

87853 / 16
2es

UNIVERSIDAD NUEVO MUNDO

Campus San Mateo

Escuela de Diseño Gráfico
con estudios incorporados a la
Universidad Nacional Autónoma de México



Catálogo para la Exposición Permanente Museo de Arte Carrillo Gil

Tesis que para obtener el título de:
Licenciado en Diseño Gráfico

Presenta

Salvador Rubiralta Reynoso

Director de Tesis: D.G. Adriana Gómez Maganda

Naucalpan, Estado de México

Marzo 1999

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

2769 93



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Agradecimientos y Dedicatoria

A María Elisa
A Cristina

Alejandra
Adriana

Skip
Sergio

MACG

Índice

Introducción

Capítulo 1

Museo de Arte Carrillo Gil

1.1	Conceptos Básicos de un Museo.....	1
1.2	Antecedentes del Museo de Arte Carrillo Gil.....	2
1.3	Exposición Permanente Museo de Arte Carrillo Gil Orozco, Rivera y Siqueiros.....	3

Capítulo 2

El Catálogo de Arte como Imagen del Museo

2.1	El Usuario del Catálogo de Arte.....	11
-----	--------------------------------------	----

Capítulo 3

Análisis de los Tipos de Catálogos

3.1	Catálogo Comercial.....	12
3.2	Catálogo de Arte.....	14
3.3	Otros Catálogos.....	16

Capítulo 4

Aspectos Generales del Diseño Editorial

1.1	Elementos del Diseño Editorial.....	18
1.1.1	Forma, Tamaño y Formato.....	18
1.1.2	Retícula.....	18
1.1.3	Estilo y Mercado.....	19
1.1.4	Tipografía.....	20
1.1.5	Color.....	25
1.1.6	Fotografía e Ilustración.....	27
1.1.7	Papel.....	27
1.2	La Página.....	28
1.3	Preparación para la Imprenta.....	28
1.3.1	Procesos de Composición.....	28
1.3.2	El Original Mecánico.....	30
1.3.3	Fotomecánica y Prerensa.....	31
1.4	Técnicas de Impresión.....	34
1.5	Tipos de Publicación.....	36
1.5.1	Libros.....	36
1.5.2	Revistas.....	37
1.5.3	Periódicos.....	38
1.5.4	Folletos y Hojas Informativas.....	40

Capítulo 5

Catálogo del Museo de Arte Carrillo Gil

Desarrollo del Proyecto.....	41
------------------------------	----

Capítulo 6

Conclusiones

Bibliografía

Introducción

Generalmente cuando pensamos en un catálogo, nos remite a una definición "Memoria, inventario o lista de personas, cosas o sucesos, puestos en orden"¹. Sin embargo, los catálogos a su vez tienen diferentes objetivos, como por ejemplo no es lo mismo un catálogo comercial abierto al campo del diseño gráfico, a un catálogo de inventario que su única función es la de archivar y por lo tanto tener un fácil acceso. Un catálogo tiene una amplia gama de posibilidades.

De esta manera se plantea el primer objetivo de este trabajo: **realizar un análisis de los diferentes tipos de catálogos, para así llegar a definir lo que es un catálogo de arte. Esta tesis trata de dar una propuesta, no sólo de un proyecto, sino una propuesta de diseño que pueda ser retomada por un diseñador; una metodología de diseño; un diseño que trate de plasmar arte sobre el arte. " El catálogo está ahí y no sólo es un documento del pasado, sino el instrumento que permite hacer presente ese pasado"**²

Ya teniendo un panorama de las diferentes clases de catálogos, haciendo especial énfasis en el campo del arte, se plantea un proyecto que consiste en lo siguiente: **La creación de un catálogo de arte para el Museo Carrillo Gil**, comprendiendo algunas obras de caballete de los artistas: Diego Rivera, José Clemente Orozco y David Alfaro Siqueiros, tomando en cuenta, que el Museo tiene frecuentes exposiciones temporales, que es el atractivo del que visita el Museo con alguna frecuencia.

Es importante mencionar que en el campo del diseño gráfico no existen libros que hagan una clasificación de los diferentes catálogos, e incluso hay obras que mencionan únicamente al diseño editorial aplicado en libros, folletos y revistas.

Es así como esta tesis retoma el diseño editorial para vincularlo con el arte, e incluso formar parte de él.

El Museo C.G. actualmente no cuenta con un catálogo de su exposición permanente, ni de su colección de arte, pero es un proyecto que se a tomado en consideración.

Es cierto que el diseño editorial tiene sus generalidades y por consiguiente, ciertas características de los distintos impresos son comunes, por ejemplo, cuando hablamos de retículas no hace falta hacer la distinción de una retícula para revista, catálogo o folleto. Esto no quiere decir que no exista diferencia entre ellas, sino que el principio que es usado para crearlas es el mismo.

Resulta interesante así hacer una clasificación de los catálogos existentes, para enfocarnos en lo que es un catálogo de arte, su creación y su función.

El proyecto parte de la idea de crear un catálogo del Museo Carrillo Gil, que contenga información con respecto al museo, así como diferentes obras. Un catálogo del museo, para el museo y el público interesado en la cultura y el arte.

En particular, el proyecto surge para incluir obras de caballete de los tres grandes: Rivera, Orozco y Siqueiros, que aunque destacaron como muralistas, su obra pictórica perteneciente a la colección Carrillo Gil tiene una importancia tanto histórica como cultural.

¹ *Diccionario de la Lengua Española*
Real Academia Española
Vigésima Edición
Madrid, 1984. p.291

² Santiago, Francisco.
Artículo: "Magda González, diseñar el arte con el arte de diseñar"
Revista "a! Diseño Gráfico."
No. 26 Julio-Agosto México, 1996. pp. 20.

Finalmente, incluyo en esta introducción un fragmento del libro de Robert G. Scott, en donde habla de las artes visuales y el lenguaje de la pintura, haciendo un vínculo importante entre el arte y el diseño gráfico.

“Los cuadros constituyen un tipo de transformación simbólica de la experiencia. A riesgo de exagerar la metáfora, podemos decir que representan un lenguaje visual con el que podemos manifestar verdades de nuestras experiencias internas y externas del mundo, que las palabras no pueden expresar. En tal sentido, constituyen tanto para el creador como para la sociedad un medio de vital importancia para comprender y dar forma a la experiencia.... Ello no está limitado a la pintura, sino que es válido para todas las artes visuales en las que predomina lo expresivo.”³

³Gilliam Scott, Robert
Fundamentos del Diseño
Editorial Limusa
México, 1993, pp. 3



Museo de Arte Carrillo Gil

Capítulo 1

Capítulo I

Museo de Arte Carrillo Gil

1.1

Conceptos Básicos de un Museo

El museo es una institución pública o privada, cuya función principal es la de conservar y mostrar distintas manifestaciones de la naturaleza y de la actividad humana. El museo tiene en la actualidad diversas funciones relacionadas con la investigación, al mismo tiempo de tener fines didácticos y culturales.

La palabra museo proviene del latín *museum* y del griego *mouseion*, designada a un santuario en Atenas dedicado a las musas. El **Consejo Internacional de Museos**, define al museo como una institución permanente, no lucrativa, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe los testimonios materiales del hombre y su medio ambiente, con el propósito de estudio, educación y deleite.

Organizados alrededor de un tema, disciplina, lugar o época histórica, las piezas de las colecciones están dispuestas en un orden. Las funciones de un museo son las siguientes: exhibición, conservación, difusión, restauración, educación, adquisición, investigación y administración.

Un museo tiene básicamente dos tipos de exposiciones, y digo básicamente, sólo por algunos proyectos especiales que se susciten. Las **Exposiciones Temporales** son colecciones que duran determinado tiempo en exhibición, y así mantienen al museo con la "novedad", al actualizarlo regularmente. Las **Exposiciones Permanentes** son aquellas que el museo posee, y exhibe permanentemente. Varía dependiendo del museógrafo. En las temporales se crean catálogos, muchas veces muy breves, de las

exposiciones en curso. Se cuenta también con un catálogo con lo más sobresaliente de la exposición. Es la imagen del museo, para los que no lo conocen a nivel nacional e internacional.

El museo no es sólo un espacio cultural, sino una institución que se preocupa por la cultura misma, y la organización de eventos de la misma índole. De esta manera un documento creado por el museo es otra forma de propagar la cultura.

"El museo contemporáneo se plantea, pues, como un centro de exhibición y conservación, destinado a la contemplación y el conocimiento del pasado histórico y del futuro científico; pero, además, ha de ser un foco cultural, investigador y educativo, al servicio de toda la sociedad y en contacto con todo tipo de innovaciones"⁴.

La importancia de los museos en la contemporaneidad a hecho posible la creación de una ciencia llamada Museología.

Museología (de museo y -logía) es una ciencia que trata de los museos, su historia, su influencia en la sociedad, las técnicas de conservación y catalogación; y museografía (de museo y -grafía) es el conjunto de técnicas y prácticas relativas al funcionamiento de un museo.

En una sala de exposiciones existen muchos puntos a tomar en cuenta, debido al valor contenido en las obras, como es la humedad, contaminación, luminosidad, temperatura, y hasta la curiosidad del público que al querer tocar la obra, puede dañarla con la simple grasa de los dedos. Para esto se toman muchas medidas precautorias, siempre respetando la propia visibilidad del espacio museístico. Recordemos también que este espacio se encuentra lleno de paneles descriptivos y cédulas, que tampoco deben interferir o ganar atención a la obra.

⁴*Macropedia Hispánica*
Britannica
Primera Edición
E.U.A., 1992, Tomo 10, p.278

1.2

Antecedentes del Museo Carrillo Gil

El Dr. Alvar Carrillo Gil inicia en 1938 una de las colecciones más importantes en lo que a arte moderno se refiere. Incluyen obras de José Clemente Orozco, David Alfaro Siqueiros, Diego Rivera, Gunther Gerzso, Wolfgang Paalen y Luis Nishisawa, gráfica de Georges Rouault, Kandinsky, Jaques Villon, Zao Wou Ki, Friedlander, Francisco Corzas y estampas japonesas del siglo XVII al XX.

La obra es donada al estado, adquirida por el Instituto Nacional de Bellas Artes en 1972, y se funda el museo en 1974.

El MACG cuenta con espaciosas salas, lo que le da una iluminación excepcional. Los accesos principales se encuentran unidos por rampas, lo que hace cómodo el traslado de sala a sala. Cuenta con una pequeña librería, que tiene acceso directo a la calle, y se encuentra a un lado de la cafetería. Se ofrecen mesas redondas, ciclos de conferencias, videosala, biblioteca-videoteca y se cuenta con equipo y personal para producción de video.

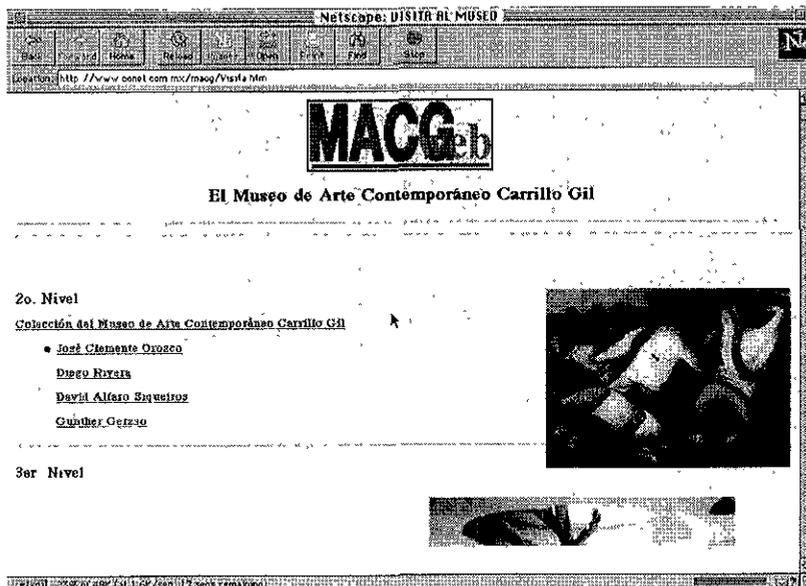
El MACG difunde obras de artistas jóvenes, además de tener su exposición

permanente: Orozco, Rivera y Siqueiros principalmente. Estas exposiciones de artistas jóvenes se difunden a través de exposiciones temporales de arte contemporáneo. Suelen ser exposiciones que exhiben temas y técnicas innovadores, como arte-objeto, instalación, video-arte, etc., lo que hace del MACG un museo de arte contemporáneo.

Desde hace ya varios años, en sus salas se exponen las obras seleccionadas y premiadas de el *Encuentro Nacional de Arte Joven*. Gracias al apoyo que da el MACG al arte contemporáneo, a logrado reunir un gran acervo de arte mexicano en diversas disciplinas.

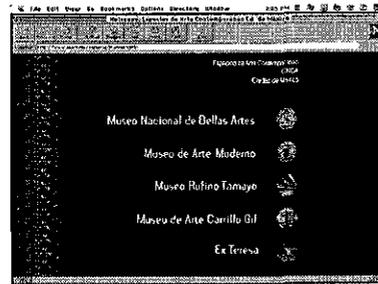
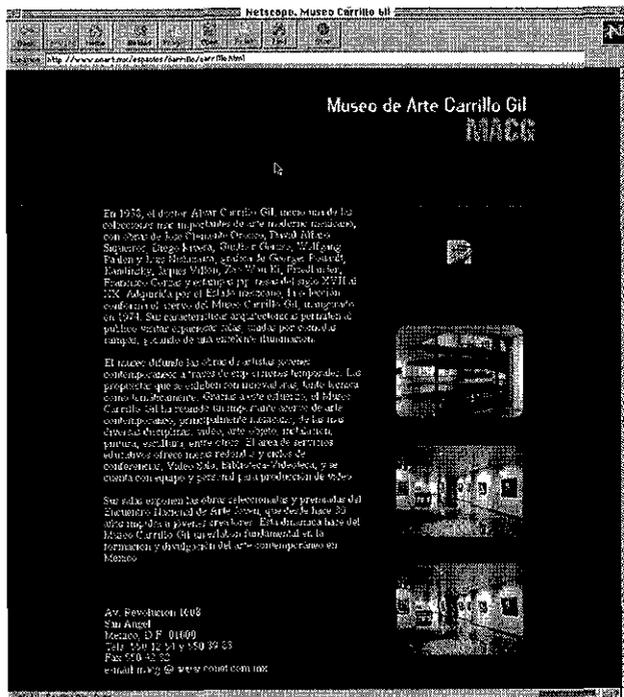
En el **primer piso** se encuentra la biblioteca, área administrativa, videosala y los accesos al museo. En el **segundo piso** se ubica la Exposición Permanente, y se destinan el **tercero y cuarto piso** para las exposiciones de arte contemporáneo.

Por otro lado, el museo tiene proyectos como lo es su página de la Red (Web Page), que permite a sus usuarios observar a grandes razgos la exposición permanente, temporales e información general.



En un link de la página podemos observar pequeñas fotografías de la exposición permanente.

www.conet.com.mx/macg/visita.htm



Página del CNA donde habla de distintos museos. Existe un link para el MACG, donde habla un poco de sus exposiciones y antecedentes del museo.

www.cnaat.mx/espacios/museos.html

1.3 Exposición Permanente MACG Orozco, Rivera y Siqueiros

Como se dijo anteriormente, se encuentra ubicada en el segundo piso, destinado únicamente para esta colección. Existe un espacio amplio, que da a la exposición un ambiente propicio para observar y conservar las obras. La iluminación está correctamente destinada para cada obra, al igual que la distancia entre cuadro y cuadro, nos permite captar a cada obra por separado.

La exposición permanente contiene 33 obras de caballete de los artistas Rivera, Orozco y Siqueiros. Dependiendo de las decisiones dentro del museo, algunas obras son intercambiadas por otras del mismo acervo, sin embargo la mayoría de ellas siempre se encuentran expuestas por ser obras representativas de los tres grandes.

"Ellos lucharon conjuntamente por una nueva expresión en el arte monumental y, aunque en cada uno de los nombrados existen diferencias fundamentales en sus formas de expresión y contenido, los une un gran afán por crear un gran arte mexicano, la misma vocación crítica, histórica y social y un hondo sentido de libertad"⁵

A continuación se muestran las obras de la exposición permanente, con unas breves biografías de los artistas publicadas por el **MACG**.

Se excluye una obra de Gunther Gerzso que se muestra frecuentemente también en la exposición permanente, ya que es una obra aislada y no se considera en el catálogo. En el momento que se requiera, podrá ser incluida, si el museo así lo quisiera.

⁵Enciclopedia del Arte en América
Tomo II
Bibliográfica Omeba
1968, p 218

José Clemente Orozco

(1883-1949)

José Clemente Orozco nació en Zapotlán el Grande, Jalisco, en 1883. Se trasladó con su familia a la capital, donde cursó sus primeros estudios en 1897. Sus padres lo enviaron a estudiar a la escuela de agricultura de San Jacinto, en la que permaneció tres años. Al salir tuvo que trabajar para ganarse la vida y comenzó a asistir a algunas de las clases que se impartían en la Academia de San Carlos; fue ahí donde conoció al maestro catalán Antonio Fabres, quien entrenaba rigurosamente a sus alumnos en el arte del dibujo, a los que exigía "copiar la naturaleza fotográficamente"; sin duda, este estricto método en la enseñanza fue de gran provecho para Orozco. En esta academia conoció también al Dr. Atl, quien infundía esperanzas artísticas a los estudiantes con su particular manera de enardecer a sus interlocutores. Orozco trabajó como caricaturista en periódicos como El Hijo del Ahuizote y el Machete. Tal experiencia, aunada a su natural talento, fue de gran importancia para su trabajo posterior.

Durante la Revolución participó en la huelga de la Academia de San Carlos (1911-1913) y tuvo su primera exposición individual en la Cd. de México en 1916. Después de una breve visita en 1917 a San Francisco y Nueva York, regresó a México y, en 1922, comenzó los murales de la Escuela Nacional Preparatoria, obra terminada en 1927. En ese año viaja a los Estados Unidos para permanecer ahí hasta 1934 (con una breve ausencia en 1932, cuando visita Europa). En este país pintó algunos murales, entre los que destaca el Prometeo, del Pomona College, en California y los frescos de la New School for Social Research, en Nueva York. A su regreso a México pintó Catarsis, mural del Palacio de Bellas Artes. Entre 1935 y 1939 realizó en Jalisco importantes murales. Tres años después publicó su autobiografía en el Periódico



Autorretrato
1946
óleo sobre tela
66x56 cm.



La Casa Blanca
1925-1928
óleo sobre tela
64x76 cm.



La Coles
1944
óleo sobre tela
100x120 cm.



El Combate
1925-1928
óleo sobre tela
66x86 cm.



Cristo Destruye su Cruz
1943
óleo sobre tela
94x130 cm.

Excélsior. En 1945 recibió el Premio Nacional de Artes y Ciencias. Muere en la Cd. de México el 7 de septiembre de 1949. Aunque se ha hecho especial énfasis en el trabajo mural de Orozco, el artista también trabajó el caballete con gran pasión. Por su manera de trabajar, fuertes contrastes de color, pinceladas libres, se le ha calificado expresionista, pero él no se consideraba representante de ninguna escuela. Fue, a través de su obra, un crítico irónico del hombre. Destaca en su trabajo una asumida visión pesimista frente a los "logros" de la humanidad, como es patente en el ya clásico *Cristo destruyendo su cruz*.



Invierno
1932
óleo sobre tela
38x46 cm.



El Muerto
1925-1928
óleo sobre tela
55x68 cm.



Los Muertos
1931
óleo sobre tela
111x92 cm.



Mujer
1946
temple sobre madera comprimida
59x49 cm.



Paisaje de Picos
1943
temple sobre madera comprimida
99x121 cm.



Pancho Villa
1931
óleo sobre tela
70x51 cm.



Prometeo
1944
óleo sobre tela
73x92 cm.



Puente de Queensboro
1928
óleo sobre tela
55x71 cm.



Retrato de Dolores del Río
1944
óleo sobre tela
93x76 cm.



Los Teules IV
1947
píroxilina sobre madera comprimida
122x160 cm.



La Victoria
1944
óleo sobre tela
51x62 cm.



Zapata
1930
óleo sobre tela
37x23 cm.

David Alfaro Siqueiros

(1896-1974)

Pintor mexicano, nacido en Chihuahua. Estudió en la Academia de San Carlos y en la Escuela al Aire Libre de Santa Anita. Entre 1914 y 1919 participa en la Revolución Mexicana junto con los carrancistas. En 1919, gracias a un viaje financiado por Carranza, conoce a Rivera en París, con el que discute la necesidad de un nuevo arte mexicano. A su regreso a México en 1922 se une al Partido Comunista Mexicano. A partir de esa época desarrolla una intensa labor política y artística. Aunque el mismo Siqueiros consideraba que su pintura de caballete estaba por debajo de la mural, ésta y sus grabados fueron factor fundamental para el reconocimiento internacional del artista. La Colección del Museo Carrillo Gil incluye 45 obras de Siqueiros: litografías, xilografías, obras realizadas con crayón, piroxilina, etc. El Dr. Carrillo Gil le compra obra de caballete que Siqueiros consideraba meros ensayos para su pintura monumental. Se trataba de obras especulativas: ensayos de perspectiva, cuadros en los que la piroxilina, novedosa pasta artificial, estaba embadurnada en grandes cantidades para lograr mejores texturas. Carrillo Gil, cuya aproximación al arte también fue teórica, admiraba estos experimentos y, de no haberlos adquirido él, seguramente hubiesen desaparecido, dado el poco interés del pintor.



Barrancas (Paisaje Veracruzano)
1947
piroxilina sobre madera comprimida
77x100 cm.



Desnudo (La Guitarra)
1946
óleo sobre tela
121x91 cm.



Explosión de la Ciudad
1935
piroxilina sobre madera comprimida
76x61 cm.



Intertrópico
1946
piroxilina sobre madera comprimida
91x121 cm.



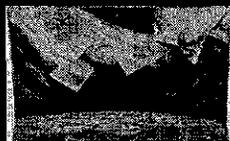
Muerte y funerales de Caín
1947
piroxilina sobre madera comprimida
76x93 cm.



Pedregal
1946
piroxilina sobre madera comprimida
98x122 cm.



Retrato de Alvar Carrillo Gil
1951
óleo sobre tela
91x70 cm.



Antenas Estratosféricas
1946
piroxilina sobre madera comprimida
100x123 cm.



Retrato de José Clemente Orozco
1947
piroxilina sobre madera comprimida
122x100 cm.



Torso femenino
s/f
piroxilina sobre madera comprimida
114x94 cm.



Tres Calabazas
1946
piroxilina sobre madera comprimida
91x121 cm.



Caín en los Estados Unidos
1947
piroxilina sobre madera comprimida
77x93 cm.

