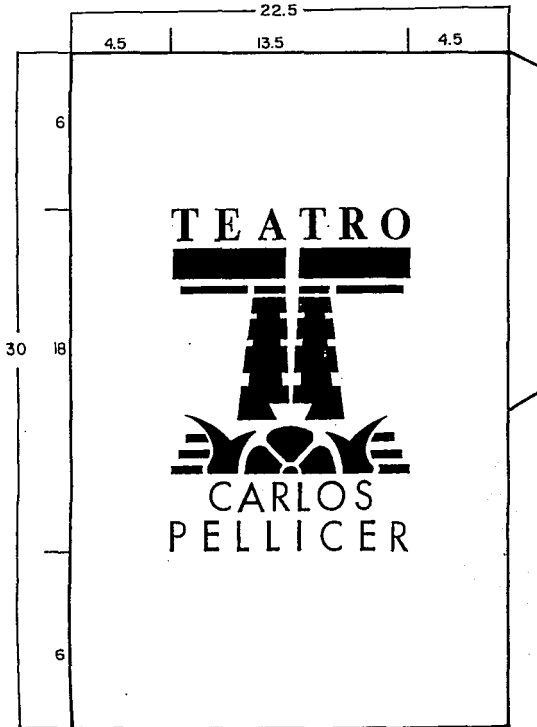


La primera línea forma el margen superior de 5.5 cm, en esta área no se utilizará para alguna escritura. la segunda y la tercera línea horizontal a 9.3 cm. y 18.8 cm. respectivamente, marcará la medida a partir del límite superior de la hoja, en donde se indica por donde se tendrá que doblar la hoja en caso de que se tenga que enviar alguna correspondencia, la cuarta línea indica el límite de escritura que será a 25.3cm., 5mm después de la primera línea se pone la primera marca para escribir el nombre del remitente, cargo o dirección, la segunda marca indicará el inicio de la escritura, esta tendrá una distancia de 3cm de la primera marca.

Para la dirección del teatro, los datos se ubicarán a partir del margen inferior de la carta que será de 1 cm. y será justificada a 13.5 cm., y se utilizará la familia tipográfica "Futura Extra Light"; para la pleca se ubicará a 7.5 cm. a partir del margen inferior de la hoja y se pondrá a lo largo de los datos.

Aquí se muestran las medidas en las cuales
irá ubicada la Identidad Visual, y se
imprimirá en sello de agua o medio tono.

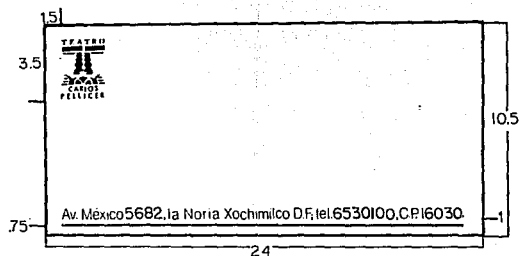
118

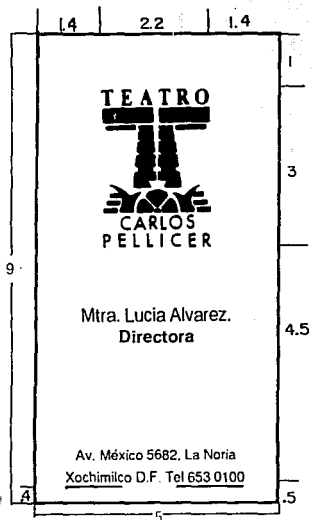


4.3.1.2 Folder Carta

En el sobre se ubicará a la Identidad Visual a 1.5 cm. horizontal y 3.5 cm. vertical, como se indica.

Para la dirección del Teatro se ubicará a partir del margen inferior del sobre que será a 1cm. y será justificada a 21 cm., y se utilizará la familia tipográfica "Futura Light", y la pleca será ubicada a .75mm, a partir del margen inferior del sobre y será justificada a lo largo de los datos.





La tarjetas de presentación, se presentan en dos diseños, el primer diseño tendrá como datos:

- 1 Departamento del Distrito Federal
- 2 Delegación Xochimilco
- 3 Teatro Carlos Pellicer
- 4 Nombre y puesto
- 5 Dirección.