Diego Rivera

(1886-1957)

Pintor mexicano, uno de los iniciadores de la Escuela Mexicana de Pintura. A los 10 años se inscribe en la Academia de San Carlos. A raíz de su primera exposición en Veracruz en 1907, consigue una beca del gobierno del Estado para estudiar en Europa después de una corta estancia en España, radica en París desde 1911 hasta 1921. Gracias a su amistad con Modigliani y los círculos cubistas se libera de sus influencias academistas. Sin adoptar por completo la estética cubista, trabajó en este estilo entre 1913 y 1917. Asimismo, dominó las técnicas de construcción formal aprendidas de Cézanne. Sus principales hallazgos cubistas son la integración a la composición del cuadro elementos mexicanos, así como los colores brillantes y las técnicas que daban una textura más eficaz a sus óleos, en los que el retrato, el paisaje y la naturaleza muerta son concebidos como elementos esencialistas más que temáticos. Siete de los cuadros de su periodo cubista son los que conforman la colección del Museo Carrillo Gil, además de una pequeña serie de litografías y dibujos.

Se incluyen estas biografías con el fin de saber un poco del trasfondo de la obra del artista, aunque se sabe que su gran reconocimiento es por muralistas. Precisamente por esto es muy importante la obra de caballete, ya que muchas veces son estudios hechos a un proyecto de mural; además del valor que representa una obra de caballete para un muralista.



Maternidad
s/f
óleo sobre tela
131x86 cm.



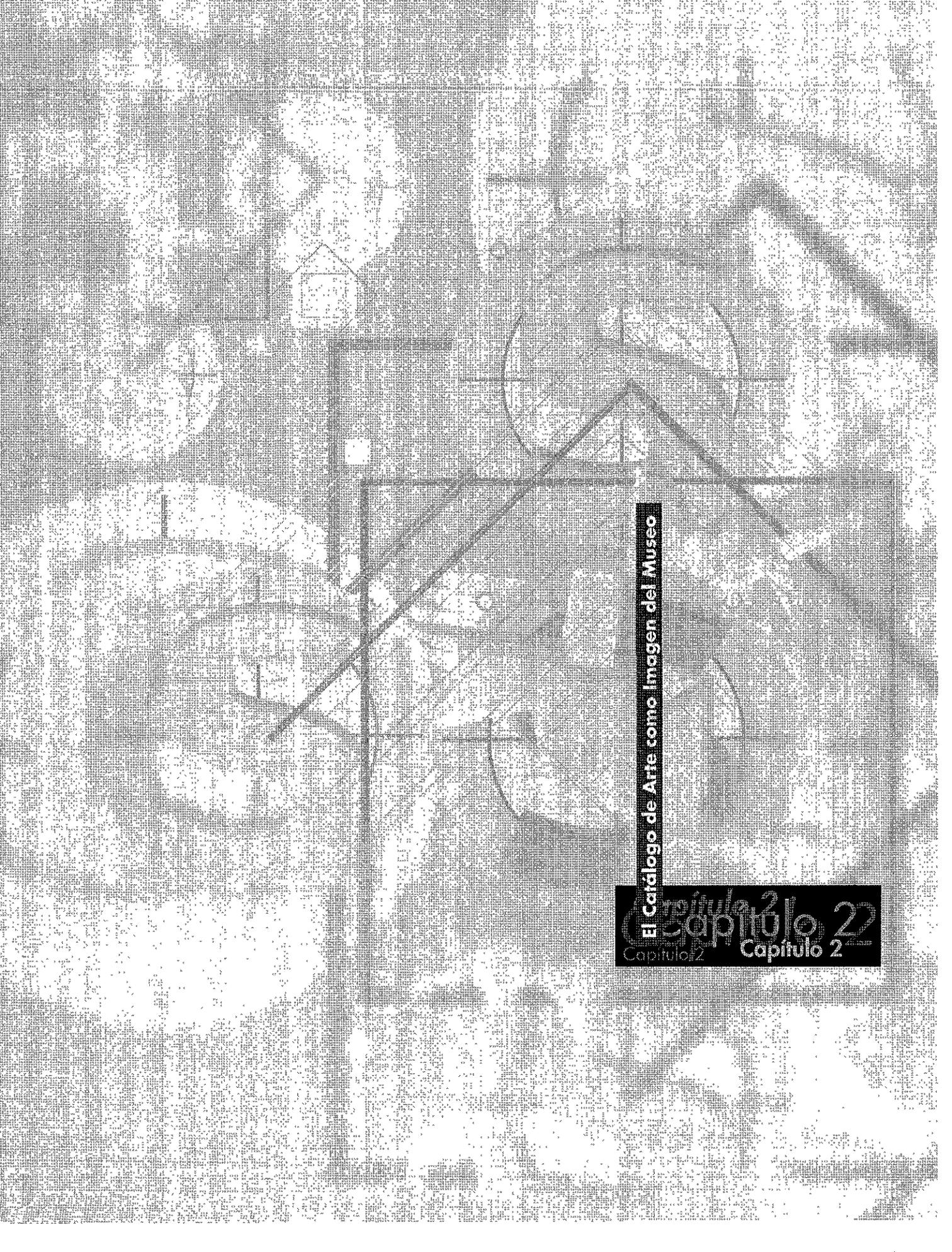
Mujer en verde
s/f
óleo sobre tela
128x88 cm.



Retrato de Maximiliano Volonchine
s/f
óleo sobre tela
110x91 cm.



El Arquitecto
s/f
óleo sobre tela
142x115 cm.



El Catálogo de Arte como Imagen del Museo

Capítulo 2
Capítulo 2

Capítulo 2

El Catálogo de Arte como Imagen del Museo

El catálogo es la imagen del museo a nivel individual e institucional. Individual ya que el usuario lo adquiere, y potencialmente puede llegar a otros individuos que puedan llegar a interesarse en el museo. Institucional ya que es un recurso para promocionar el museo y sus colecciones a otros museos. Nos da la posibilidad de ver exposiciones que de otro modo no podríamos.

El catálogo no sólo se distribuye en la librería del museo, sino, por el contrario, en distintas librerías y museos, estando expuesto a un número mayor de usuarios.

El catálogo de arte se convierte en la "extensión del museo", a la vez de un material de promoción del museo. La necesidad de que el museo cuente con uno es fundamental en la medida que el catálogo se traduce en el "propio museo". El catálogo puede ser adquirido como un medio de consulta general, o para especialistas que requieran una información clasificada de lo que el espacio-museo alberga en sus salas convirtiéndose en una necesidad.

En el catálogo se reflejará en buena parte el orden de las piezas (obras plásticas) y la memoria plástica de aquellos artistas que conforman y fundamentan la presencia del museo.

Finalmente, el catálogo se convierte en la imagen portable que el visitante puede adquirir como complemento de su recorrido visual en las salas. Ante todo, es la historia visual del museo.

En la actualidad, los nuevos medios de comunicación han tenido mucho auge: El Internet, Multimedia y CD's interactivos. Museos han desarrollado ya CD's multimedia de sus exposiciones, y páginas de la red, donde dan a conocer sus exposiciones y los eventos organizados. Pero la verdad, un

catálogo interactivo dista mucho de un catálogo impreso por las siguientes razones:

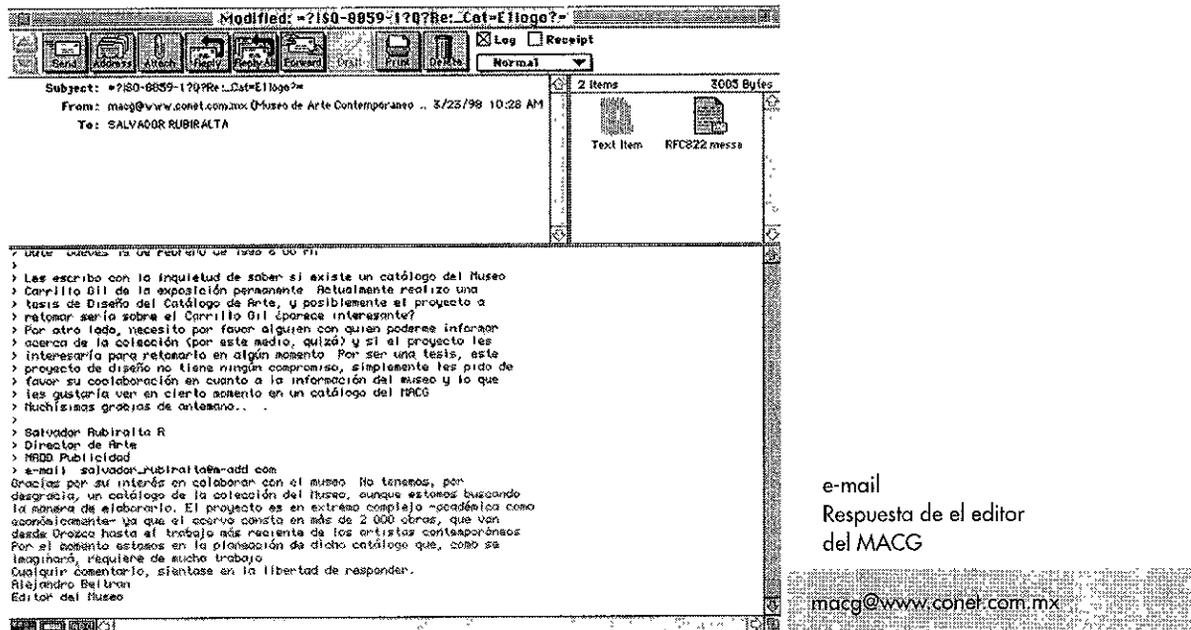
- se necesita una computadora
- La calidad no se iguala a la de un impreso.
- La consulta y la contemplación se torna más difícil.
- Existe un único formato: el monitor
- El catálogo impreso pasa a la posteridad, el interactivo o multimedia no, ya que el avance tecnológico lo hace obsoleto en pocos años. Es justo reconocerlo, no es lo mismo agarrar un libro; olerlo, sentirlo, recorrer sus páginas punto por punto.

El catálogo se convierte en el documento del museo para el museo, y para el exterior. Su venta, a la vez, lo promociona en librerías de otros museos, donde se da a conocer en el público interesado en el tema. No hay una real competencia entre museos, ya que en cada uno encontraremos piezas únicas. Incluso todos se alimentan de algún modo unos a otros; ya sea en el préstamo de colecciones o exposiciones.

El **MACG** no cuenta con ningún catálogo de su exposición permanente, y actualmente tiene en proyecto un catálogo muy extenso de su obra. Para cada exposición temporal, se crea un pequeño catálogo referente a la misma. La importancia de un catálogo para el museo es clara: es la imagen del museo fuera del museo; es la promoción del museo, tanto nacional como internacional: es la extensión del museo. Además forma parte de la divulgación de la cultura, propósito de la institución.

En un principio se contactó al curador de la Exposición Permanente del **MACG**, donde a nivel de propuesta se le planteó el proyecto. Mostró su interés, mencionando que se tenía contemplado dentro del museo, un extenso catálogo de más de 1500 obras del acervo, sin embargo era un proyecto ambicioso, a largo plazo. Dos años más tarde, visitando la página Web del **MACG**, se logró contactar al editor del museo. El catálogo seguía en

proceso, y mencionó que debido a su extensa labor académica y la inversión que representa, tardaría mucho tiempo en estar listo.



2.1 El Usuario del Catálogo de Arte

El usuario del catálogo de arte se encuentra dividido en dos vertientes. Primero, el usuario no especializado, espontáneo, que busca en el catálogo un souvenir del museo, o a su vez, un usuario universitario o interesado que requiera de información ya sea del museo, o bien, de las obras que se encuentran expuestas en la sala de exposición permanente. Existe también el usuario especializado, como historiadores del arte, curadores, museógrafos, críticos de arte, en donde el catálogo se convierte en un documento de apoyo, obteniendo los datos necesarios para su investigación.

Todos los usuarios requieren de la nítida y clara reproducción de las obras, entre más grandes, mejor. De tal manera que el catálogo tendrá como un objetivo fundamental el respeto por la obra de arte.

El diseñador que se dedica a esta clase de catálogo debe de tomar en cuenta que no se trata de un producto publicitario, sino un medio para que el usuario pueda retener la apreciación estética en su defecto de la propia obra. Por lo tanto, el diseñador debe de respetar el orden museográfico de la propia exposición.

Existe un grupo importante que son los turistas, que después de disfrutar la exposición, gustan de llevar un catálogo para poder volver a observar aquellas obras de arte.

Por ser frecuentemente catálogos con una calidad extraordinaria, el costo unitario no suele ser muy bajo.

Esto nos define que nuestro usuario tiene un perfil con un nivel económico e intelectual medio-alto.

Análisis de los Tipos de Catálogos

Capítulo 3
Capítulo 3
Capítulo 3

Capítulo 3

Análisis de los Tipos de Catálogos

La palabra catálogo proviene del latín "catalôgus" y del griego catalogoz, que significa lista o registro. Catalogar es apuntar, registrar ordenadamente libros, manuscritos, etc., formando un catálogo de ellos. Estos se presentan en una cantidad innumerable de formas y tamaños. En el caso común para un producto, se debe utilizar un estilo claro que permita mostrar la información relevante, pero existen otros tipos de catálogos, como es el de arte, que bien pudiera asemejarse más a un libro. Por lo general, cuando tratamos con productos de consumo que no responden a una moda, la finalidad de un catálogo es comunicar una información esencial. La claridad es más importante que la imaginación, no porque la creatividad no sea importante, sino que un catálogo comercial elaborado con mucha imaginación pero sin claridad, no podrá ser funcional. La mayoría de los catálogos constan de fotografías e ilustraciones, manejados dentro de una retícula que armoniza el texto con la imagen. La producción fotográfica es muy importante. Se debe tener previsto cuales serán las fotografías, si será en foro, o en estudio, etc. Son muchos detalles que generalmente los debe hacer un productor o el mismo fotógrafo, como en el caso de los catálogos comerciales.

De esta manera podemos reconocer dos grandes grupos de catálogos:

- Catálogos Comerciales
- Catálogos de Arte

En este capítulo se muestran algunos ejemplos del análisis hecho a distintos catálogos, con el fin de mostrar recursos interesantes que fueron utilizados para crear excelentes piezas. Algunos cuentan con fotos que no son presentadas como referencia exacta, sino

únicamente se incluyen para que el lector capte mejor la explicación del texto. No se trata de abarcar la mayor parte de estilos, sino mostrar ejemplos prácticos reconocidos en el medio.

3.1 Catálogo Comercial

La función principal de este tipo de catálogos es la de promocionar productos y/o servicios. Puede contener gran cantidad de ilustraciones de los mismos, aunque no sea necesario en algunos casos. Lo importante es destacar el producto, y el estilo fotográfico dependerá del mercado del catálogo.

Un catálogo comercial consta de las siguientes partes que variarán dependiendo de las necesidades específicas del catálogo:

- Portada exterior: en la mayoría de los casos, cuando se trata de marcas, siempre encontraremos logotipos y productos que se promocionan en el catálogo.

- Productos o servicios con la siguiente información:

- nombre del artículo o servicio
- características compositivas o esenciales
- medidas
- modelo (clave)
- precio
- ilustración de productos o servicios

- Empresa
- Matriz y sucursales de la empresa
- Direcciones
- Vigencia de la promoción
- Contraportada
- Realización de diseño e impresión
- Diferentes requerimientos legales como Certificado de licitud de título, Certificado de licitud de la Dirección General del Derecho de Autor, Certificado de reserva de derechos al uso exclusivo, Registro CANACO (Cámara Nacional de Comercio), etc.
- Remitente con Apartado Postal
- Porte pagado de propaganda comercial, registro y autorización.

La portada exterior siempre debe de ser flexible, ya que un catálogo comercial debe de llegar a la mayor audiencia posible, y ésto abarata costo.

El método de impresión común es el offset, debido en muchas ocasiones a la cantidad de ejemplares.

Existe gran cantidad de estos catálogos que son gratuitos y se distribuyen por correo o directamente en las tiendas departamentales. En un buen diseño es importante checar con el cliente y aconsejarlo de la información que se incluirá en el catálogo, que el concepto vaya con la esencia de la marca, así como revisarlo varias veces para evitar errores tanto del precio como de la información de los productos. La fotografía en estos catálogos suele ser muy importante, puesto que el consumidor que recibe el catálogo necesita en la mayoría de los casos ver el producto. Cuando un catálogo es de publicación periódica, se debe hacer notar que es un nuevo catálogo para distinguirlo de los anteriores.

Hay un grupo peculiar que se distingue entre los demás por su imagen de moda, con una producción y dirección fotográfica extraordinaria. Suelen ser catálogos muy vistosos.

Existen catálogos de fotografías e ilustraciones que se ponen comunmente al servicio de las agencias de publicidad, y que se pueden utilizar pagando las regalías correspondientes a la imagen que se desee utilizar. Suelen ser utilizados principalmente para la creación de bocetos, donde se busca una aproximación de la imagen que se requiera. Posteriormente se pagan las regalías, a cambio de una copia de la transparencia o negativo en calidad de préstamo. Buena calidad de impresión, puesto que sus productos son las mismas fotografías. De esta manera lo podríamos clasificar también dentro de los catálogos comerciales.

Existe también el gran grupo de catálogos de productos, como en los supermercados, muchas veces saturados de elementos, pero



Interface Designers

Cliente: Richards

Brasil 1993

170x210 mm

André de Castro y Sérgio Luizzi

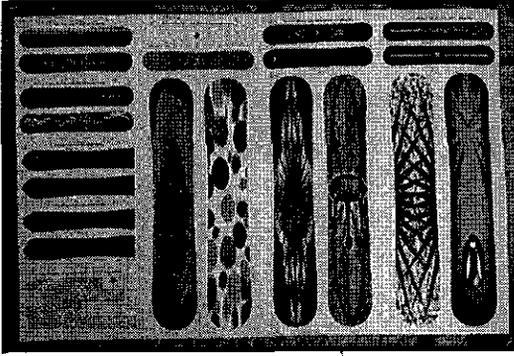
Fuente: Brochure Design Forum 3

Un catálogo para ropa de Richards. Muestra las camisas sobre el fondo del papel, haciendo destacar el producto.

El estilo comunica perfectamente lo casual de la marca.

La tipografía justificada a la izquierda y el intercalar la subcabeza en el texto, armoniza el diseño

Es interesante observar que las fotos de mayor dimensión son precisamente acercamientos de los productos, que nos hablan del detalle de una forma natural, y por que no, también casual



Segura Inc.

Cliente: XXX Snowboards

USA 1995

586x222 mm

Carlos Segura, Jeff Scintiono y Tony Klassen

Fuente: Brochure Design Forum 3

Catálogo de patinetas y accesorios Esta página, una de las tantas que contiene el catálogo, muestra los diseños de las tablas. Muy al estilo de jóvenes que se interesan en este deporte. En este caso, la imagen del producto nos ayuda a crear ese ambiente propio del deporte de la patineta



Hornall Anderson Design Works, Inc.

Cliente: Adidas

USA 1994

279x21.5 mm

Jack Anderson

Fuente: Brochure Design Forum 3

Catálogo de cascos, lentes y productos para protección de la cabeza Muestra el ambiente urbano, escenas en la calle y jóvenes interactuando con el producto Con una excelente producción fotográfica, se logra el impacto con imágenes, creando una excelente pieza.

reduciendo costos significativamente.

Es común que el papel varíe de un gramaje de 70 a 150 g/m² y hasta 250 g/m² en cartulina, utilizada para portada y contraportada. Un gramaje mayor representaría mayores gastos de papel y de distribución en los grandes tirajes.

Existe un catálogo comercial que usualmente es llamado organizador de ventas, que es el catálogo que muestra el vendedor a las tiendas departamentales, y que contiene todas las especificaciones de los productos. Este tipo de catálogo no es el que recibe el consumidor, sino el que muestran los proveedores a los almacenes.

3.2 Catálogo de Arte

Es importante especificar que el término arte se utiliza aquí en un sentido amplio simplemente para nombrar una

clasificación de cierto tipo de catálogos que tienen que ver con la expresión artística y la creatividad. De ninguna manera se trata de definir los límites del arte, o entrar en discusión si algo es arte o no lo es, sino englobar estas expresiones creativas, para lo que se ha escogido el término arte, ya que es el que se adecúa mejor para los propósitos requeridos.

Este tipo de catálogos pueden ser tan variados como lo es el arte en sí. Las artes como la pintura y la ilustración, son desde el punto de vista físico, bidimensionales. Aún cuando ofrecen una sensación ilusoria de profundidad, son planas. La arquitectura y la escultura son tridimensionales, y la cinematografía, la danza, el teatro, poseen una dimensión temporal aparte de la del espacio. Existen catálogos de arquitectura, pintura, escultura, grabado, etc. diferenciándose únicamente por el tema desarrollado, pero guardando patrones similares de diseño. En el caso de la pintura,

la fotografía pareciera que es mucho más sencilla, aunque realmente no sea así. La igualación de color debe de ser lo más exacta posible, pues una variación causaría graves problemas al mostrar una obra que no es así.

Muchas veces estos catálogos forman parte de un libro referente al artista, a la obra o a la tendencia, anexando el catálogo con las respectivas fotografías que en ocasiones cuenta con una breve explicación, que llamaremos pie de foto.

Otras veces son catálogos específicos de las exposiciones que incluyen una introducción, explicación, una semblanza o biografía del artista (o curriculum vitae) y las fotografías de las obras seleccionadas con su cédula de información, con los siguientes datos:

Título de la obra

Técnica

Medidas

Fecha

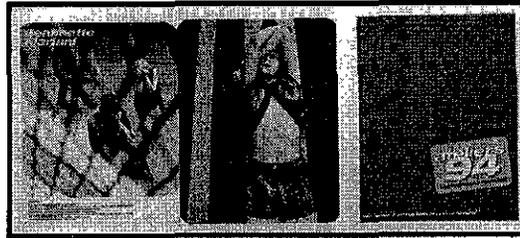
Autor

Estos catálogos los podemos encontrar en tres diferentes formas:

- Únicamente el catálogo con la información respectiva a las obras
- El catálogo con texto haciendo referencia a la vida y obra del autor o tendencia, que llamaremos Libro-catálogo
- El catálogo dividido en secciones coleccionables que se pueden adquirir por separado y reunirlos en un volumen, que llamaremos Catálogo-folleto

En julio de 1996 la revista "a! Diseño Gráfico" hace una entrevista a Magda González, en un artículo titulado "Diseñar el arte con el arte de diseñar". Magda González es reconocida por haber realizado múltiples catálogos de arte, entre los que figura "Remedios Varo 1908-1963", en donde logra una edición de gran calidad muy al estilo dorado de Remedios Varo. En este artículo ella menciona:

"A pesar de que los elementos siempre son



Work in Progress
 Cliente: Museum of Modern Art/Paris
 Francia 1994
 265x205 mm
 Suzanne Koller, Ezra Petronio
 Fuente. Brochure Design Forum 3

Las exposiciones de arte contemporáneo utilizan en ocasiones distintas técnicas, como lo es el video y la instalación. Este es un caso similar, donde la obra se puede presentar de distintos ángulos, y la imagen fotográfica varía según el punto de vista.



Strichpunkt/Stuttgart
 Cliente: Musicon
 Alemania 1994
 265x210 mm
 Jochen Radeker
 Fuente: Brochure Design Forum 3

Un diseño muy al estilo de catálogo, sin serlo, debido a que se trata de un folleto de música, aunque de cierto punto, realmente exista un listado de canciones.

los mismos: fotos, tipografía, color... y que donde se va a presentar el trabajo es una página en blanco; lo más importante es como se va a presentar. Esto también depende de los textos que se incluyen en el catálogo, de como presenta las obras el escritor. El texto da la pauta para intercalar las obras o no."¹

El diseño tiene que resaltar la obra del artista, afirma también al inicio del artículo.

Los catálogos tienen que resaltar la obra como dice Magda, pero no debe ser una página en blanco con la fotografía y la cédula. Es simplemente encaminar el estilo del catálogo para recrear un poco más a fondo el ambiente del artista, sus momentos, sus trazos, sus texturas y su filosofía. Dar la discreción adecuada a la cédula. Llenar el catálogo del artista mismo.

El arte tiene un papel muy importante en la historia, y por tal motivo un catálogo de esta índole es un documento histórico.

El catálogo de arte da la oportunidad de conservar un espacio de aquella colección que tanto nos gustó.

Un catálogo de moda, de producto, promocional, etc. invariablemente acabará en un basurero; el de arte se conservará, como se conserva la cultura.

costosas debido a la calidad de impresión y papel. Es diseñar un catálogo para diseño.

Existen también los catálogos de inventario cuya función es únicamente la de ordenar diferentes objetos de la misma índole para poder identificarlos rápidamente. Pareciera más ser un archivo. Ofrece poco campo al diseño gráfico ya que sirve para hacer una búsqueda rápida de información de objetos, productos, libros, etc. con una actualización rápida de información, y en la generalidad de los casos un diseñador gráfico no es requerido. Puede estar ordenado alfabéticamente, por fechas, por autores, por títulos, etc.

3.3 Otros Catálogos

Actualmente existe una gran cantidad de catálogos de diseño, ya sea gráfico o industrial, que muestran lo más sobresaliente. La mayoría de ellos son de carácter internacional, mostrando los ganadores de algún determinado concurso. Otros se publican anualmente mostrando lo mejor del diseño en el año. Suelen ser catálogos muy atractivos debido a la cantidad de fotografías e ilustraciones que contienen. Son publicaciones

¹ Santiago, Francisco

Artículo: "Magda González, diseñar el arte con el arte de diseñar"

Revista "a! Diseño Gráfico"

No 26 Julio-Agosto México, 1996 pp. 20

Aspectos Generales del Diseño Editorial

Capítulo 4
Capítulo 4
Capítulo 4

Capítulo 4

Aspectos Generales del Diseño Editorial

El objetivo principal del trabajo de un diseñador gráfico es la comunicación de un mensaje visual. El **diseño editorial** es el que se aplica a las publicaciones que necesitan un diseño de página con un contenido que facilite la lectura. Podemos decir que el diseño editorial tiene sus inicios con los primeros papiros y pergaminos de la antigüedad, incluso cuando el sustrato eran tablillas de roca cinceladas. Todos tenemos contacto con libros y revistas de alguna u otra manera, y como lectores podemos reconocer cuando un impreso de esta clase nos atrae y nos hace recorrer página por página cautelosamente. ¿Quién no se ha sentido atraído alguna vez por el olor de un libro nuevo?

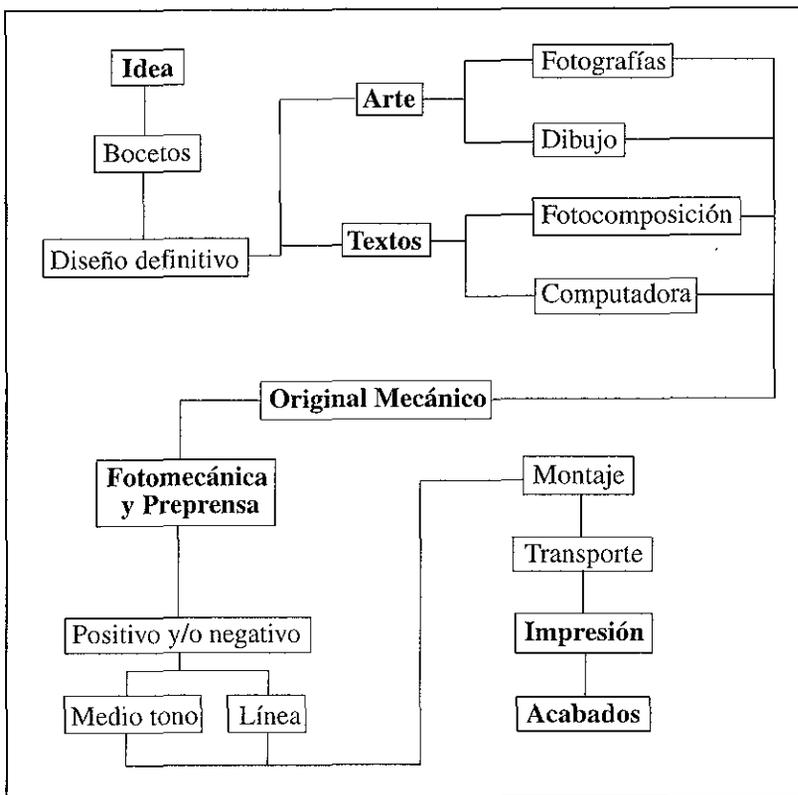
La página es el elemento esencial en el diseño editorial. La página es nuestro escenario a

trabajar. La efectividad de una página depende de la buena elección de los elementos gráficos y la combinación armoniosa de ellos. Para una buena comunicación, el diseñador debe de disponer de una amplia gama de estilos visuales, sin embargo los diseños más originales se obtienen aportando algo distinto, un trabajo menos predecible.

Los estilos se pueden definir sólo retrospectivamente, y para el diseñador es un reto actualizarse en las tendencias en lo que a Diseño Gráfico se refiere, ya que los estilos son un recurso de comunicación establecida y reconocida.

El diseñador combina elementos gráficos como son colores, tipografía, ilustraciones, fotografías, etc. para crear distintos efectos que estimularán al observador. A base de seguir distintas convenciones visuales al utilizar estos elementos, se pueden plasmar distintos estilos y mensajes.

Al mismo tiempo, el diseñador debe de conocer los métodos de impresión para



Actualmente desde los bocetos hasta la prerensa son procesos digitales, en donde por medio de una reveladora son obtenidos los negativos, con una prueba de color, llamada frecuentemente en el mercado como cromalín. Incluso existen medios como la impresión digital, en donde los acabados, como encuadernaciones sencillas, las realiza la misma prensa. No hay necesidad de la elaboración de un original mecánico, sino un original digital que nos ahorra tiempo en correcciones, y será de donde obtendremos los negativos.

Esquema General del Proceso Editorial

lograr que su diseño se logre satisfactoriamente.

Digamos que el proceso general de una edición es la siguiente:

- **Proceso creativo:** la creación y eliminación de ideas para llegar a la mejor opción.
- **Preprensa:** capturar datos y hacer la formación final para la realización de el original mecánico, o en su caso, la formación en computadora. Realizar materiales necesarios para impresión.
- **Impresión:** actividad en la que el diseñador participa indirectamente con el impresor, proceso por el cual se obtiene el producto final.

La creación de publicaciones ha cobrado vital importancia en el campo del diseño gráfico. El manejo de un formato, una retícula, ciertas ilustraciones, la composición, el manejo del color, etc. será lo que dará la imagen a la publicación. Por ejemplo, cada revista se encuentra dirigida a un tipo de lector específico, tanto por edad como por intereses. Una revista de deportes tendrá que comunicar, tanto en su concepto, como en su diseño, ese espíritu deportivo. Todos los aspectos son importantes, pues cada uno será un factor para crear esa distinción de cada libro, cada revista, cada catálogo, cada documento.

El diseño tipográfico juega un papel fundamental en esta rama del diseño, de él depende la legibilidad, y hacer del texto una lectura agradable.

Las ilustraciones o fotografías junto con el texto, ordenado con ciertos parámetros, llegan a crear una página atractiva para el lector. Es también un punto importante la selección de formato, papel e impresión, que dan personalidad a la obra.

En este capítulo se trata de dar un panorama general de las aplicaciones del diseño editorial para así retomar los aspectos relevantes a la producción de catálogos.

4.1 Elementos del Diseño Editorial

Una de las tareas más difíciles es hacer la selección de los elementos gráficos, para

luego moldearlos en un diseño unificado.

En este subcapítulo se tratan de desarrollar los elementos principales que conforman un diseño y su importancia.

La adecuada combinación de estos elementos será lo que determine a un buen diseño, y aunque no se puede hablar de normas específicas, si se puede hablar de convenciones. El diseño editorial bien logrado es el que saca las ideas de la página para introducirlas en el lector, el diseño que comunica.

4.1.1 Forma, Tamaño y Formato

Los primeros elementos a definir en un diseño serán la **forma**, el **formato** y las proporciones, aunque en un principio sean tentativos. Una vez definidos estos conceptos se puede comenzar a trabajar la superficie. Es importante tanto las dimensiones de la superficie, como el material de la misma. La forma y el tamaño pueden participar en el área creativa, para crear una alternativa original. En el Diseño Editorial nuestro formato será la página. Se definirán al elegir el papel. Es importante tomar en cuenta las dimensiones del papel teniendo un mayor aprovechamiento, evitando así un desperdicio desmesurado de papel. Se tocará el punto acerca de papel más adelante en este capítulo.

4.1.2 Retícula

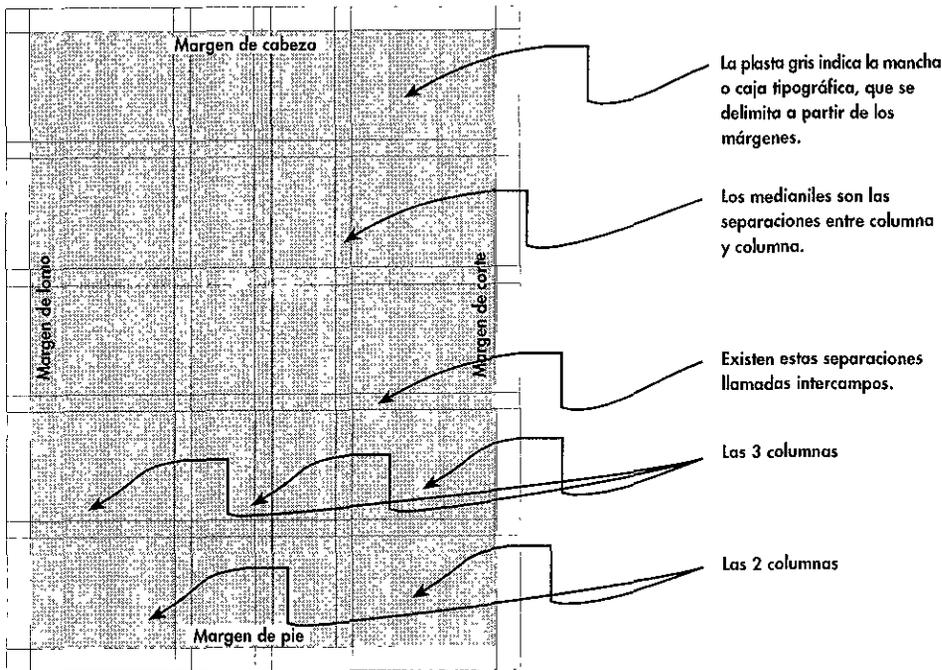
La retícula es la diagramación donde se colocarán los elementos para formar la estructura de la página, creando un diseño compositivo para calcular el texto y la posición de fotografías e ilustraciones. La retícula se utilizará como armazón del diseño y servirá para crear una unión entre las partes. La composición se creará a partir de ésta. Hay que señalar que la retícula no es rígida, sino que sirve para tener una base original

en los parámetros. Existen cantidad de modalidades como el texto calado o las fotografías sangradas, que agregan versatilidad al diseño de cada hoja.

Nuestra retícula puede ser, por ejemplo, dividiendo la hoja en columnas. Se pueden combinar columnas para obtener una retícula menos rígida, por ejemplo, una de tres columnas con una de dos. Estas columnas se encuentran delimitadas por un margen. Tenemos un margen de cabeza (superior), uno de pie (inferior), uno de lomo (interno) y uno

de corte (externo).

También tenemos otro margen, llamado medianil, que separa una columna de otra y ayuda a que la lectura tenga una dirección.



4.1.3 Estilo y Mercado

El estilo sólo se puede definir retrospectivamente, ya que los diseños del pasado permiten apreciar los pasos fundamentales de la evolución. Concretamente se define con la selección de los elementos gráficos.

Definir el estilo estará estrechamente ligado al mercado al que se dirige (llamado frecuentemente **target**). Digamos que se puede

asociar a un determinado mercado con un estilo, a partir de cierta estandarización.

No se puede dirigir el diseño de igual manera a los niños y a los jóvenes, por ejemplo. El mercado muchas veces se trata de definir a partir de la edad y la clase social del target; pero actualmente podemos hablar de una segmentación de mercados, en donde dos mercados con la misma clase social y edad, tienen diferentes aspiraciones, por lo que habrá que dirigírseles de diferente manera.

4.1.4 Tipografía

Actualmente el término tipografía se refiere a el "tipo de letra" utilizado, aunque en un principio el término fue utilizado para nombrar a los caracteres fundidos en metal.

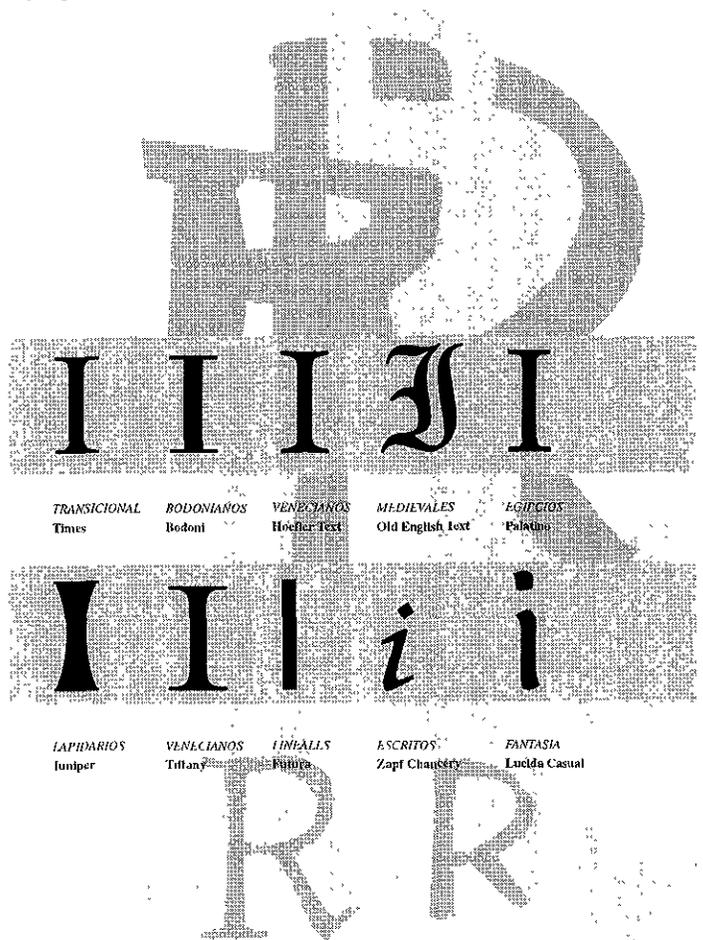
Desde la invención del alfabeto; que no se sabe con exactitud su inventor, han existido muchísimos tipos de letra. Algo cierto es que el alfabeto tuvo sus orígenes con la escritura cuneiforme y jeroglíficos, además de las pictografías primitivas. Poco a poco estas escrituras van simplificándose hasta llegar a un alfabeto. Los escritos alfabéticos más antiguos provienen de Fenicia, además de la gran aportación a la humanidad: el alfabeto fonético. Este alfabeto evoluciona a los alfabetos hebreo y arábigo, y cuando llega a los griegos, éstos cambian cinco consonantes por vocales. El alfabeto griego llega a Roma por los etruscos, y de ahí evoluciona poco a poco como lo conocemos actualmente.

Una buena tipografía ayuda al lector a asimilar y entender el mensaje, es una invitación a la lectura, no un párrafo de texto. Todos hemos experimentado alguna vez la sensación de estar frente a un bloque de texto largo, con poco interlineado y difícil de leer, en contraste con un bloque tipográfico segmentado, con fotografías y diferentes puntajes de letra, en donde al lector le es más fácil leer, y le cuesta menos trabajo el entendimiento de la idea. Además la tipografía puede tener color, e incluso ser parte de la ilustración. Al contrario de lo que se piensa muchas veces, la tipografía es un elemento creativo y con una innumerable cantidad de posibilidades.

En el libro "Diseño y Reproducción" Giorgio Fioravanti menciona:

"Se han intentado numerosas clasificaciones de los caracteres tipográficos desde un punto de vista estético. Varios expertos han dedicado a este tema tratados enteros, pero cada país se orienta según su propia clasificación..."¹

Actualmente sería más difícil clasificar caracteres tipográficos, ya que nuevos **softwares** (como el Fontographer para Macintosh) permiten generar tipografías en un computador, incluso alterar las ya existentes, además de que día con día se crean nuevas tipografías.



Existe una clasificación hecha por Aldo Novarese, donde agrupa a diferentes tipografías por su cualidad estética.

¹ Fioravanti, Giorgio
Diseño y Reproducción
Editorial Gustavo Gili
Barcelona, 1988 p 90

Cada serie de caracteres, como la Helvetica, tiene una serie de variantes.
Sin embargo no todas las tipografías tienen el mismo número de variantes.

AaBcCcDdFfGgHhIiJjKkL
Helvetica Regular 18 pts.

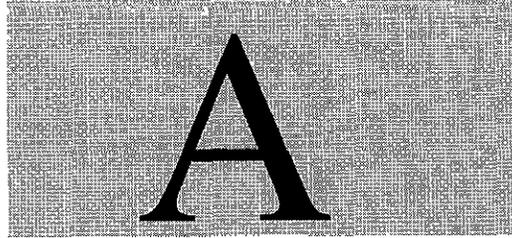
AaBcCcDdFfGgHhIiJjKkL
Helvetica Oblique 18 pts.

AaBcCcDdFfGgHhIiJjKkLIMmNn
Helvetica Compressed 18 pts.

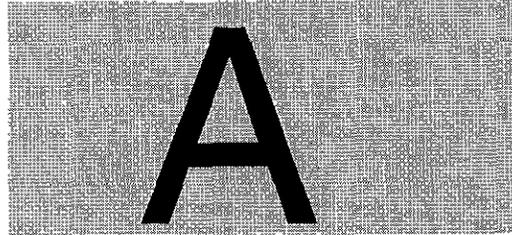
AaBcCcDdFfGgHhIiJjK
Helvetica Bold 18 pts.

AaBcCcDdFfGgHhIiJjK
Helvetica Bold Oblique 18 pts.

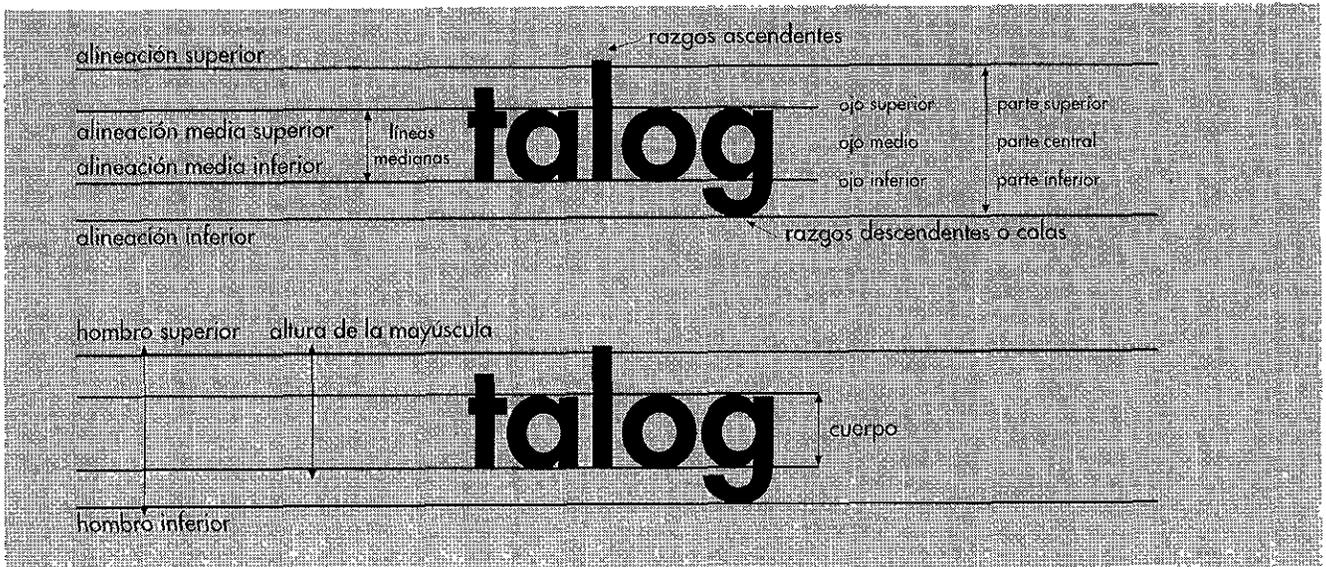
AaBcCcDdFfGgHhIiJ
Helvetica Black 18 pts.



Carater con bases
Times



Carater sin bases
Helvetica



Existen innumerables tipografías
A continuación se enlistan algunas fuentes, con el propósito de mostrar la gran diferencia que puede tener una tipografía de otra.

AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYy
Zz1234567890 !"#\$%&/()=?¿¡*^`Ç_:

AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
nNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXx
xYyZz1234567890!"#\$%&/()=?¿

AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYy
Zz1234567890 !"#\$%&/()=?¿¡*^`Ç_:

AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
nNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXx
xYyZz1234567890!"#\$%&/()=?¿

AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZ
z1234567890 !"#\$%&/()=?¿¡*^`Ç_:

AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
nNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXx
YyZz1234567890!"#\$%&/()=?¿

AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmN
nOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz12
34567890 !"#\$%&/()=?¿¡*^`Ç_:

AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPp
QqRrSsTtUuVvWwXxYyZz1234567890
!"#\$%&/()=?¿¡*^`Ç_:

AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn
OoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz1234
567890!"#\$%&/()=?¿

Helvetica

Quizá uno de los tipos más comunes, debido a su fácil legibilidad, además de tener una gran cantidad de variaciones.