Esta información deberá quedar siempre en el orden establecido.

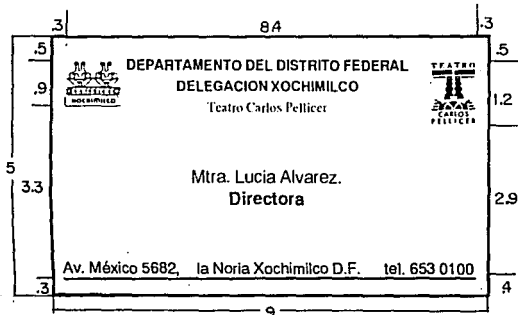
La utilización de este diseño de tarjeta, es con el propósito de ser utilizado dentro del ámbito gubernamental.

El segundo diseño tendrá como datos:

- 1 Se presentará la Identidad Visual del teatro
- 2 Nombre y puesto
- 3 Dirección.

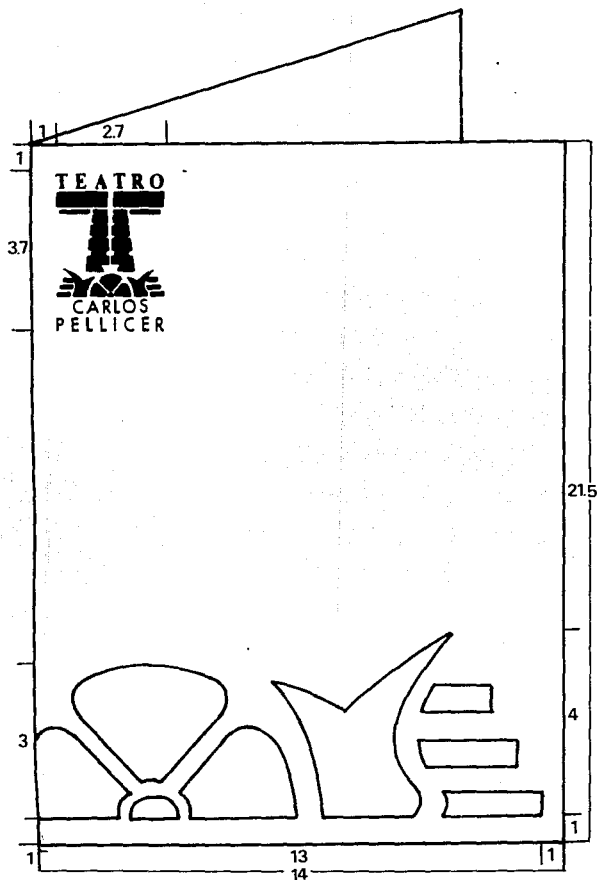
Esta información deberá quedar siempre en el orden establecido.

La utilización de este diseño de tarjeta, es con el propósito de ser utilizado dentro del ámbito artístico y cultural.



En este punto se presentarán los lineamientos para la utilización de la Identidad Visual, los cuales deberán ser respetados, ya que de lo contrario alteraría los objetivos propuestos, tanto de la imagen como presupuestales de la delegación.