Aquí únicamente se presentan regular, bold, itálica y bold itálica.

Este tipo de letra, como la Futura o Franklin Gothic, es muy recta, sin patines, lo que facilita la lectura por su sencillez y formas básicas.

Futura Regular y Bold

AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn
OoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz12
34567890 !"#\$%&/()=?¿¡*^`Ç_:

AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLl
MmNnOoPpQqRrSsTtUuVv
WwXxYyZz1234567890

Times

Otro tipo de letra frecuentemente utilizado en libros. Contiene patines y es muy legible, ya que fue creada inicialmente con el propósito de ser una fuente de fácil lectura.

Kaufmann

Un tipo que trata de imitar letra semimanuscrita, que por sus características, se dificulta la legibilidad por lo que no es apta para textos largos. Por esta razón es un recurso en contados casos. Solamente cuenta con una variante bold o negrita.

AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPp
QqRrSsTtUuVvWwXxYyZz1234567890
!"\$%&/()=?!*^`Ç_:

AABCCCDDEEFFGGHHIIJJKKL
LMMNNOOPPQQRRSSSTTUU
VVVWWXXYYZZ1234567890
!"\$%&/()=?!*^`Ç_:

AABCCCDDEEFFGGHHIIJJKK
LLMMNNOOPPQQRRSSSTTU
UVVWWXXYYZZ1234567890
!"\$%&/()=?!*^`Ç_:

AABCCCDDEEFFGGHHIIJJKK
LLMMNNOOPPQQRRSSSTTU
UVVWWXXYYZZ1234567890
!"\$%&/()=?!*^`Ç_:

**AABCCCDDEEFFGGHHIIJJK
KLLMMNNOOPPQQRRSSST
UUVVWWXXYYZZ12345678
90!"\$%&/()=?!*^`Ç_:**

**AABCCCDDEEFFGGHHIIJJK
KLLMMNNOOPPQQRRSSST
TUUVVWWXXYYZZ123456
7890!"\$%&/()=?!*^`Ç_:**

AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn
OoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
1234567890!"\$%&/()=?!*^`Ç_:

**AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPp
QqRrSsTtUuVvWwXxYyZz1234567890
!"\$%&/()=?!*^`Ç_:**

AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn
OoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
1234567890!"\$%&/()=?!*^`Ç_:

Parisian

Un tipo no tan común como la Helvetica, pero que por su "elegancia casual" es utilizada en distintos diseños.

Lithos

Tipografía utilizada generalmente para fines publicitarios. Cuenta únicamente con mayúsculas. Frecuentemente utilizada como cabeza o subcabeza. Tiene distintas variaciones.

Optima

De muy fácil legibilidad y elegancia. Cuenta con Bold, Italic, y BoldItalic.

Keedy

Un tipo de letra pesado, de corte redondeado. Cuenta sólo con Bold.

Gill Sans

Tipo recto apto para textos largos. Tiene muchas variaciones que le dan versatilidad.

**A A B C C C D D E E F F F G G H H I I J J
K K L L M M N N O O P P Q Q R R S S T
T U U V V W W X X Y Y Z Z 1 2 3 4 5 6
7 8 9 0 ! " \$ % & ? :**

**AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQq
RrSsTtUuVvWwXxYyZz1234567890
!" \$%&/()=?!*^"Ç_:**

*AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQq
RrSsTtUuVvWwXxYyZz1234567890
!" \$ % 0 ? :*

**AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOo
PpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz1234567890
!" \$ &/() ? :**

*AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYy
Zz1234567890 !" \$ % &/()=?!*^"Ç_:*

Esto es una muestra de la gran variedad de tipografías (también llamadas fuentes o tipo de letra) y estilos de cada una de ellas que podemos encontrar. Jamás se podrá encontrar una completa clasificación de fuentes como en tiempos pasados, en donde un catálogo de Mecanorma o Letraset, o en su caso, una lista de fuentes con las que cuenta alguna fotomecánica. Existen familias básicas como la Romana, Serif, Sans Serif, etc., pero a su vez una fuente puede ser Serif y Sans Serif, como por ejemplo la GillSans y GillSansSerif. Los estilos pueden variar de book, regular, bold, black, extrablack, ultrabold, con variaciones itálicas, etc.

Una tipografía puede tener excelente legibilidad, pero al aplicarla perder legibilidad. Hablando de **legibilidad** como la característica de la tipografía en sí, y **leibilidad**, la característica en una aplicación con cierto interletraje, interlineado, deformación horizontal, etc.

Hot Tamale

Tipo generado en computadora, ahora frecuentemente utilizado por la publicidad para cabezas, ya que no cuenta con bajas.

Template Gothic

Otro de los tipos actualmente utilizados. Caracteres redondos.

Sloppy Joe

Generada también en computadora, con poca legibilidad, aplicable en contados casos.

BlackBeard

Tipografía elegante, pero que nos remite a algo antiguo, por su forma y delineado imperfecto.

Chancery

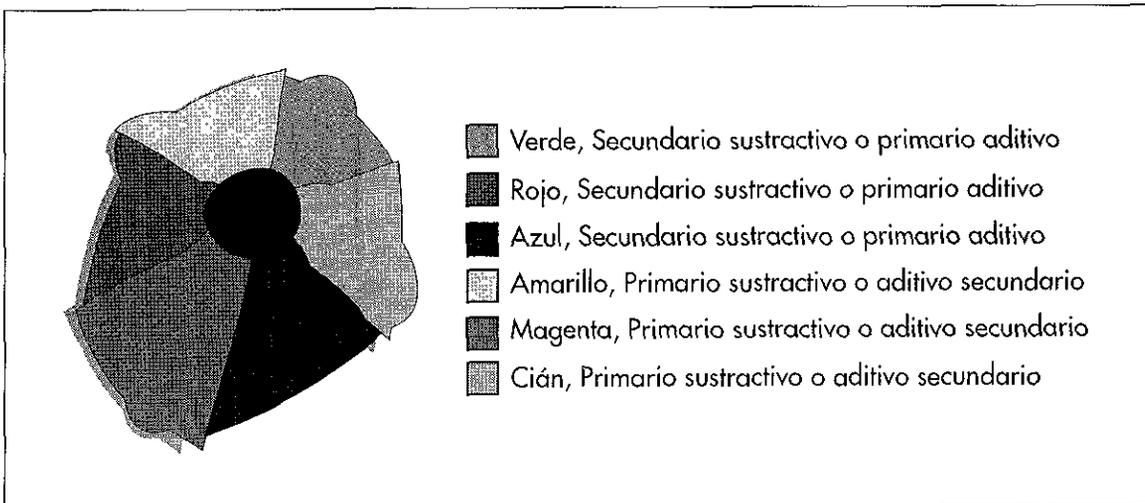
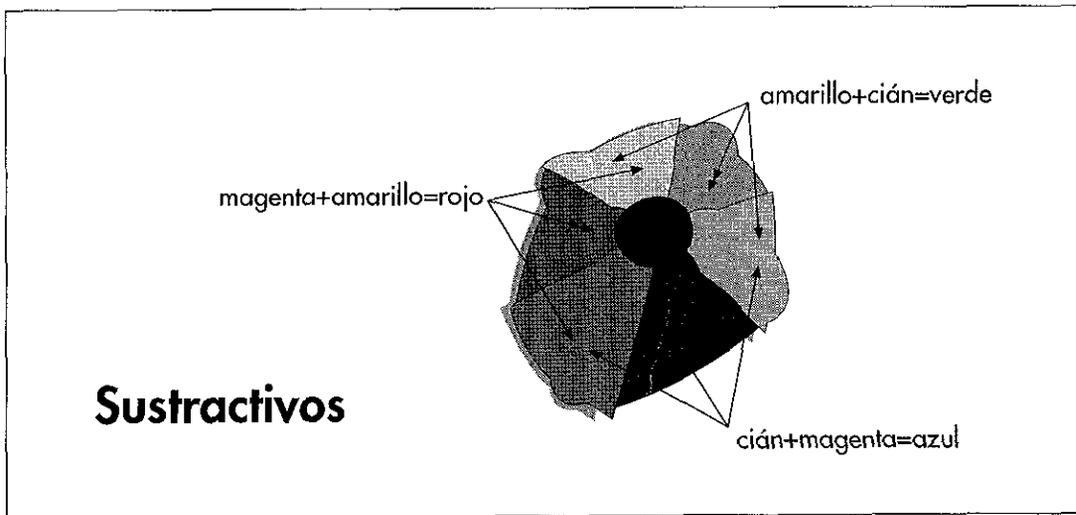
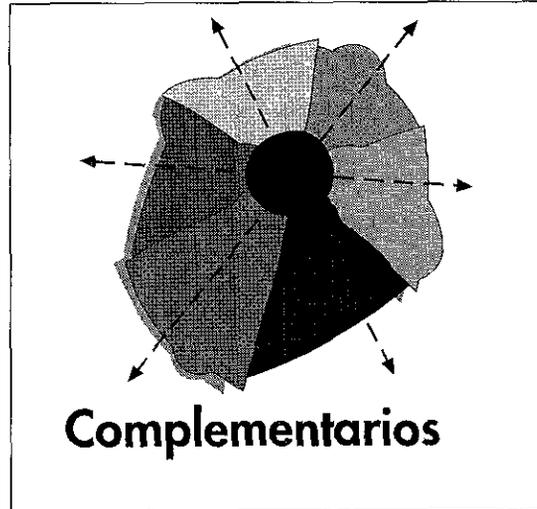
Clásica de manuscrito o rotulación en tinta.

Existen 5 formas básicas de justificación del texto: a la derecha, a la izquierda, al centro, en columna y a recorte.

Es interesante como cada tipografía tiene características muy particulares, y nos comunica algo más que el significado de las palabras. Nos comunica con sus trazos y formas.

4.1.5 Color

Definamos primero que el color es una cualidad de la luz, que al ser reflejada por distintas superficies, provoca que el ojo perciba los colores. De esta manera nos encontramos con que la luz blanca es una combinación de todos los colores del espectro, y donde encontramos los **colores primarios luz**: rojo, azul y verde. Estos primarios en combinación de dos producen los secundarios, que son más claros, y que combinando los tres, da como resultado el blanco. Llamemos a estos colores los **aditivos primarios**: rojo, azul y verde.



azul y verde; y **aditivos secundarios**: amarillo, cian y magenta. De tal manera que el rojo y el verde dan el amarillo; el verde y el azul dan el cian y el azul y el rojo dan el magenta. Esto sucede cuando hablamos de colores luz, refiriéndonos a la luz transmitida, no a la reflejada; es decir, la aditiva. Cuando hablamos de la **luz reflejada**, la de los **pigmentos** por ejemplo, sucede exactamente lo contrario, los primarios serán amarillo, cian y magenta; los secundarios, rojo, azul y verde, y los llamaremos **primarios sustractivos** y **secundarios sustractivos** respectivamente. Por ejemplo, si tenemos una superficie color cian, esta superficie recibe todo el espectro de la luz blanca, sin embargo absorbe todo el espectro, con excepción del cian que es reflejado, o mejor dicho las partes verdes y azules, que se combinan para formar el cian, permitiendo al ojo percibir el color. Es decir, el pigmento cian absorbe el rojo del espectro, reflejando las partes verdes y azules, combinándose para formar el cian.

Así tenemos que en los **colores aditivos** el negro es la ausencia de color, y el blanco la unión de los primarios; lo que sucede al revés cuando hablamos de los colores pigmento o **sustractivos**, en donde el blanco es la ausencia de color y el negro la combinación de los primarios (este negro resultante, en realidad es un gris muy oscuro, es por esto que en procesos de **cuatricromía** se incluye un negro puro además de los primarios).

El **círculo cromático** es una herramienta que nos ayuda a entender esto mejor, colocando los colores del espectro alrededor de un círculo, equitativamente distribuidos. Los **primarios sustractivos** forman un triángulo equilátero, de manera de que a cada primario le corresponda su respectivo secundario complementario, es decir: del amarillo su complementario será el azul, del verde el magenta, del cian el rojo. De la misma manera se pueden colocar los **primarios aditivos**, obteniendo una correspondencia igual de los colores complementarios.

En el método tradicional, los **colores**

primarios se definen como amarillo, rojo y azul; y los **secundarios** como naranja, verde y púrpura; y a partir de éstos se crean los **terciarios** y las diferentes gamas de colores.

Existen distintas clasificaciones del color, como el sistema **Munsell**, que reconoce veinte tonos diferentes, con nueve grados de luminosidad y 16 grados de saturación. El **tono** es la característica que nos permite distinguir a un color de otro, la **luminosidad** es la cantidad de blanco o negro contenido en un color, y la **saturación** se refiere a la concentración de color. Igualmente, se pueden hacer distintas clasificaciones del color a partir de estas características, o tablas conteniendo los porcentajes de cian, magenta, amarillo y negro. Sin embargo para definir exactamente un color, se han creado distintos sistemas de clasificación, entre los que se encuentra el **MUNSELL**, **DIC**, **FOCOLTONE**, **PANTONE**, **TOYO** y **TRUMATCH**. Cada sistema tiene diferentes códigos para distinguir los colores, y poder así identificarlos con exactitud. El sistema comúnmente utilizado es el **PANTONE**. Por ejemplo, en un logotipo se especifica el número exacto de **PANTONE** para identificar la tinta que se utilizará.

Cuando hablamos de **color process** o color producido por **cuatricromía**, significa que porcentajes de amarillo, cian, magenta y negro se requieren para obtener determinado tono. El color en **cuatricromía** funciona combinando distintas redes de puntos de los cuatro colores, orientados con cierta inclinación, que al combinarse dan las distintas tonalidades. Esto se usa generalmente para selecciones de color, como son las fotografías, y se tratará más a fondo cuando se hable de las técnicas de impresión.

Así como se pueden obtener millones de colores a partir de la combinación de los primarios, en impresión sucede lo mismo. Cuando tenemos una foto a color, las tonalidades se alcanzan por la combinación de **tramas de puntos** que al ojo humano dan un efecto visual, captándolo como imagen. Pero ¿qué sucede cuando no es **cuatricromía**,

y es solamente una tinta? En este caso se hace una impresión de **tinta directa**, y es cuando se utiliza alguna escala como PANTONE para especificar el color.

Todas estas tintas directas tienen una conversión en cuatricromía, para ser descompuestos en los colores primarios.

Es importante mencionar que un número determinado de PANTONE, cuando se convierte a **CMYK (cuatricromía)**, varía mucho su tonalidad. Para esto existe una clasificación de PANTONE con una muestra de ambas formas, en selección y en tinta directa), mostrando la diferencia de tonalidades.

4.1.6 Fotografías e Ilustraciones

Las imágenes poseen un lenguaje y una fuerza comunicativa, de manera que no hace falta leer una imagen, con tan sólo mirarla nos habrá comunicado algo. Aunque esto puede sonar muy obvio es importante tomarlo en cuenta, pues lo primero que llamará la atención del lector será la imagen. Tanto la fotografía como la ilustración pueden definir radicalmente un diseño, ya que su individualidad domina el efecto visual. Las imágenes deben estar en concordancia con el texto, tomando en cuenta que éstas tratan de comunicar mejor la idea. Ciertamente es que una imagen de mala calidad desmerece mucho un diseño y no permite una buena comunicación. Se necesita de una buena producción fotográfica cuando hablamos de que se utilizará para algún impreso. Digamos que un negativo de 35mm, dependiendo del caso y del tamaño ampliado de la foto, para una buena impresión, no es suficiente. Un formato de 4x5 pulgadas sería el más razonable para una óptima calidad. En el caso de las ilustraciones, éstas ya terminadas, se **digitalizan** por medio de un **scanner** para obtenerlas finalmente en película.

4.1.7 Papel

El papel será nuestro sustrato, como en la mayoría de los casos en Diseño Gráfico. El papel produce satisfacción en un impreso desde el punto de vista estético, visual y táctil. Todo papel de impresión se fabrica con fibras vegetales, y el tipo de fibra utilizado determinará la calidad del papel.

La superficie del papel está condicionada por tres factores principales:

- El material del que se encuentra hecha la pasta.
- El tratamiento que ha recibido antes o después de su fabricación, como el satinado.
- El revestimiento de una sustancia artificial, como en el papel cuché.

El **peso del papel** se valora en gramos por metro cuadrado (**g/m²**), y cada tipo de papel tendrá uno o varios tipos de gramaje. Importante tomar en cuenta, por ejemplo, cuando el tiraje es grande, pues los costos de distribución se elevarían demasiado con un gramaje pesado.

El papel es un factor importante en el trabajo de diseño, debido al aspecto, la elaboración y el costo del impreso. Hay que tomar en cuenta que el costo total de producción será regido en gran parte por el precio del papel.

Al elegir el papel, es importante consultar si el método de impresión es adecuado, si la máquina de impresión acepta los tamaños de papel, y el papel que se utilizará de prueba (merma), tal como sucede con el offset o la serigrafía.

El papel hecho a máquina tiene una dirección o fibra, las fibras tienden a colocarse siguiendo la dirección en la que el papel es desplazado por la máquina: la fibra debe de correr en sentido longitudinal. Si la fibra corre en sentido transversal, en el caso de un libro, por ejemplo, las páginas se arquean, y no quedará bien cerrado. Esto no es algo para preocuparse, el impresor de antemano lo sabe, pero siempre es importante consultarlo antes de decidir la clase de papel que se utilizará.

Los papeles que se utilizan para impresión y publicidad representa una pequeña parte de la producción total de papel.

4.2 La Página

La página en cualquier edición determinará el diseño de dicha publicación, de manera que se diferencie de las hojas de los anunciantes (en caso de que existan). Hablemos de la página como el elemento esencial que regirá a un impreso, donde se muestra la composición de los elementos gráficos.

Como se mencionó anteriormente tenemos los márgenes: de cabeza, de pie, el interior y el exterior. Estos márgenes nos definen el área a trabajar, así como una uniformidad al conjunto de las páginas, es por esto que los márgenes originales se deben respetar a lo largo de la publicación.

Podemos también combinar dos columnas y tres columnas al mismo tiempo, y así crear otras alternativas, combinando diferentes series.

La retícula de columnas no es percibida por el lector, que únicamente se da cuenta que los elementos de la página se encuentran en armonía. Sin embargo, el diseñador gráfico sabe el porque de esos elementos.

Una página bien lograda no tiene que estar saturada de información, de lo contrario, hay ocasiones que el espacio en blanco puede ser más atractivo y funcionar mejor. De hecho, los textos más pequeños son los más atractivos.

El acomodamiento de los elementos debe de comunicar orden y dirección, que el lector sepa por donde empezar y lo guíe hasta el final. Por esto es necesario eliminar muchos pequeños detalles al mismo tiempo: capitulares, ilustraciones, grafismos y texto en una misma hoja, por ejemplo. Esto confunde y complica al lector, cuando se hace un mal manejo de ellos.

Muchas veces el diseño es descuidado debido a que se confía en que el texto es de

lo mejor, y no necesita gran trabajo. Esto es un error. El diseño es el aspecto que tendrá la revista, el libro, el periódico, etc., y por esto es importante no descuidar los detalles.

4.3 Preparación para la Imprenta

Teniendo definidos los elementos, podemos hablar de una mecánica de diseño.

Primeramente, la creación de bocetos gráficos a partir de una idea, hasta llegar al diseño definitivo, haciendo uso de dichos elementos para llegar a la opción que se requiere y se desea. Teniendo así el diseño final, se prepara el material de fotografías, dibujos y textos para el original mecánico. Para obtener el texto definitivo que se utilizará en el **original mecánico**, se debe hacer la composición en alguno de los procesos a continuación mencionados. En el caso de fotografías y dibujos será la realización de éstos, para posteriormente obtener un negativo. Ya con este material se hace el original mecánico, de donde se sacarán los negativos (dependiendo de lo que se necesite), en medio tono o en línea, para proceder al montaje, transporte, impresión y acabados finales. En la actualidad el original suele ser **digital**, de donde se sacan directamente los negativos. El original mecánico se ha dejado de utilizar poco a poco, ya que las nuevas tecnologías eficientizan los procesos.

4.3.1 Procesos de Composición

En el caso de la monotipía y la linotipía, inventadas en Estados Unidos en 1900, la composición se hace formando en la máquina los caracteres en plomo. Actualmente hay procesos que ahorran el trabajo del original mecánico, como lo son las computadoras, dando salida directamente a negativos, e incluso dando salida directamente a la impresión.

Se suele dividir a las técnicas de composición en dos grandes grupos: Composición en caliente y Composición en frío. Esta clasificación lo único que nos indica

es que la composición en caliente, es como la linotipía y monotipía, en donde hay un proceso de fundición. En cambio, la composición en frío es designada para todos aquellos instrumentos que al pulsar teclas produce una imagen inmediata sobre el papel, como es el caso de las máquinas de escribir. La fotocomposición es otro método, utilizando papel o película fotográfica mediante una fuente luminosa. Empecemos por definir algunos procesos de composición:

- **Composición tipográfica a mano**

El **caracter tipográfico** es fundido en una aleación de plomo, antimonio y estaño por separado donde lleva grabada la letra, el número o el símbolo en relieve. Se alinean los caracteres a mano formando una línea tipográfica, para así con el conjunto de éstas, formar lo que constituye una columna. La composición tipográfica puede estar constituida también por otros elementos como grabados, filetes, orlas o composiciones tipográficas obtenidas mecánicamente, como es en la **linotipía** y la **monotipía**. Los elementos tipográficos y demás elementos para la impresión se componen con elementos no impresores llamados interlineados y lingotes. Los **interlineados** sirven para dar el espacio requerido entre línea y línea; y los **lingotes** para dar el espacio entre columnas y los demás elementos a imprimir. Todos los elementos se fijan en un marco, donde pasará el cilindro impresor.

- **Composición mecánica en linotipía**

En **linotipía** se produce la línea tipográfica en aleación de plomo, estaño y antimonio, fundida en un solo bloque y con la longitud determinada con anterioridad. Hoy en día la linotipía ha sido sustituida por la **fotocomposición**, aunque haya uno que otro lugar que siga manejando el procedimiento. Sin embargo, puede ser útil en pequeños trabajos que por costo, debieran ser ejecutados con este sistema. La máquina de linotipía se encuentra constituida fundamentalmente por

cuatro partes: el teclado, el almacén de matrices, el componedor y el dispositivo donde se funde el plomo. En caso de que se quiera hacer algún cambio en el texto, es necesario reemplazar la línea por completo. El espaciado entre palabras se fija por el linotipista.

- **Composición mecánica tipográfica en monotipía**

En esta composición mecánica el caracter tipográfico es fundido individualmente, y el proceso es elaborado en dos máquinas distintas: la componedora y la fundidora. En la componedora la composición se hace en una tira de papel perforado, cuyos orificios corresponden a alguna letra o signo. En la fundidora se hace pasar la cinta de papel, para que reconozca el caracter, y así obtener las letras fundidas. Las letras pasan entonces a un componedor regulable, mientras la línea ya compuesta es desplazada automáticamente para dejar sitio a la sucesiva. En este proceso se obtiene una mejor calidad que en la linotipía, pero la monotipía es más costosa y menos rápida.

- **Composición con máquina de escribir y fototituladoras**

Existen también formas de composición con máquinas de escribir, que por su tecnología se pueden obtener distintas fuentes por intercambiabilidad de caracteres, como es el caso de la margarita en las máquinas IBM, e incluso hay máquinas que permiten distintos tipos de justificado y hasta memorización de texto. Actualmente podemos decir que esta forma de componer el texto ya no es viable, únicamente en casos contados, como una hoja de divulgación interna de alguna empresa.

Las llamadas fototituladoras nos permiten una mejor manipulación de texto. Se clasifican en distintas categorías, pero las principales son aparatos de contacto, en los cuales el contacto entre la matriz y la película efectúa una reproducción al tamaño; son aparatos que funcionan con el principio de las máquinas ampliadoras, que permiten

ampliar o reducir los elementos tipográficos. Algunos pueden ser utilizados en la luz natural y otros sólo en cámara oscura.

- **Fotocomposición óptico mecánica**

En la fotocomposición óptico mecánica la matriz está constituida por un soporte que lleva las imágenes de las letras en negativo; la luz atraviesa esta imagen para imprimir el papel o la película, según sea el caso.

La máquina de fotocomposición, o también fotomecánica, consiste de "una máquina fotográfica" (por llamarlo así) que mediante este proceso se imprime el texto que previamente se ha capturado en la computadora. El resultado es el texto en una galera (término utilizado para denominar a todo el texto "parado" en una tira de papel) ya sea en papel o en película. Existen distintas marcas que varían de una a otra, pero esencialmente el proceso es el mismo.

- **Fotocomposición CRT y de rayo láser**

En estos dos casos no existe una matriz propiamente dicha, sino que es el rayo de luz guiado el que produce el diseño del carácter sobre la película o el papel. Básicamente ambos funcionan igual, la diferencia radica en la fuente luminosa, en una es el tubo de rayos catódicos (CRT o Oscilógrafo) y en otra el rayo láser. El producto final es la composición en papel o película.

La fotocomposición en general ofrece mucho más calidad y rapidez que los métodos tradicionales de monotipía y linotipía.

- **Composición con caracteres transferibles**

Existen también empresas (Letraset y Mecanorma) que producen todo tipo de caracteres transferibles desde tipografía, tramas, filetes, orlas, fondos, símbolos hasta signos comunes para arquitectura. El modo de empleo es básicamente el de la calcomanía, la transferencia en seco. El procedimiento es relativamente sencillo, basta con frotar con un estilete de punta curva o plana sobre el frente, para transferir el carácter a la página. Para

la corrección se puede raspar o levantar el carácter. Estas hojas transferibles tienen marcadas guías y basta con fijar una retícula a la superficie a transferir, para obtener un espaciado regular. Es obvio que un texto muy largo, por ejemplo, además de ser muy costoso, sería ridículo componerlo con transferibles.

- **Composición en computadora**

Una computadora es un dispositivo electrónico diseñado para recibir información, para procesarla según un esquema predeterminado, almacenar y ofrecer los resultados al usuario.

Muy común en nuestros días, la composición y formación en computadora, es una opción de mucha calidad y facilitadora del trabajo. Actualmente existe gran cantidad de software para pre prensa, que no solamente es un procesador de palabras, sino que también se pueden digitalizar imágenes, y trabajarlas en un mismo programa para hacer la formación.

Existen cantidad de computadoras personales diferentes, y día con día salen nuevos modelos con innovaciones que facilitan el trabajo. Existen dos partes fundamentales en la computadora: el hardware, que es el aparato físicamente hablando (CPU, monitor, tarjetas de video, audio, etc.), los periféricos (como unidades de almacenamiento JAZ, ZIP, Disco óptico y demás accesorios) y el software, que son los programas que tiene o puede tener la computadora. En el caso editorial, hablamos de software para edición y pre prensa, frecuentemente llamado DTP, del inglés, Desktop Publishing. El manejo de texto e imágenes al mismo tiempo es una tecnología relativamente al alcance de todos. Además se puede dar salida a negativos directamente, e incluso al impreso ya acabado.

4.3.2 El Original Mecánico

El original mecánico es el positivo en blanco y negro tal y como quedará para fotografiarlo, y así sacar los negativos. El

original mecánico siempre es en blanco y negro, separando en distintas camisas las diferentes tintas que se utilizarán. Las selecciones de color no aparecen en el original mecánico, ya que se necesita hacer la separación de los colores, y únicamente aparecerán en el original como posicionamiento. El original puede ser directamente en computadora, ya que la separación se hace a la hora de dar salida a nuestro trabajo. Un original mal elaborado dará como resultado un trabajo final de mala calidad. Por ejemplo, cuando tenemos plastas de color que pasan nuestro formato, es decir, van rebasadas, es necesario extenderlas en nuestro original para que en los cortes, en caso que no coincidan perfectamente, no se vea una raya de color del papel, que empobrecerá nuestra impresión. Al igual, los cortes deben coincidir perfectamente, en caso de que se necesiten éstos. Digamos que tenemos que respetar en el original mecánico ciertos detalles, de los cuales se mencionan algunos a continuación:

- Hacer la separación de cada plasta de color en una camisa distinta, a menos que las tintas no se toquen o estén lo suficientemente separadas como para ser divididas posteriormente al sacar los negativos.
- Hacer los rebases correspondientes a las plecas o fotografías que salgan de nuestro formato.
- Todas las camisas deben de llevar registros de corte que coinciden unos con otros perfectamente.
- El original mecánico debe estar solamente en blanco y negro, las especificaciones de color y no. de pantone deben aparecer en una camisa aparte, para que el impresor sepa que tinta corresponde a cada elemento.
- Cuando dos colores se tocan, generalmente se rebasa el menos oscuro, puesto que a la hora de la impresión si el registro no es perfecto, no quedará un espacio entre las tintas, pues el color más oscuro tapaná la tinta clara.
- En las selecciones de color se debe marcar

la silueta en negro, para que en el negativo quede el espacio correspondiente. Muchas veces cuando el original es en computadora, se colocan las selecciones únicamente para posición, anexando los negativos correspondientes a dichas selecciones, para que posteriormente el impresor injerte el negativo, y obtengamos una selección de buena calidad. En caso de que se pueda digitalizar las imágenes en alta calidad (para lo cual se necesita mucha memoria), el original se entrega directamente con las selecciones que se utilizarán.

- La impresión, ya sea en papel o película, que se utiliza para el original mecánico debe ser de buena calidad, impresión láser, transferibles o fotocomposición.

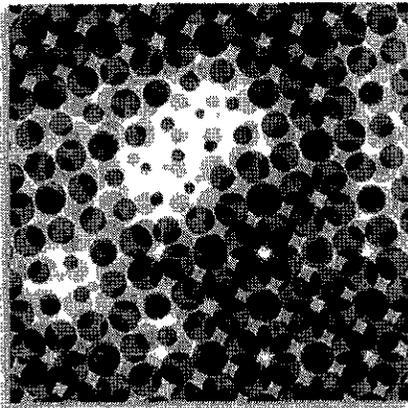
4.3.3 Fotomecánica y Prerensa

Teniendo el original mecánico se procede a fotografiarlo para dar salida a negativos. Esto sería el proceso tradicional, sin embargo actualmente directamente de la computadora se puede dar salida a negativos, en máquinas de alta tecnología como lo es la Tektronix, dando alta resolución. En estos casos el original mecánico no es necesario, pues la formación se hace en computadora, se graba en un disco óptico o una unidad de disco duro externo, y se mandan hacer los negativos. Digamos que nuestro original será directamente en computadora. El costo de salida a negativos en computadora es elevado, además que siempre va acompañado de una prueba de color de alta calidad, llamado Cromalín, que se cobra por separado.

Muchas veces la impresión se limita a uno o dos colores, puesto que para cada color se necesitará un negativo diferente, por cada negativo una entrada a máquina, elevando los costos. De cualquier manera se pueden realizar a un solo color buenos diseños. A una tinta se pueden obtener distintos grados de saturación, y así crear distintos efectos, e incluso utilizar un papel de color, para crear variaciones.



El Combate, 1925/1928
Oleo sobre tela



Para imprimir una fotografía necesitamos una selección de color, es decir, un negativo por cada color primario y uno negro. Si ampliáramos muchas veces una impresión en selección de color veríamos las tramas de puntos que conforman la imagen. Entre mayor lineaje de la selección, menor será el punto, y mayor la calidad del impreso

Podemos dar salida a película o papel de 3 formas:

- **Tono Continuo:** El original acabado en plastas negras (original mecánico) se coloca en una cámara de fotomecánica, para sacar una reproducción en película, que se encuentra recubierta con una emulsión fotosensible. Se reproduce por un proceso fotográfico, de manera que de un positivo, obtendremos el negativo, es decir, lo que se encontraba blanco será negro, y lo negro blanco. Para obtener un positivo será el proceso contrario, y se utilizará un negativo para la reproducción. A partir de estos negativos y positivos se preparan

ya sean las láminas, cilindros o placas que se utilizan para la impresión. Este proceso se saca digitalmente también a partir de un archivo.

- **Medio Tono:** Una fotografía en blanco y negro no puede reproducirse en tono continuo, puesto que el tono continuo no reconoce escala de grises, y perderíamos calidad. Pero si podríamos sacar negativos en medio tono, descomponiendo la imagen en pequeños puntos de mayor o menor intensidad, que dan la ilusión óptica de escala de grises. Esto se puede realizar en fotomecánica o con un scanner que digitaliza las imágenes. En el



Negativo CYAN

Este negativo tiene una trama de la tinta cian que se imprimirá, al igual que los demás negativos tendrán su tinta correspondiente.



Negativo MAGENTA



Negativo AMARILLO



Negativo NEGRO



Impresión de los cuatro negativos.

Generalmente en una selección de color se entrega una prueba de color llamada cromalín o matchprint.

caso de la fotomecánica, se pone una trama entre el lente y la película, de modo que descompone la imagen en distintos puntos, produciendo un negativo directo, ya que cada punto es un color sólido.

• **Selección de Color:** Cuando se trata de una fotografía a color, por ejemplo, se tendrá que

imprimir en un proceso de cuatricromía, es decir, se realizará la separación de cada color: cian, magenta, amarillo y negro, para obtener los diferentes tonos, sacando una película de medio tono para cada color. Existen también las tricromías, descartando el color negro, ya que la unión de los primarios teóricamente es el negro, aunque en realidad el resultado sea

un gris muy oscuro. La selección de color consiste en sacar un negativo distinto para cada uno de estos colores, de este modo se puede imprimir cada tinta por separado con distintas tramas que se entremezclarán formando las tonalidades. La calidad de nuestra impresión dependerá directamente de la calidad y resolución de nuestro negativo. Para obtener la película de cada color se fotografía el original interponiendo un filtro del color complementario al que se desea obtener. Es decir, para obtener el rojo en película, hay que interponer un filtro verde, de esta manera retendrá todos los valores del rojo, y dejará pasar los valores de los otros dos primarios. En cuatricromía el negro se obtiene con un filtro amarillo.

Tanto en el tono continuo como en el medio tono se pueden obtener salidas en papel o película. En la selección de color se saca película, y se anexa una prueba de color llamada cromalín o matchprint.

En estos procesos se saca la película mediante un procedimientos fotográficos, de manera que el material se emulsiona ya sea arriba o abajo. Es importante que el impresor lo especifique desde antes, en el caso de que nosotros saquemos el material, porque depende de la máquina que utilice, la dirección de la emulsión. Por lo general se requiere de un negativo con emulsión abajo, pero existen revistas, por ejemplo, que requieren de positivos, y en ocasiones emulsión arriba.

Es importante tomar en cuenta el lineaje de nuestros negativos. Digamos que el lineaje por pulgada (lpi) es la "resolución" de nuestro negativo, la cantidad de líneas de puntos en una pulgada. Entre mayor lineaje, mayor calidad de impresión. Digamos que sería el equivalente a puntos por pulgada (dpi's) cuando hablamos de calidad digital. Los lineajes comunes varían desde 85 lpi's (como en el caso de prensa) hasta 300 lpi's (como en el caso de ejemplares de alta calidad). Todos estos datos son proporcionados por el impresor, pero se deben de tomar en cuenta puesto que definirán la calidad de

nuestra impresión final.

4.4 Técnicas de Impresión

Desde que se inventaron los tipos de imprenta móviles en el siglo XV hasta la mitad del siglo XX todos los caracteres de imprenta se fundían en metal. A finales del siglo XIX apareció la máquina para fundir tipos de imprenta. Poco a poco revolucionó la tecnología de impresión, hasta el punto en que es "accesible" poder adquirir una impresora a color de inyección de tinta de mediana calidad por un buen precio, costeable para alguien que quiere dar salida a trabajos de color de su computadora personal. Además existen impresoras a color dando salida de alta calidad.

Ya teniendo nuestro negativo o positivo, dependiendo del caso, el impresor hace lo que llamaríamos matriz, que será "la placa de impresión" que entinte el papel. Una matriz por color, al igual que los negativos. Dependiendo de que tipo de impresión sea, la matriz será diferente y tendrá un nombre específico.

Los distintos tipos de impresión son básicamente los siguientes:

• Impresión Tipográfica

Impresión tradicional con caracteres o líneas de texto de metal, y placas de cinc llamadas clisés; nombrada frecuentemente "impresión con matriz en relieve". Estos caracteres tipográficos pueden ser hechos a mano o mecánicamente. Actualmente es un tipo de impresión poco común debido a los nuevos métodos de impresión, más eficientes y de mayor calidad.

Para las fotografías o ilustraciones se hace la placa de cinc (clisé), donde se hace una correspondiente a cada color primario. De este modo, se puede imprimir en plasta, medio tono y a color.

En este tipo de impresión la matriz se llama forma, hecha a base de páginas en plomo y

el disé. Se puede utilizar el papel en hoja, para máquina minerva o plano-cilindrica, o en bobina, para rotativa.

• **Impresión Offset**

El offset es un método con bastante calidad y para tirajes altos; por lo general diríamos que el mínimo costeable sería de 1000 piezas, y entre mayor sea la cantidad el precio unitario disminuye, y se obtienen descuentos en la impresión.

En el offset la matriz se llama plancha, y se realiza a partir de la película, con una placa de cinc o aluminio sensibilizada para reaccionar con la luz, como lo es en un proceso fotográfico.

Esta impresión se realiza mediante tres cilindros que se tocan entre sí. El primer cilindro es la plancha, que al ser entintada pasa la impresión a otro cilindro de goma, que a su vez la traslada a la hoja, a la que el tercer cilindro a dado vuelta (cilindro de presión). Esto se denomina impresión indirecta, puesto que

pasa primero al cilindro de goma antes de llegar al papel.

Las máquinas a color están constituidas de distintos mecanismos vinculados entre sí y cada uno es una máquina que opera individualmente.

Existen muchos tipos de máquinas offset, y dependiendo de ésta, será las capacidades tanto de papel como de calidad. Por ejemplo, los periódicos imprimen en máquinas que les permite sacar armado el ejemplar.

La calidad puede variar de 85 lpi, como en los periódicos, hasta 300 lpi, como en documentos de alta calidad de impresión. Comúnmente las revistas imprimen de 133 a 150 lpi's, y las máquinas permiten también el armado y suajado.

• **Impresión en Huecograbado**

El procedimiento del huecograbado es totalmente contrario al de la impresión tipográfica, ya que las partes impresoras están grabadas en hueco. La impresión es directa

	Offset	Tipografía	Serigrafía	Rotograbado	Flexografía
Características	Impresión plana e indirecta Roseta de color	Impresión en alto relieve. Impresión directa, mecánica, electrónica o manual	Impresión plana Tinta gruesa	Impresión en hueco Dna de impresion (Impresión pareja)	Impresión en alto relieve Forma aureola alrededor de la letra
Texto	Excelente	Excelente	Bueno	Bueno	Regular
Medio Tono	Buena en medio tono especialmente en sustratos satinados y recubiertos De 100 a 300 líneas por pulgada	Buena en sustratos satinados o recubiertos Pantalla de 100 a 150 líneas por pulgada	Buena Pantalla de 40 a 100 líneas por pulgada.	Excelente Pantalla de 100 a 500 líneas por pulgada	Regular Pantalla de no más de 100 líneas por pulgada
Plastas de Color	Bueno	Regular	Excelente	Excelente	Bueno
Selección de Color	Excelente	Regular	Buena	Excelente	Regular
Sustratos	Papel, tela, plástico, hoyalata, laminaciones, etc	Todo tipo de papel excepto muy gofrados	Todo tipo de materiales, cuerpos redondos	Papel, películas flexibles, plásticos sencillos o en laminaciones	Papel, películas flexibles, plásticos sencillos o en laminaciones, cartón corrugado, vinilos y Tetra-Pak
Preparación y Producción	Las placas son de aluminio, y las correcciones son baratas	Placas más caras al offset, y más baratas que el rotograbado. Se corrigen fácilmente los errores	La malla preparada es más barata que la tipografía y más cara que el offset	La preparación del cilindro es muy cara	Preparación más barata que el rotograbado y tipografía y más cara que el offset

del cilindro al papel, a diferencia del offset.

Existen máquinas como la prensa calcográfica para pequeños tirajes, en donde un cilindro accionado manualmente, hace presión sobre el papel. También la máquina de hojas, en donde se pueden utilizar formatos más pequeños.

También existe una máquina rotativa con este sistema, más rápida, y con la ventaja, que al igual que el offset, el impreso ya sale confeccionado.

• Impresión Serigráfica

La impresión serigráfica se basa en una malla muy fina con tejidos de seda o nylon, en donde, por medio de un proceso químico se obturan algunos puntos (los no impresores) y otros se dejan libres, por donde pasará la tinta. Dependiendo de la finura de la malla será la calidad que obtendremos. La malla es entintada por un lado, de donde se filtrará la tinta al papel.

El proceso puede ser manual o mecánico, y suele ser aún un método utilizado con frecuencia con muy buenos resultados.

El tiraje puede ser corto, ya que los costos fijos son reducidos. Por ejemplo, en offset el simple hecho de echar a andar la máquina presenta ya un costo de papel desperdiciado que por la velocidad de impresión es imposible recortar. En la serigrafía en bajos tirajes la merma de papel no se compara con el offset.

• Impresión en Flexografía

La impresión en flexografía es utilizada para imprimir en su mayoría elementos como bolsas armadas y Tetra-Pak, en donde la forma no permite que sea impreso por otro método.

Se explican muy brevemente diferentes métodos, enfocados en el catálogo en su mayoría por impresión offset, por su capacidad de tiraje y calidad.

4.5 Tipos de Publicación

Dentro del diseño editorial existen diferentes formas de publicación que sugieren distintas funciones, y cada tipo de publicación guarda una generalidad de parámetros que hacen distinguir un libro de una revista, o un volante de un folleto.

Sin embargo, en el caso de los catálogos la función puede variar radicalmente, e incluso se entremezclan entre sí. Muchas veces un catálogo se puede asemejar mucho a un libro, e incluso a un folleto, como veremos en el segundo capítulo.

A continuación se explican a grandes rasgos los medios impresos de las publicaciones, características que darán pauta para realizar un análisis de catálogos. No pretende ser una descripción total de la materia, sino por el contrario, mencionar características que sirvan en el estudio posterior.

4.5.1 Libros

Algunos libros llevan una gran cantidad de fotografías e ilustraciones, en contraste con el ejemplo de las novelas, que en muchas ocasiones no requieren de información visual. Cuando se trata de libros literarios donde lo importante es el texto, nos interesa en el diseño únicamente el papel, tipografía, portada y encuadernación. Las ilustraciones o fotografías complementan el texto, y hablan de él para apoyar la idea.

“La mayor parte de los libros publicados cae dentro de la categoría que podría definirse como formato de retícula de una sola columna” 1. Aunque este tipo de libros parezcan ser muy predescibles, existe la posibilidad de creación de diseño.

La elección del sistema más adecuado para imprimir, así como la del papel, dependerá directamente del diseño. La encuadernación puede ser de distintos tipos y con distintos materiales: flexible, blando, rígido, y el lomo puede ser redondo o plano.

Básicamente la encuadernación puede

ser de la siguiente manera:

- Los pliegos impresos doblados en cuadernillos, ya sea pegados o cocidos, y portada y contraportada unidas por el lomo.
- Engrapadas las hojas como en las revistas, siempre y cuando el número total de páginas no exceda de las 96. Este método se llama acaballado.
- Doblado, cortado y pegado, que suele ser una opción barata en comparación, pero que no ofrece buenos resultados puesto que es fácil que se deshaga la encuadernación.
- Engargolado, ya sea de plástico o de metal.

Las portadas son siempre de un gramaje superior al de las hojas interiores del libro, y en muchos casos durante la encuadernación se les agrega un barniz que hace que la portada luzca más el color. Algunos barnices, como el ultravioleta, no son del todo convenientes ya que reaccionan con el pegamento de la encuadernación, y provocan un deterioro de la obra. Si se piensa utilizar algún barniz es conveniente investigar primero que efectos puede tener en nuestra publicación. Del mismo modo hay que tener

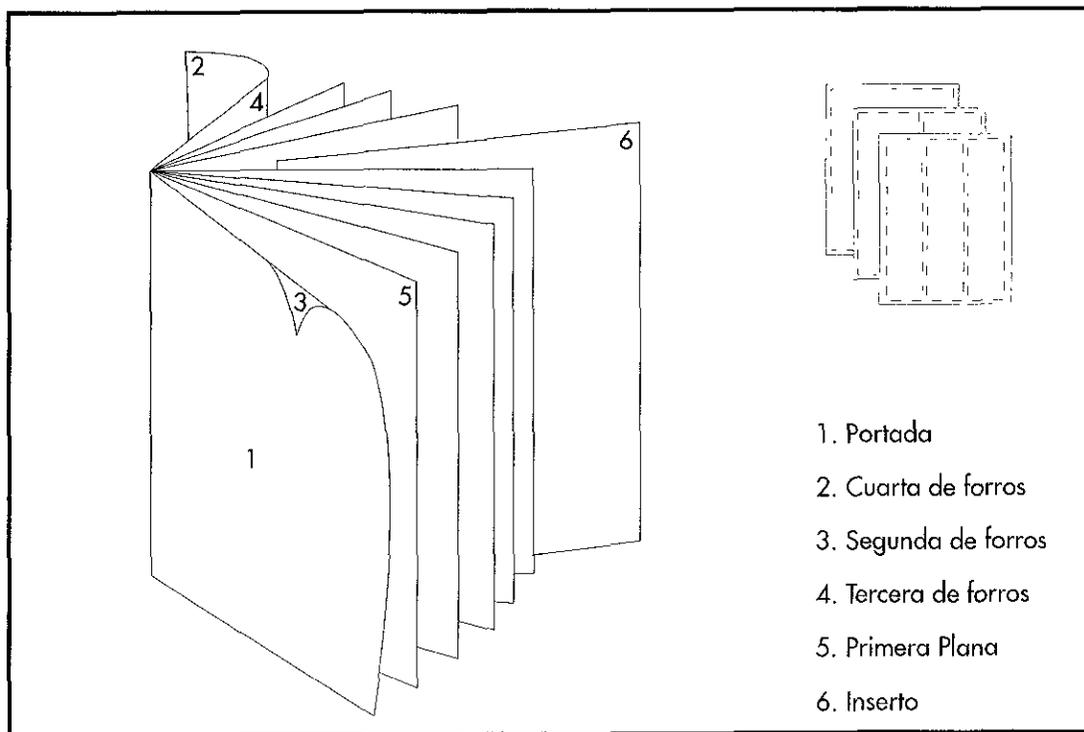
cuidado con los plastificados, puesto que su duración suele ser de poco tiempo.