121

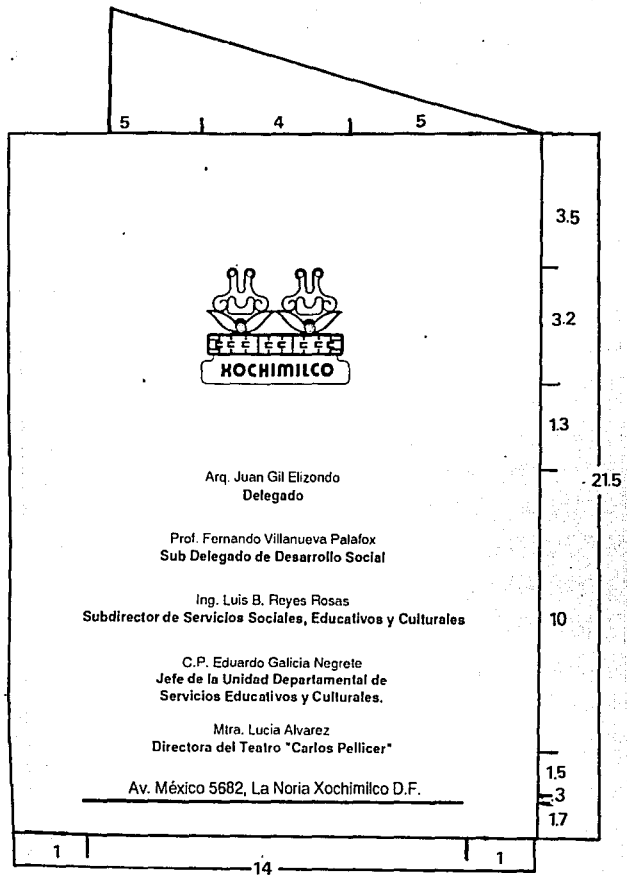


El programa de mano se presenta al igual que el cartel en un sólo formato, por los problemas que tiene la delegación en cuanto a presupuesto, ya que se podrán imprimir en hojas de papel bond tamaño carta, y sólo contendrá la Identidad Visual del teatro en el ángulo superior izquierdo, para ello se presentan las medidas de ubicación, y para el tratamiento de la flor se presenta de igual manera en la parte inferior, el sistema de impresión, será en sello de agua, o en medio tono, esta información irá ubicada en la primera de forros.

En la cuarta de forros se presentará el directorio de funcionarios de la Delegación, para lo cual se ubicarán los datos en el siguiente orden:

- 1 Identidad Visual delegacional
- 2 Nombre del C. Delegado Político
- 3 Nombre del Sub-Delegado de Desarrollo Social
- 4 Nombre del Sub-Director
- 5 Nombre del Jefe de la Unidad
- 6 Nombre del Director o Coordinador del teatro.

El propósito de este diseño es que los usuarios del Teatro vacíen la información del evento en este formato, dando con esto la uniformidad del manejo de la imagen con respecto al cartel.

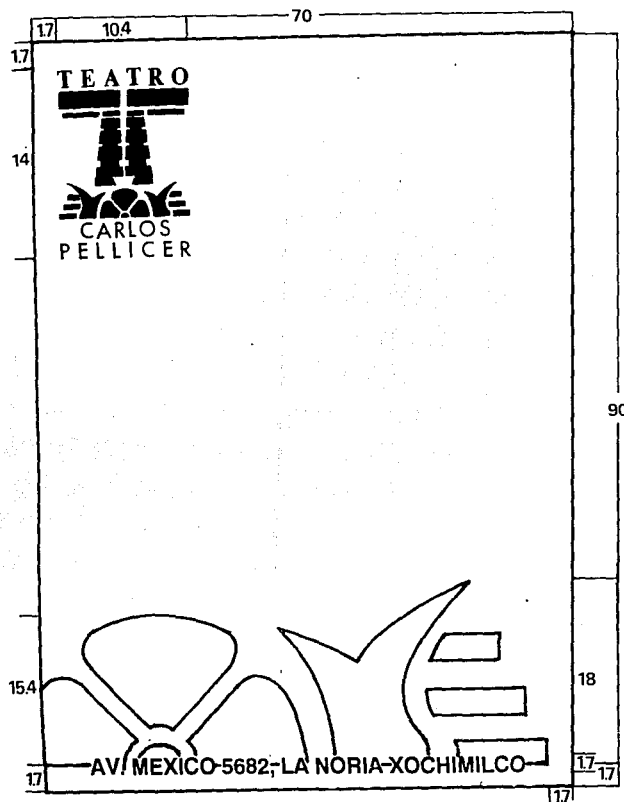


El cartel se presenta en un formato estándar o único de 70 x 90 cm., en el cual se ubicará la Identidad Visual en el ángulo superior izquierdo, con las medidas presentadas en el ejemplo, y en la parte inferior se presenta la ornamentación -la flor- ampliada, como refuerzo visual del contexto de la comunidad, buscando con ello que se tenga un impacto visual.

La solución en cuanto al diseño del cartel, responde a las necesidades de:

Unificar la difusión de los diferentes eventos con el propósito de:

- 1 que todos los eventos cuenten con este medio para promover sus espectáculos
- 2 Que la delegación cuente con este medio de difusión y sobre todo que no genere un alto egreso.
- 3 Dar a conocer la actividad del teatro, ya que con este diseño se podrán anotar los eventos que se llevan a cabo.