4.5.2 Revistas

La revista, siendo una publicación periódica, debe tener una imagen y estilo preestablecidos a lo largo de cada uno de los ejemplares, basándose en un concepto que tiene como objetivo un modelo específico de lector. Esto no significa que no puedan existir diferentes formatos de retícula en la misma revista, pero sí que se respeten los parámetros establecidos inicialmente.

Las revistas por lo general contienen una cantidad considerable de ilustraciones, que hacen las páginas digeribles y atractivas para el lector. Al igual que cualquier publicación, la revista tienen un tiraje determinado, dependiendo de la demanda de cada una.

Casi la mayoría de las revistas sus hojas se encuentran engrapadas (llamado encuadernado acaballado), pero existen algunas que van pegadas o en cuadernillos.



La gran mayoría de las revistas cuentan con un gran número de anuncios comerciales, algunas de las cuales tienen un perímetro irregular, por lo que es importante tomar en cuenta para no confundirlas con el contenido. Otros anuncios por el contrario tienen el formato estándar de 7" x 10", de página completa. Otro tipo de anuncios varía según el número de columnas y el lugar a ocupar dentro de la revista, y el precio dependerá de todo esto.

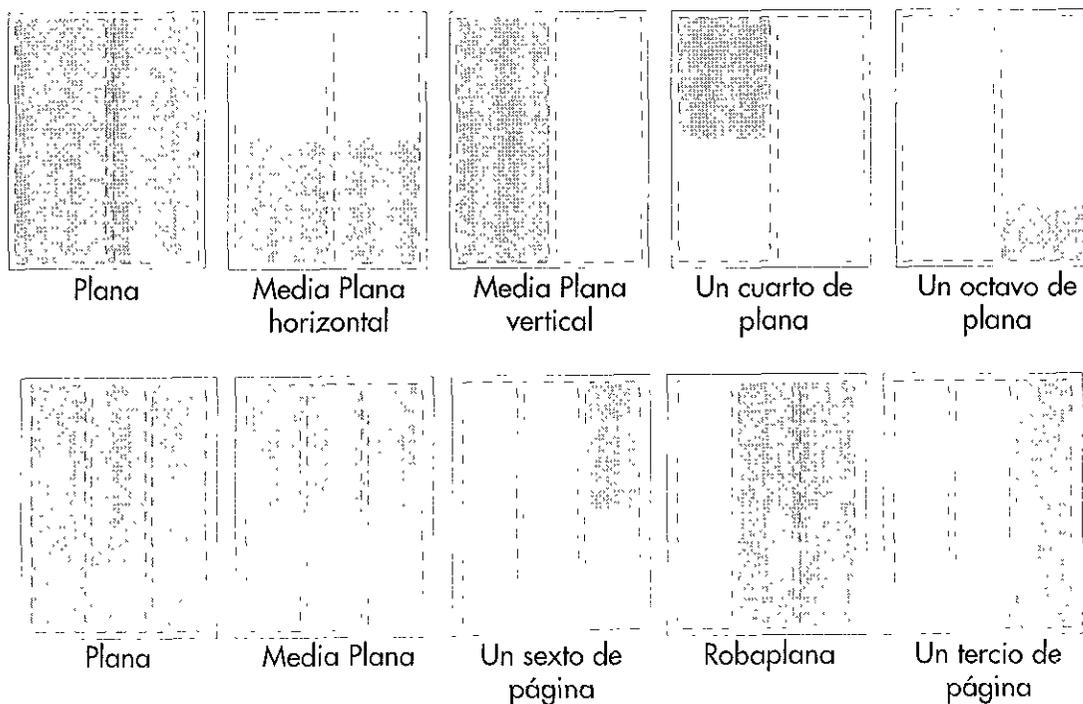
4.5.3 Periódicos

El periódico es el medio impreso que tiene capacidad de llegar a una gran diversidad de públicos, con un sistema de distribución rápida y que por su bajo precio está al alcance de todas las clases sociales. Si un periódico proporciona en gran parte información política, será leído por lectores que les interesa y estén de acuerdo con la

tendencia; en cambio si la información es deportiva, el mercado cambiará a la gente que le interesa el deporte. Esto sucede a nivel general en todas las publicaciones, el mercado depende del contenido y viceversa. Por ser un medio informativo y formativo, existen muchos lectores asiduos y permanentes, que bien o se suscriben, o compran el periódico diariamente. No obstante, tiene dos grupos de lectores: el que compra el periódico, y el que lo disfruta sin comprarlo, como sucede con las revistas.

En la creación de periódicos, la disposición de titulares y tipos, al igual que la disposición de las fotografías transmite el estilo gráfico característico de cada uno. Los periódicos con más éxito generalmente coinciden con los gustos del público, titulares sensacionalistas y fotografías espectaculares. Es labor del diseñador lograr un correcto equilibrio y composición para los dos componentes principales, fotografía y texto. Por lo general se tendrá que trabajar a una

División general de planas publicitarias para periódicos y revistas.



sola tinta, y en tonos de grises, aunque la innovación del color sea evidente en nuestros días.

La elaboración de la retícula debe de ser muy minuciosa, pues será la que regirá todo tipo de texto a partir de la primera publicación, haciendo un diseño compositivo más sencillo y permitiendo hacer un cálculo para el texto. De la misma manera el estilo de los caracteres y su tamaño estarán rígidamente determinados, que por lo general es de bajo puntaje. El sistema de medida en los periódicos tradicionales, es en líneas ágata para la altura de las columnas; sin embargo actualmente hay periódicos como El Reforma que utiliza el sistema métrico decimal. Un periódico de tamaño estándar contiene ocho columnas de 280 líneas ágata; el tabloide se compone de cinco columnas de 200 líneas ágata. El ancho de las columnas se suele medir en cuadratinas o picas.

Las páginas según su posición tienen distintos grados de importancia, ya que es más fácil observar primero algunas páginas que otras, o por su ubicación o por su preferencia. Esto es importante para determinar costos para los anunciantes, ya que no será lo mismo poner un anuncio en una página par que una impar. De esta manera las páginas se encuentran enumeradas en orden de importancia de la siguiente manera:

- **Primera plana de la primera sección:**

Designada para las principales noticias y en la cual no se vende espacio publicitario, a menos que existan las llamadas "orejas", que son pequeños espacios que se encuentran en las esquinas superiores de la plana.

- **Primeras planas de las demás secciones:**

cada sección tiene su público, secciones como: deportes, sociales, espectáculos, etc, y en la primera plana de cada sección existen espacios para publicidad que se pueden escoger dependiendo el mercado al que se quiere llegar.

- **Las páginas impares:** Al hojear una publicación, el primer impacto visual recae sobre las páginas impares, es por esto que se prefieren para publicidad antes que una par, por consiguiente son más caras.

- **Páginas editoriales:** reservadas para que los editores difundan la opinión del periódico.

- **Las páginas de cables:** noticias que se recibieron tiempo antes de cerrar la edición, con carácter internacional y que en ocasiones son recopiladas con cierta exclusividad. Estas páginas se encuentran localizadas en las primeras planas pares e impares de la primera sección.

- **La primera y la última página de cada sección:** generalmente la última página de cada sección se encuentra destinada para anuncios de plana entera.

- **Las páginas pares con columna fija:** en algunos periódicos se publican columnas fijas de interés general o destinadas a determinado público, para estimular a los anunciantes a utilizar las páginas pares.

- **Las páginas pares:** aunque pudiera parecer que no conviene utilizar estas páginas cuando se trata de publicidad, siempre es una opción que bien utilizada será mucho más económica.

Además el costo dependerá del tamaño elegido, que nunca será arbitrario, pues existen patrones que varían un poco de periódico a periódico pero que se pueden determinar dependiendo de las columnas que contenga.

La impresión de periódicos puede ser por tres medios: tipografía, offset o rotograbado. Las técnicas actuales permiten publicar fotografías a color en los tres sistemas. Antes la composición del texto se hacía en linotipía, ahora se hace fotomecánicamente.

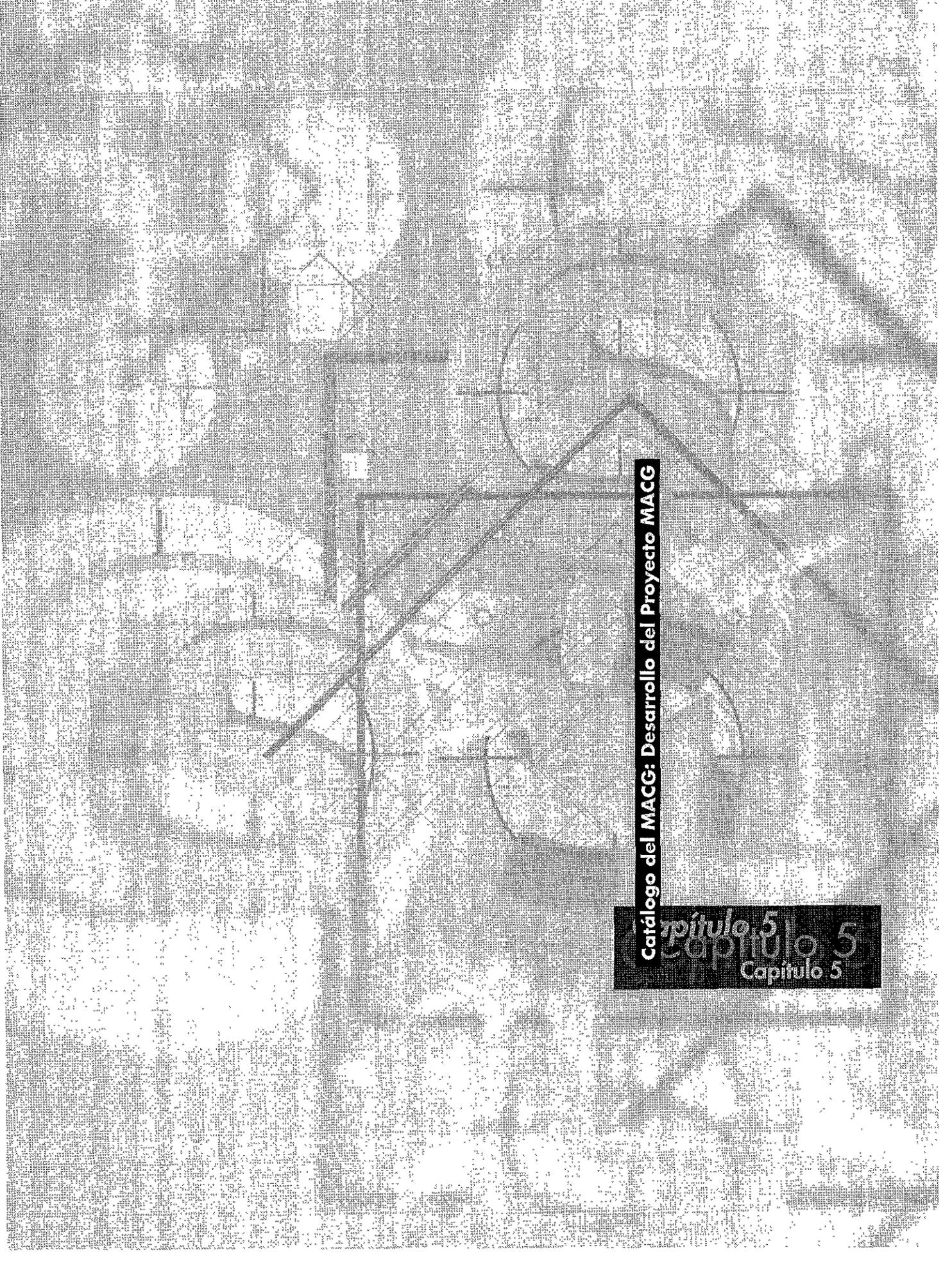
4.5.4 Folletos y Hojas Informativas

El diseño de cierto tipo de publicaciones, que van desde un simple prospecto, una hoja informativa, hasta un folleto, llevan consigo un trabajo gráfico.

El folleto nos da la oportunidad de explicar a nuestro consumidor muchas veces en el mismo punto de venta o por correo directo, en una forma más específica.

En la actualidad pequeños negocios que *no tienen dinero para hacer una inversión publicitaria*, recurren a los volantes, que puede tener un buen alcance debido a que se reparten directamente a los consumidores cerca del negocio.

En correo directo se difunden cantidad de dípticos, trípticos, tarjetas, promociones, etc. que nos permiten introducirnos al hogar de los consumidores, en ocasiones hasta personalizando la comunicación utilizando bases de datos.



Catálogo del MACG: Desarrollo del Proyecto MACG

Capítulo 5
Capítulo 5
Capítulo 5

Capítulo 5

Catálogo del MACG

Desarrollo del Proyecto

Este proyecto de tesis surge inicialmente con la inquietud de hacer un vínculo entre el arte y el diseño gráfico: El Catálogo de Arte.

En este caso se unen los dos para formar una publicación de ese arte.

Es importante tomar al catálogo como el reflejo de la obra y la plasmación de ese arte.

Definitivamente, el catálogo es creado en función de la obra del artista, pero esto depende mucho del carácter que se le quiera dar. Cuando se trata de un catálogo de carácter biográfico, el artista pasa a un primer plano. En este caso, las figuras de los Tres Grandes es de vital importancia, pero no olvidemos que se trata de un catálogo del **MACG** donde los cuadros pasan a ser los protagonistas del mismo.

Lo cierto es que el catálogo nos da la oportunidad de observar la reproducción del arte.

Por un lado, tenemos que el artista debe su fama a la creación de su obra. Esta cualidad se refleja directamente en el éxito del museo. Un museo sin exposiciones no es museo. Al promocionar la exhibición en un catálogo, es beneficio directo del museo. Esto marca un punto importante del porqué hacer un catálogo inicial con lo más sobresaliente.

Partimos del siguiente planteamiento:

- El **MACG** necesita un catálogo. Estará en proyecto pero tardará tiempo, ya que el catálogo pretende ser muy ambicioso. aproximadamente de 1500 obras.
 - Es una fuerte inversión, y por tal motivo puede retrasarse.
 - El **MACG** es un museo que se caracteriza por su arte joven y contemporáneo.
 - Las obras más representativas se encuentran en la Exposición Permanente.
- Sus instalaciones y servicios se encuentran al

nivel de los mejores museos del Distrito Federal.

De aquí, que plantear hacer un catálogo más pequeño, presenta una inversión mucho menor, al igual que un tiempo razonable de producción.

En un futuro, el **MACG** crea, una vez terminada la investigación, la versión completa del catálogo, ya sea en distintos volúmenes o en uno sólo, basada en los lineamientos gráficos originales del catálogo producido.

El primer paso a seguir, una vez observando detenidamente el panorama, es comenzar a bocetar. Es muy importante ver lo que se hace o lo que se ha hecho, en lo que a catálogos se refiere. Ver muchos catálogos nos despierta la creatividad y nos hace pensar en los múltiples detalles de una obra de este estilo.

(Diti Katona-Concrete Design)

"Nosotros diseñamos tal y como un pintor lo haría, en un plano; no tomamos diferentes partes y las unimos. Nosotros creemos en bellas imágenes...¿porqué cortarlas con texto? Si empiezas con una buena imagen, porque arruinarla."¹

Cierto es, que el proceso de diseño empieza en la conceptualización del mensaje, y cuando tenemos este mensaje, se buscarán conceptos que lo definan.

(John Norman-NIKE, Inc.)

"Mi primer paso en el proceso de diseño es ver la tarea y definir el mensaje. Después de esto, recopilo una lista de elementos y los divido en distintas categorías, raramente más de tres, que se relacionan con la idea a comunicar..."²

En el caso del **MACG**, es un museo con arte contemporáneo, que posee una colección permanente de artistas renombrados. El catálogo surge para el museo, no para los artistas, así que este tendrá que comunicar en parte lo que es el museo. Claridad y contemporaneidad serán conceptos a comunicar.

También nos sugiere incluir en el catálogo una introducción y una explicación del museo, de sus salas, para así mostrar, la exposición

permanente.

En el libro "Inspirations & Innovations" de Diana Martin se realizan una serie de entrevistas a diseñadores reconocidos en el medio internacional, preguntándoles acerca de tres conceptos básicos: de donde provienen las ideas, como se trabajan estas ideas para llegar a la mejor opción y presentando ideas al cliente.

Una idea puede transformar lo simple en lo sublime, lo ordinario en lo maravilloso, o lo regularmente bueno en lo excelente. Una buena idea mal ejecutada o mal preparada no debería salir nunca del cuaderno de dibujo, mucho menos llegar a manos del cliente, o del público.

*"Es un hecho que se necesita más que una idea para hacer una buena comunicación con diseño, aún así, empieza por esa pequeña idea, o semilla, que es esparcida con creatividad y eventualmente florece en un gran mensaje y diseño increíble."*¹³

A la pregunta hecha a los diseñadores ¿de dónde provienen las ideas? se obtuvieron muy variadas respuestas. Muchos se inclinan por la asociación de ideas, otros por la lluvia de ideas (Brainstorm), otros en el cuaderno de dibujo, y muchos otros salen a buscar ideas al exterior, o incluso en la misma ducha. Esto depende de cada diseñador, no existe ningún patrón fijo, o un "esquema infalible para obtener la idea". El diseñador decide su esquema de creatividad y dependiendo del proyecto, éste puede variar, y es importante tener en cuenta los distintos recursos.

"Muchos descubren la solución en el problema creativo. Rick Tharp, de THARP DID IT, dice, " Yo creo que las ideas ya existen en los mismos problemas. Es únicamente sacarlos y presentarlos como soluciones...Si la respuesta está contenida en la pregunta, sólo dejo que

el problema dicte la solución" ¹⁴.

Todos los diseñadores entrevistados en este libro coinciden en la importancia del primer paso: la investigación del problema. Algunos prefieren investigar directamente con el cliente. Otros deciden analizar la competencia como punto de partida, en función de lo que se debe de hacer para destacar, o simplemente investigan el tema al que se dedica el proyecto. Todo esto es importante, pues nos puede dar pauta e información clave para diseñar. El proceso de diseño será el siguiente:



¹ Martin, Diana

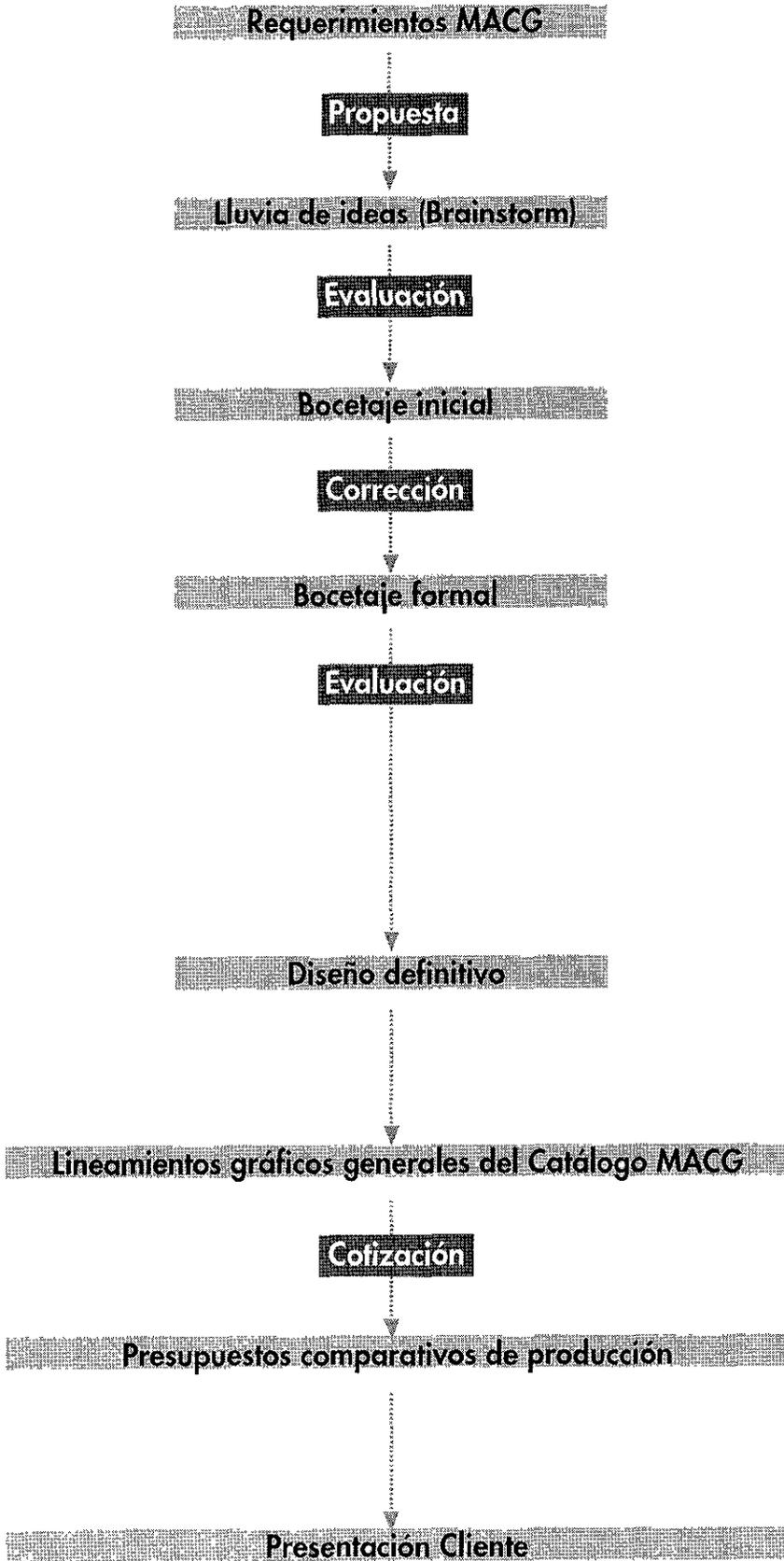
Graphic Design: Inspirations and Innovations

Rockport Publishers

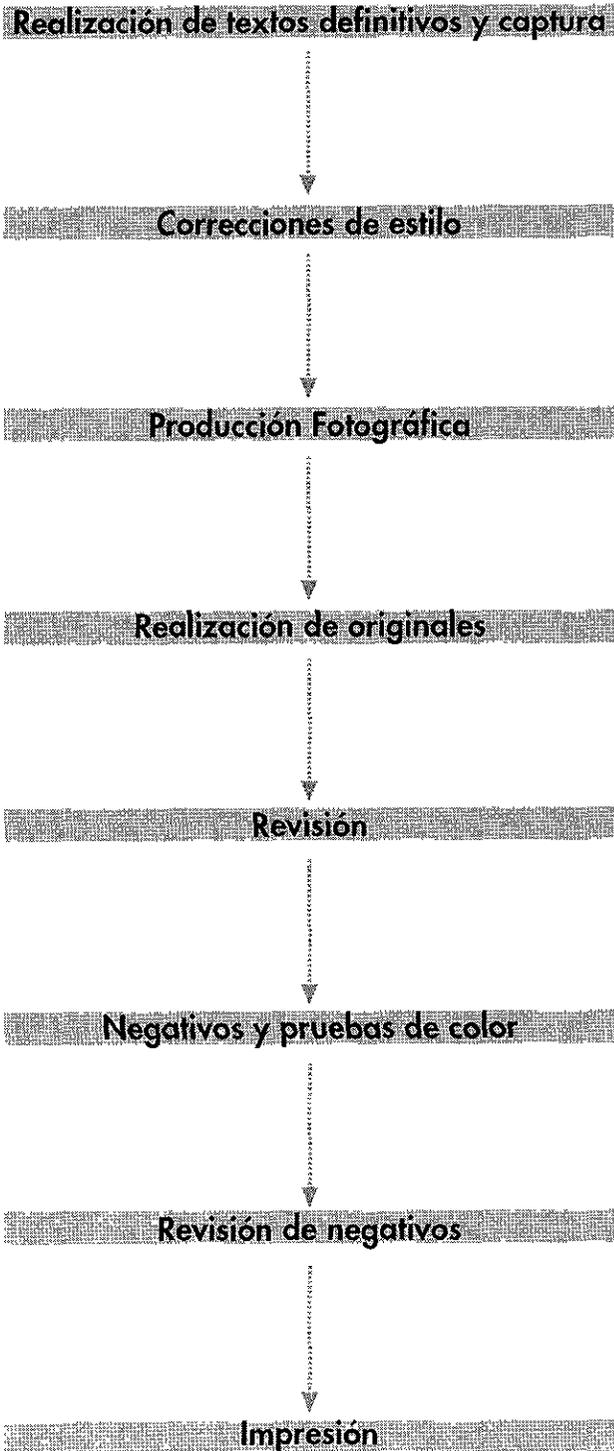
USA, 1995 pp 38

^{2,3,4} *ídem*

pp 2,3,16 respectivamente



Siendo aprobado el proyecto, el **MACG** se encargaría del proceso de producción, a su vez presentando el proyecto para obtener presupuesto y patrocinios.



Requerimientos MACG

Para el **MACG** se parte de las siguientes requerimientos a comunicar:

- Presencia del **MACG** como un gran museo de arte, ya que lo es, puesto que lo confirman día a día sus exposiciones.
- Vanguardia, ya que a pesar de ser un museo con un renombre, es un museo joven, dispuesto a mostrar las nuevas tendencias a lo que arte se refiere.
- Respetar la obra, para mostrarla con la máxima aproximación a la realidad (buena reproductibilidad).
- Destacar entre la gran variedad de catálogos que existen en el mercado, sobre todo, de Orozco, Rivera y Siqueiros.
- Manejar un catálogo limpio que permita mostrar la obra.
- Facilidad de adaptación, ya que los patrones deben funcionar para la versión completa o los otros volúmenes (cualquiera que sea el caso).
- Información con legibilidad, que no compita con la obra.
- Tratar de disminuir costos, sin perder la calidad que se requiere en una publicación de este estilo.

Propuesta

La propuesta, con el fin de reducir costos y hacer un catálogo lo más pronto posible, consiste en hacer un catálogo inicial, con las obras más sobresalientes, La Exposición Permanente. Este catálogo contendría los patrones de diseño de la versión completa, que sigue en investigación académica y preparación. La versión de La Exposición Permanente pasaría a ser, una vez impresa la versión completa, una versión económica del **MACG**. Representa la ventaja de ser una inversión mucho menor, con un catálogo en un tiempo razonable, y un patrón para crear la versión completa.

Por el contrario, la versión completa se propone como una colección de catálogos, tratando diferentes corrientes, agrupando el acervo en diferentes volúmenes. De esta manera, ya no sería la versión económica, sino el primer tomo de la colección de catálogos del gran acervo del **MACG**. De esta manera se facilita la adquisición del usuario en volúmenes separados, dando la facilidad al **MACG** de investigación académica y aprovechamiento de presupuestos, logrando así una inversión diferida.

El catálogo consta de 33 obras, destinando una obra por página impar, para lograr tener una imagen mucho más grande, aislada, con la cual el usuario percibe una mejor reproducción, y en realidad, se tiene una mejor calidad de imagen.

Se propone un catálogo en donde se muestran las obras únicamente en página impar, y así estaríamos hablando de un catálogo de mínimo 72 páginas.

Imaginemos el catálogo de 1500 obras aproximadamente. Si colocamos en cada página cuatro obras, aún así, quedarían 375 páginas. Si aún así, decidimos poner una obra en cada página, sería un catálogo de 375 pliegos, es decir, 1500 páginas.

Estamos hablando de un 2000% de incremento en el costo con relación a la propuesta.

El planteamiento parte de 72 páginas,

logrando un catálogo cómodo de leer, dando vital importancia a páginas impares.

Se contarán también las siguientes páginas a imprimir:

- Portada y contraportada
- Pliego de protección
- Presentación del Director General del Museo (una página impar)
- Introducción (tres páginas impares)

Tendríamos así, un catálogo con la siguiente distribución, excluyendo las páginas pares, que se respetarían en blanco para conservar aún más la limpieza del catálogo. 80 páginas organizadas en 10 cuadernillos de 2 pliegos c/u, portada y contraportada. Esta sería la propuesta preliminar.

Total de 80 páginas - 40 hojas - 20 pliegos

Página	Contenido
1	Logotipos patrocinio, así como Instituto Nacional de Bellas Artes y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
3	Presentación Carta del Director General del MACG
5	Introducción
7	Introducción
9	Introducción

11

13

15

17

19

21

23

25

27

29

31

33

35

37

39

41

43

45

47

49

51

53

55

57

59

61

63

65

67

69

71

73

75

77

79

Agradecimientos

Bibliografía

Colofón

El formato y dimensiones no se define aún, hasta que se haga el bocetaje, que definirá perfectamente el tamaño según el diseño, tomando en cuenta el aprovechamiento de papel.

El papel a utilizar en interiores será un gramaje entre los 90 y 120 g/m² ya que su calidad y durabilidad serán mayores. Un papel cuché, es decir, con un recubrimiento, que nos permite tener menos ganancia de punto, por ser menos absorbente, y así poder imprimir a un lineaje mucho mayor, incluso 300 lpi (líneas por pulgada).

Las 80 páginas de la propuesta inicial (excluyendo portada y contraportada) se organizarán en 20 pliegos de 4 páginas cada uno. Los cuadernillos serán de 2 pliegos, es decir, 8 páginas, 4 hojas.

La portada y contraportada se encontrarán en un papel de 200 g/m². Existen muchos tipos con acabados muy finos, como los mate con un pequeño plastificado, pero esto dependerá directamente del diseño particular de la portada.

Las primeras ideas

Es importante no empezar a bocetar, hasta tener un panorama claro de lo que se requiere, todo con el fin de no estar trabajando en algo que de entrada ya no cumple con las expectativas. Para empezar a bocetar siempre es bueno recurrir a la lluvia de ideas. Esto se realiza de la siguiente manera:

- Se define claramente el problema
- Se piensan en todas las ideas que se puedan imaginar, no olvidando anotar todas y cada una de ellas por lo más absurdo que parezcan. El juzgar antes de tiempo bloquea la creatividad.
- Se determina un tiempo para acabar con la sesión.
- Al acabar la sesión, se juzgan todas las ideas para definir cuales son las mejores e iniciar el bocetaje.

La mejor opción será la que mejor cumpla con los requerimientos que necesita el **MACG**. Los primeros bocetos se realizaron conceptuales, a lápiz o pluma en un papel en blanco, donde se pensaron y descartando ideas para definir cada vez más.

Muchas veces suelen combinarse diferentes ideas, que pueden enriquecer el trabajo. Frecuentemente muchos diseñadores, al contar con una computadora, directamente pasan a bocetar en la máquina, cometiendo un error, puesto que la idea ni siquiera ha sido definida. Es muy importante razonar muy bien el proyecto, hacer trazos a lápiz, descartar ideas y luego, comenzar a razonar unos bocetos más reales.

En este proyecto en específico se empezó por buscar el formato, a partir de alguna encuadernación interesante, o algún armado que pueda distinguir al catálogo de los tantos que existen. Sin embargo, no puede ser algo muy caro, pues es necesario reducir el costo. Un catálogo muy pequeño no es conveniente, puesto que las obras lucirán mejor en un formato más grande, aunque existan sus

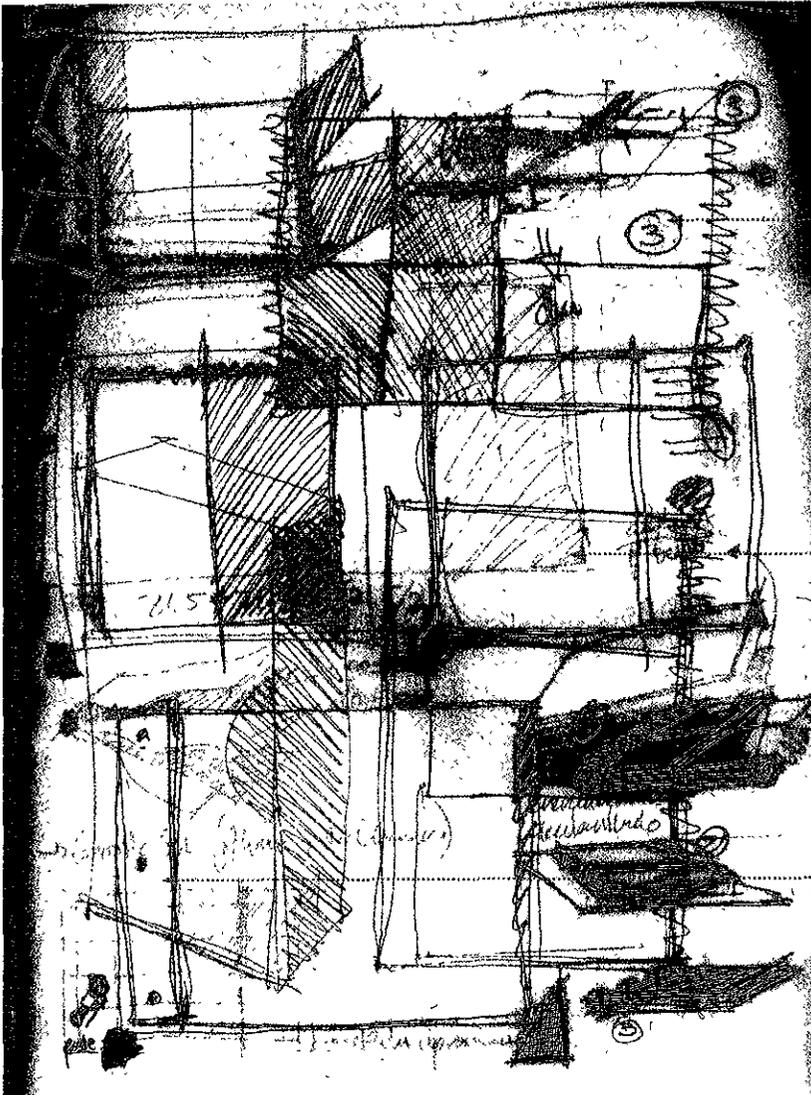
excepciones como algunos catálogos de bolsillo, midiendo no más de 15 cms².

En estos primeros bocetos se experimentó con engargolados metálicos, postes y encuadernados, que se descartaron por no alcanzar la calidad deseada.

Tanto la lluvia de ideas como los bocetos iniciales resultan ser un ejercicio creativo, donde se van filtrando ideas que puedan aportar algo interesante, pero el diseño de la página partirá de la creación de una retícula. En esta retícula se incluirán las obras, dejando la portada libre para dar la imagen del **MACG**. De preferencia se prefiere mostrar algo contemporáneo, contrastante con la exposición permanente, para comunicar esa parte de vanguardia que también tiene el Carrillo Gil, y que no nada más se reduce a Orozco, Rivera y Siqueiros.

Ejemplos de las primeras ideas.

Esto se muestra únicamente como referencia de algunas ideas surgidas en la lluvia de ideas. No se muestran todas, ya que son conceptos sin definir, que estimulan la creatividad, y que en cierto punto nos hace llegar al concepto final. De aquí se juzgan y descartan muchísimas ideas.



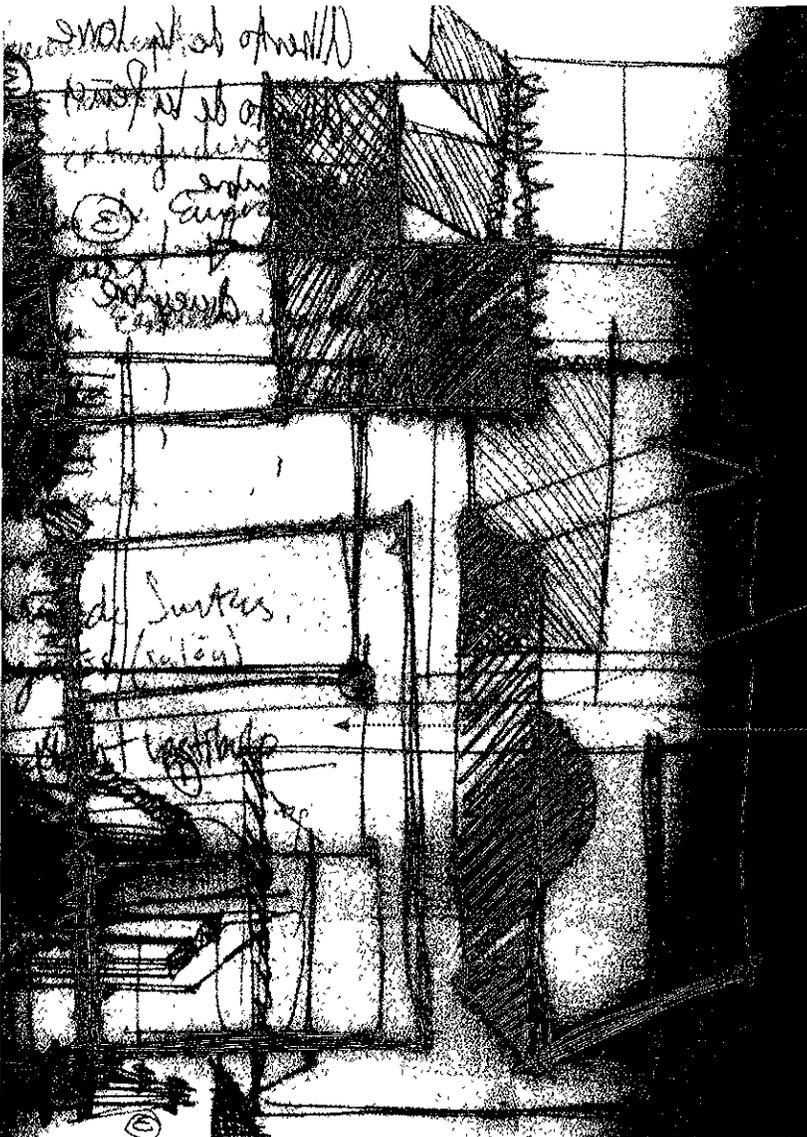
Propuesta engargolado metálico con cuatro diferentes cuadernillos, que dan versatilidad, y se pueden manejar aislados, es decir, en uno de los cuatro paneles se pueden colocar las fotografías de los cuadros; en otro los textos referentes a la obra, etc. Es probablemente necesaria una caja para protección.

Puede ser como la propuesta anterior, únicamente con dos paneles.

Otra propuesta surge con los llamados "postes", pero invariablemente desmerece la calidad de encuadernación.



El intercalar albanene entre las hojas suele ser de gran atractivo en este tipo de catálogos. Se propone incluir la cédula aquí, al igual que alguna información, dejando la obra aislada en el papel blanco.



Versión también engargolada, pero con tres paneles paralelos, que si bien puede ser interesante, resulta incómoda su visualización.

Es frecuente que algunos catálogos tengan una protección, es decir, una caja, que da elegancia al ejemplar. Es un recurso costoso.

Como se puede apreciar en los siguientes bocetos, la tipografía primaria propuesta es **Futura** con sus diferentes estilos. Esta es una tipografía con una excelente legibilidad. El museo ha utilizado esta tipografía en varias ocasiones para su imagen, como en la página de la red, con sus siglas. Para las cédulas es una tipografía, que por ser tan versátil y legible, ofrece una lectura clara.

Futura Normal
 AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
 1234567890'¡"\$.%&/()=?¿^*~Ç`+'ç,-;:-+*/=

Futura Cursiva o Itálica
 AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
 1234567890'¡"\$.%&/()=?¿^*~Ç`+'ç,-;:-+*/=

Futura Bold o Negrita
 AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
 1234567890'¡"\$.%&/()=?¿^*~Ç`+'ç,-;:-+*/=

Futura Bold Itálica o Negrita Cursiva
 AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
 1234567890'¡"\$.%&/()=?¿^*~Ç`+'ç,-;:-+*/=

Futura ExtraBold
AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
1234567890'¡"\$.%&/()=?¿^*~Ç`+'ç,-;:-+*/=

Futura ExtraBold Cursiva o Itálica
AaBcCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
1234567890'¡"\$.%&/()=?¿^*~Ç`+'ç,-;:-+*/=

Bocetaje Inicial

De la lluvia de ideas se sacaron conceptos que se llevan a un bocetaje inicial, más definido, proponiendo retículas, formatos, diagramación, etc. En muchos de los casos se muestran interiores, en otros portadas sugeridas, todo con el fin de ir descartando ideas para llegar a la opción recomendada. Estos bocetos están sugeridos a partir de una idea gráfica, algunos sin portada, únicamente para evaluarlos. No pretenden ser bocetos completos del proyecto, sino hasta el diseño definitivo, donde se especificará el catálogo página a página.

Los bocetos aquí especificados se incluyen por ser de alguna manera determinantes para haber logrado el diseño final. No

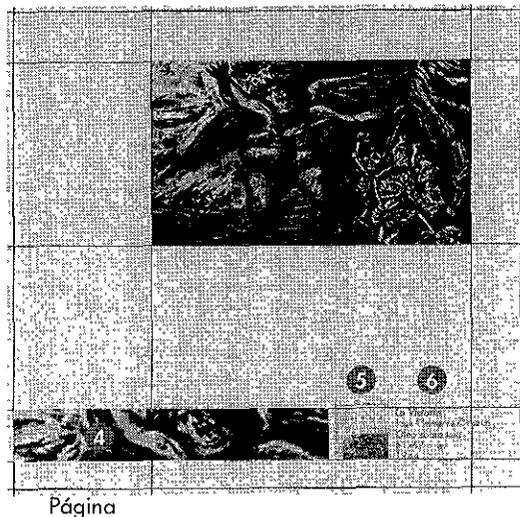
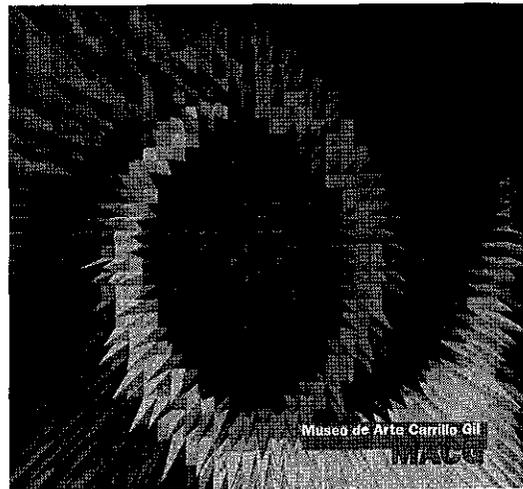
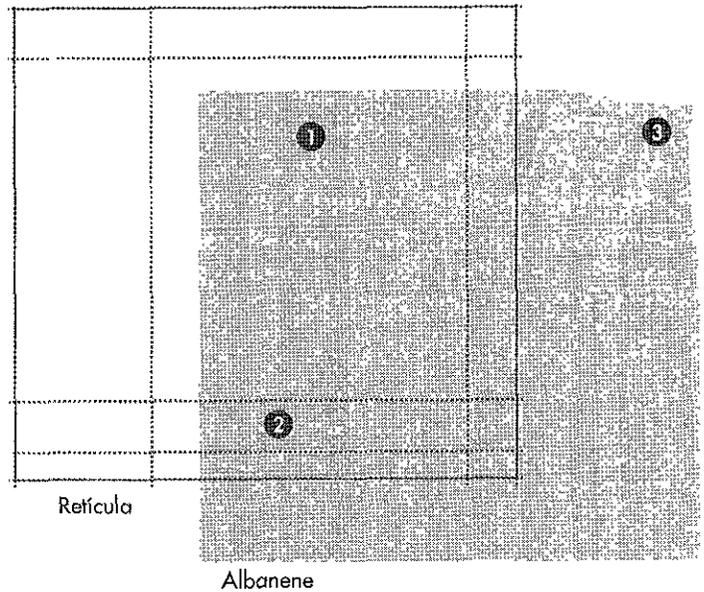
significa que hayan sido los únicos bocetos trabajados. Sin embargo se presentan los que dieron pauta a nuestro proyecto final.

Un formato casi cuadrado, con una retícula libre.