El Desarrollo de la Comunicación Visual, ha dado como consecuencia que los profesionales del Diseño Gráfico, estén en una búsqueda constante para crear mejores propuestas de solución, que den como resultado la integración de la imagen diseñada, con el entorno social al que va dirigido.

En el Diseño de la "Identidad Visual" del "Teatro Carlos Pellicer", puse en práctica esta situación, la cual muchas veces es olvidada por el diseñador, sin embargo, es de suma importancia para lograr la aceptación y reconocimiento de la imagen que la Institución pretende dar.

Otro aspecto importante y muchas veces criticado y menospreciado:

es la adecuación del recurso económico, con que cuenta la Institución, para la mejor implementación de la Identidad Visual; Por lo cual considero que es un reto que el Diseñador deberá demostrar, no sólo su creatividad, sino también la mejor solución para que la Identidad tenga la presencia deseada.

Es por ello sin duda, que al diseñar la Identidad Visual, se resolvió satisfactoriamente una problemática de carácter gráfico, enfatizando el factor económico. El resultado final nos muestra una imagen creativa que cubre las

espectativas regionales y gubernamentales para las cuales fue creada.

Es de esta manera, que se ofrece una solución específica; En la cual el diseño gráfico es la base fundamental del conocimiento teórico que sostiene a su vez la Identidad Visual llevada a la práctica.

1) **FRUTIGER. ADRIAN**, "Signos, Símbolos, Marcas y Señales". Barcelona; Gustavo Gili; 1981.

2) **CHAVEZ. NORBERTO**, "La Imagen Corporativa". Barcelona ; Gustavo Gili; 1988.

3) **PORTER. TOM, Y GODMAN. SUE**, "Manual de Técnicas Gráficas, para Arquitectos, Diseñadores y Artistas". Barcelona; Gustavo Gili; 2a. edición; 1984.

4) **MARCH. MARION**, "Tipografía Creativa". Barcelona; Gustavo Gili; 1989.

5) **ACOSTA. JOAN**, "Imagen Global". Barcelona; Ediciones CEAC, S.A.; 2a edición; 1987.

6) **ALARCON V. GONZALO J.**, "Señalización y Gráficos Arquitectónicos". México; Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Azcapotzalco; 1990.

7) **REYNES BERESALUCE. NICOLAS**, "Informe de Actividades". México; Delegación Xochimilco; 1985.

8) DONDIS A. DONIS, "La Sintaxis de la Imagen". Barcelona; Gustavo Gili; 9a edición; 1990.

9) AICHER. OTL, Y KRAMPEN. MARTIN, "Sistemas de Signos en la Comunicación Visual". Barcelona; Gustavo Gili; 2a edición 1981.

10) COMPILACION GUSTAVO GILI. "Manual de Imagen Corporativa". Barcelona; Gustavo Gili; 1991.

11) S/A. "PELLICER, álbum fotográfico". México; Fondo de Cultura Económica; primera edición; 1982.

12) PELLICER. CARLOS, "Hora de Junio". México; Fondo de Cultura Económica; primera reimpresión; 1985.

13) MENDOZA G. C., "Ficha Nacional de Catálogo de Bienes Inmuebles Históricos". México; Instituto Nacional de Antropología e Historia; 1986.

14) LLOVET. JORDI, "Ideología y Metodología del Diseño". Barcelona; Gustavo Gili; 1979.

15) MUNARI. BRUNO, "Diseño y Comunicación Visual". Barcelona; Gustavo Gili; 1973.

16) OLEA. OSCAR, "Análisis y Diseño Lógico". México; Trillas; 1977.

17) VIÑETA. MARTIN, "Fundamentos del Diseño". Buenos Aires; Editorial Victor Leru; 1959.

18) MACAZAGA ORDOÑO. CESAR, "Nombres Geográficos de México". México; Editorial Cosmos; 1979.

19) ALVAREZ. JOSE ROGELIO, Director "Enciclopedia de México", tomo XIV. México; S.E.P.; 1988.

20) GERHARD. PETER, "Geografía Histórica de la Nueva España (1519-1821)". México; U.N.A.M.; 1986.