- ❶ Se encuentra un espacio destinado en la página para colocar la obra. Da flexibilidad tomando en cuenta la variedad de formatos que podemos encontrar. Puede ser ubicada tanto una obra vertical como horizontal.
- ❷ Este espacio indica la zona donde se debe incluir la cédula. Una página de albanene donde pudiera ir la cédula, con el fin de aislar la obra ubicándola en una hoja.
- ❸ En esta hoja de albanene puede ir impresa la cédula. Da elegancia al catálogo, y oculta la obra con cierta transparencia.
- ❹ Mostrando una ampliación de un fragmento del cuadro, se pretende mostrar el trazo del artista de cerca, al igual que algún detalle sobresaliente.
- ❺ Con una reducción del cuadro, y una cuadrícula podemos dar la idea del tamaño real del cuadro, recurso utilizado en varios catálogos, como en el de Remedios Varo.
- ❻ Espacio para cédula, ya sea en el albanene o en el papel.

En este caso, se puede pensar en un tamaño de 30 cms de altura, con el fin de tener una página lo suficientemente vistosa y atractiva. Se puede proponer un barniz de máquina sobre la obra, para destacarla, siempre y cuando no sea muy brillante.

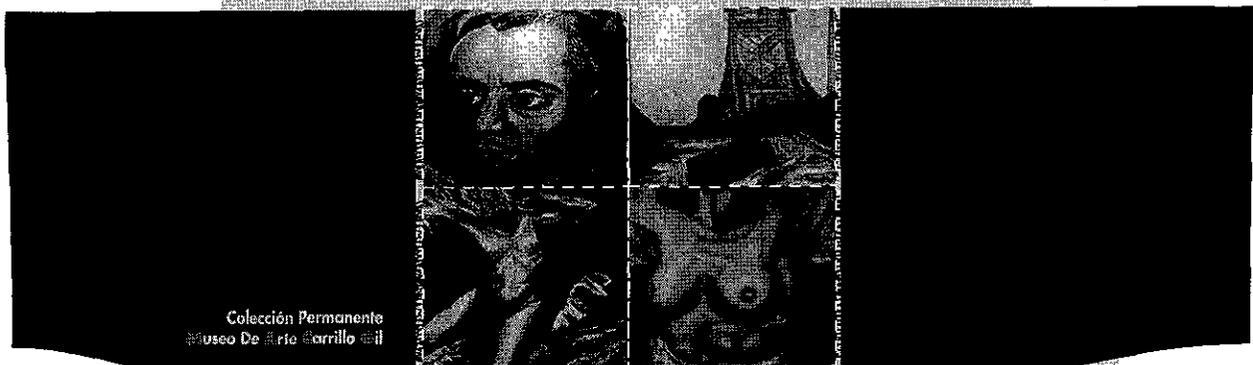
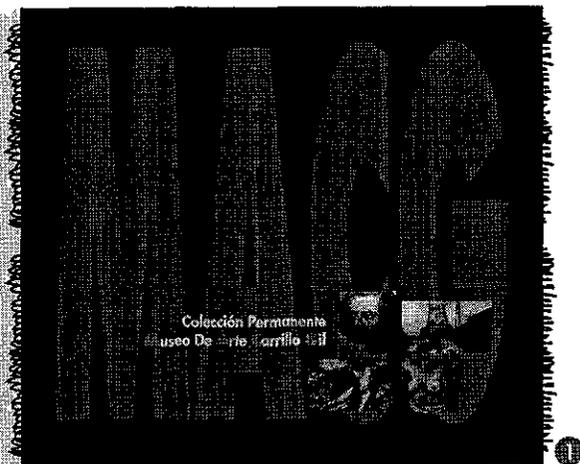
Aquí se muestra una propuesta con colores muy vivos en figuras piramidales, dando referencia a la contemporaneidad y la electrónica, frecuente en instalaciones multimedia, video-objetos, etc.

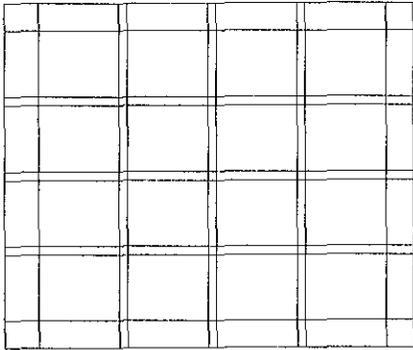


Esta puede ser una opción interesante, ya que se puede jugar con la independencia de los cuatro paneles que la conforman, aún cuando no coincide con la propuesta original.

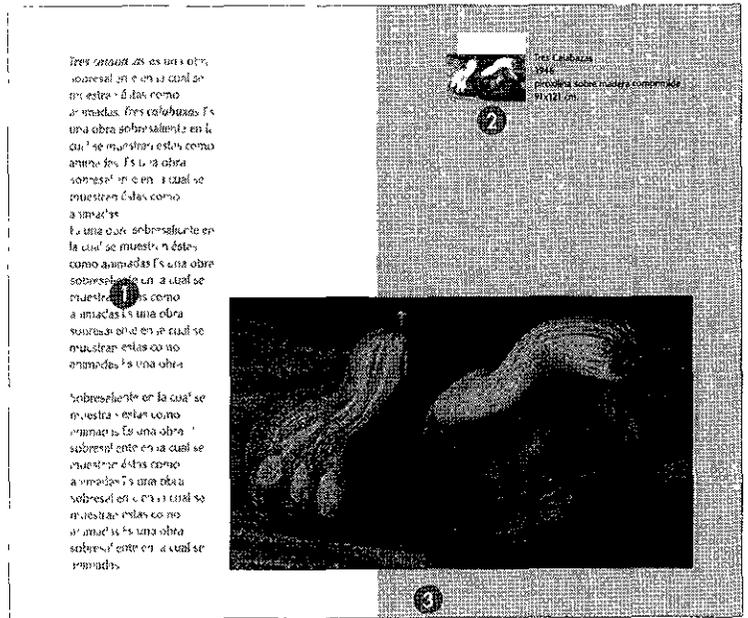
① Con un formato casi cuadrado, y a su vez, con una división de 4 hojas rectangulares, nos ofrece una versatilidad para jugar con la información de las hojas, que puede variar con independencia una de la otra, y coincidir en ciertos momentos.

② La portada y una portadilla se encuentran del tamaño total del catálogo, dándole firmeza al mismo.





- ❶ De una retícula de cuatro columnas surge este boceto, destinando una columna para texto referente a la obra, en un color gris.
- ❷ En la cédula, se incluye una referencia para crear la idea de las dimensiones (con respecto a 1 m²).
- ❸ Una pleca de color gris enmarca al cuadro exactamente a la mitad de la página, dejando sangrar de éste una tercera parte, destacando la obra.



Tres cuadros es una obra
 presentada en la cual se
 muestra estas como
 animadas. Es una obra
 sobre la cual se
 muestra estas como
 animadas.

En una obra sobresaliente en
 la cual se muestra estas
 como animadas. Es una obra
 sobresaliente en la cual se
 muestra estas como
 animadas. Es una obra
 sobresaliente en la cual se
 muestra estas como
 animadas.

Sobresaliente en la cual se
 muestra estas como
 animadas. Es una obra
 sobresaliente en la cual se
 muestra estas como
 animadas. Es una obra
 sobresaliente en la cual se
 muestra estas como
 animadas.



Tres cuadros
 es una obra
 presentada sobre la cual se
 muestra estas como
 animadas.

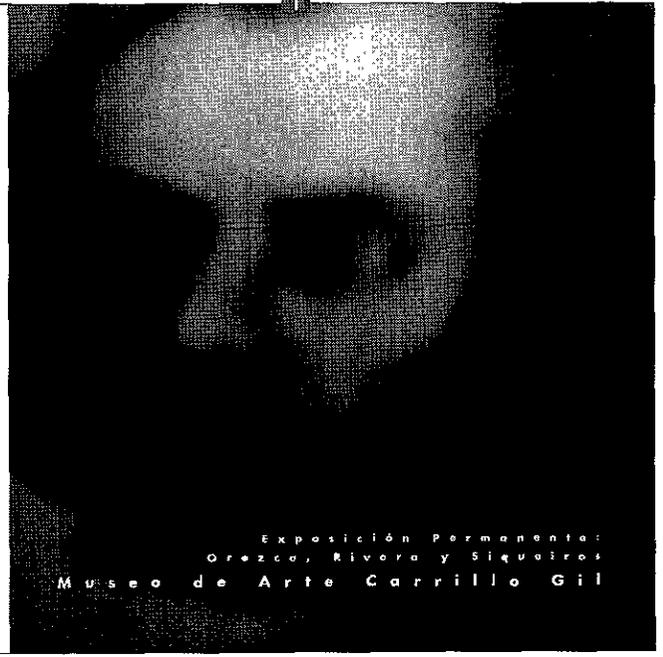
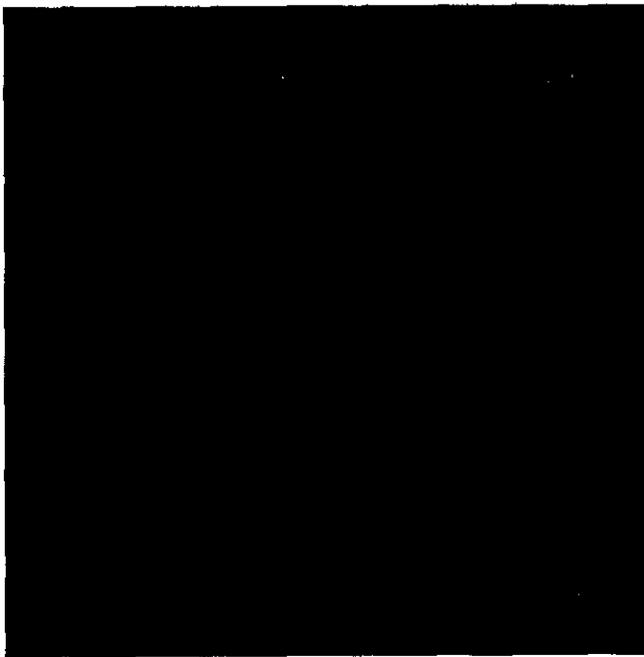


Tres cuadros es una obra
 presentada en la cual se
 muestra estas como
 animadas. Es una obra
 sobresaliente en la cual se
 muestra estas como
 animadas. Es una obra
 sobresaliente en la cual se
 muestra estas como
 animadas. Es una obra
 sobresaliente en la cual se
 muestra estas como
 animadas.



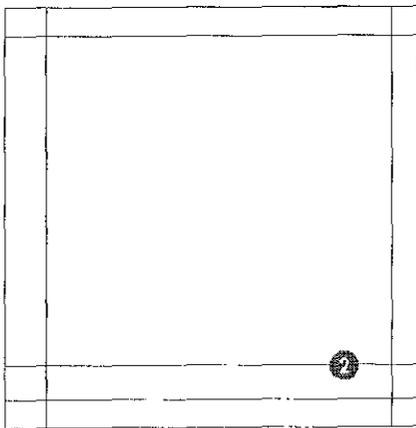
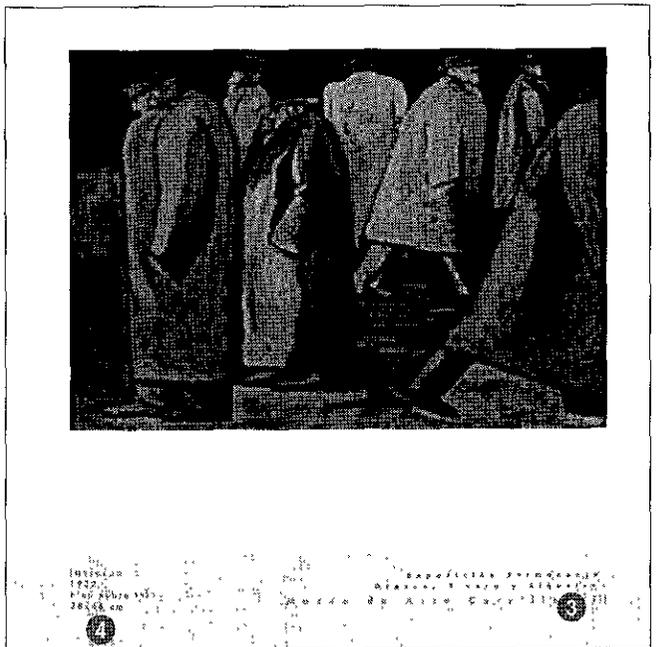
Tres cuadros
 es una obra
 presentada sobre la cual se
 muestra estas como
 animadas.





❶ Como portada se propone el retrato hecho por Siqueiros de el Dr. Alvar Carrillo Gil, con un tratamiento que nos sugiere recordar al coleccionista de arte contemporáneo, al cual se le debe el acervo que conforma el MACG, al mismo tiempo de ser una obra de la exposición.

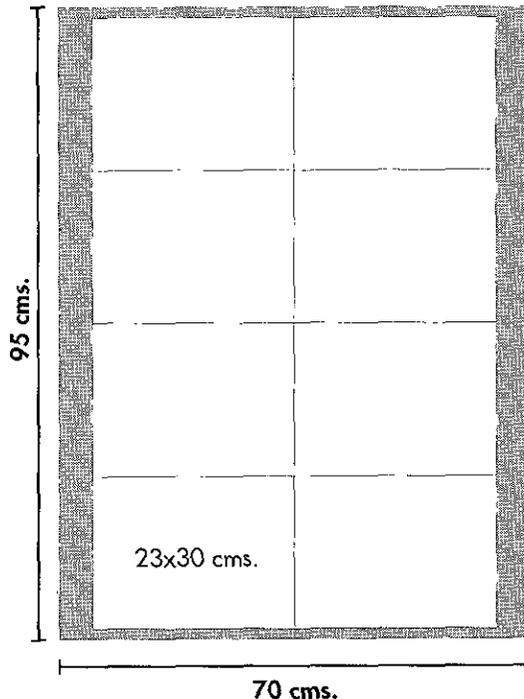
❷ Una retícula delimitada únicamente por sus márgenes, reserva un espacio libre para colocar la obra, *tatar* la página ❸ y colocar la cédula ❹.



Bocetaje Formal

De la experiencia del bocetaje inicial, se sacan unas primeras conclusiones para definir el proyecto:

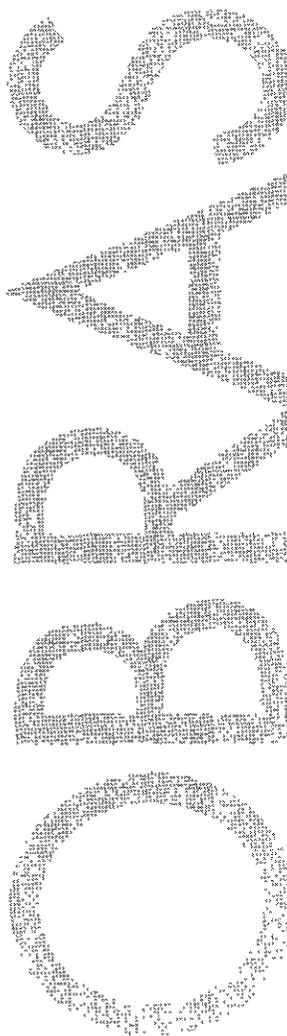
- El mostrar algún recurso para ejemplificar la proporción del cuadro formará parte del catálogo, ya que nos da una mejor idea de las proporciones.
 - La fotografía ampliada al tamaño de la hoja no se recomienda, puesto que tendría que adaptarse a las dimensiones del catálogo, mostrando únicamente una parte de la obra.
 - El albanene entre páginas se aprueba, ya que es un recurso que dará elegancia al catálogo, permitiéndonos mostrar la obra aislada.
 - Los formatos experimentados en el bocetaje inicial se definen en una dimensión de 30x30 cm. El pliego de papel cuché y albanene a utilizar tienen una medida 95x70 cms., lo que representa un gran desperdicio de papel. Para esto, el formato se ajusta a un tamaño final de **23x30 cms.**, entrando 8 hojas en cada pliego, disminuyendo considerablemente el desperdicio de papel.
 - Se considera la opción de agregar texto referente a cada obra en la página par correspondiente a cada una.
 - La tipografía primaria es **Futura**, que nos permite versatilidad y una excelente legibilidad, además de encajar perfectamente con lo que ha hecho el **MACG** en varios de sus materiales, como la logotipización de sus siglas en la página de la red.
 - El esquema original de páginas queda igual, únicamente intercalando las hojas albanene en donde irán dispuestos los textos y cédulas, quedando sucesivamente hoja 1, hoja 1a, hoja 2, hoja 2a, etc.
- Como las páginas de albanene son insertos, nos permite utilizar el esquema original, tomando en cuenta que entre todas las páginas existe una de albanene.
- Para la portada se sugiere la obra de David Alfaro Siqueiros, *Retrato de Alvar Carrillo Gil*, con un tratamiento de "fog", que nos da la idea de la imagen del Dr. Carrillo. Digamos



que se representa la imagen pasada del gran coleccionista que a partir de su afición por el arte se crea el **Museo de Arte Contemporáneo Carrillo Gil**, visto como un fundador de la colección, pero dando al museo el crédito del seguimiento de la divulgación del arte y de la creación de un espacio para todo el público; sueño del Dr. Carrillo Gil. Dando el tratamiento al cuadro, nos da la imagen del tiempo, de las bases, para ahora ser un museo que sigue alentando al arte contemporáneo. Este mismo cuadro se incluye en el catálogo, ya que en la portada se encuentra alterado, y nuestro propósito primordial es mostrar la obra tal como es. La alteración de la obra en la portada se justifica, puesto que se quiere dar esa idea del paso del tiempo, y no se altera en su estructura, sino sólo en su visión "fuera de foco".

Total de 80 páginas de papel cuché-40 hojas total intercaladas 40 hojas de albanene - 10 pliegos de cuché 150 g/m² y 20 pliegos de albanene de 100 g/m².

Página	Contenido
1	Logotipos patrocinio, así como Instituto Nacional de Bellas Artes y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
3	Presentación: Carta del Director General del MACG.
5	Introducción
7	Introducción
9	Introducción
11	
13	
15	
17	
19	
21	
23	
25	
27	
29	
31	
33	
35	
37	
39	
41	
43	
45	
47	
49	
51	
53	
55	
57	
59	
61	
63	
65	
67	
69	
71	
73	
75	Agradecimientos
77	Bibliografía
79	Colofón



Retícula:

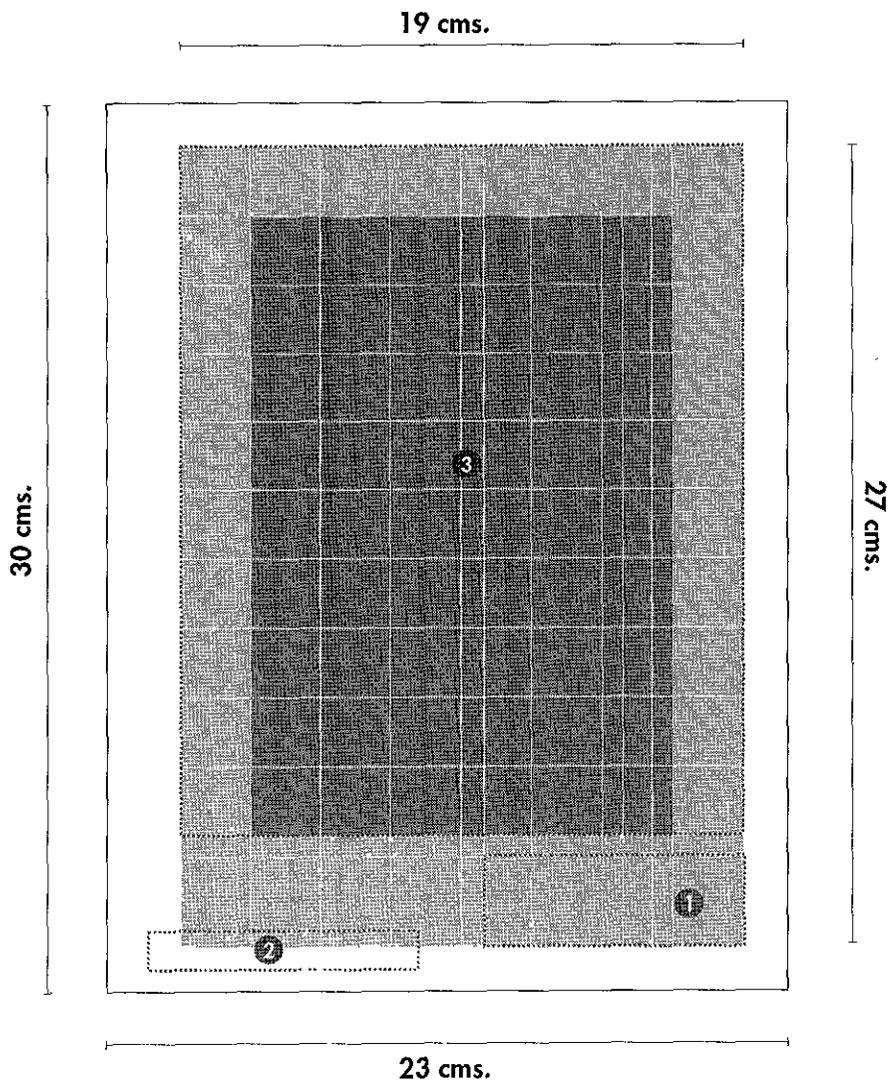
La mancha tipográfica se encuentra delimitada en gris claro. La zona inferior destinada para folio e información de la cédula, y el resto de la página destinada para la obra

posicionándola dentro de la cuadrícula. La retícula es muy clara, muy limpia, y permite equilibrar cada página con las proporciones y cualidades de la obra.

Esta misma retícula será la que contenga la caja tipográfica de las páginas pares (que se muestra en un gris oscuro)

La retícula nos delimita el espacio para la cédula ❶, así como para "tatar" la página ❷. Recordemos que la cédula es la que va en el albanene, y el "tatuaje", en la página correspondiente a la obra.

El espacio para colocar la reproducción de la obra ❸ es muy versátil, ya que se puede adaptar a cualquier formato. Es conveniente que la obra no quede muy pegada al margen de lomo, puesto que la encuadernación no facilita del todo la visión en esa zona.



Introducción

El Museo de Arte Carrillo Gil se fundó en 1974, el mismo año de la muerte del Dr. Álvaro Carrillo Gil, a quien debe su origen.

El Dr. Carrillo (n. Opichem, Yucatán, en 1898, Cd. de México) estudió medicina y se especializó en Pediatría en París. Es en esta ciudad donde tuvo oportunidad de acercarse al arte de vanguardia y, donde formó una perspectiva clara del arte mexicano en su relación con otros países. Sin lugar a dudas, Carrillo Gil fue un profundo amante del expresionismo y todas las propuestas artísticas que se derivaron de él. Esto se refleja en su interés permanente por la obra de José Clemente Orozco, artista con el cual entabló una profunda amistad.

De esta forma el Dr. Carrillo centró su atención en series como *La Casa del Llanto*, en las que Orozco refleja el desolador paisaje urbano de la vida cotidiana del México posrevolucionario. También en los *Horrores de la Revolución*, serie en la que el pintor se muestra como un desencantado de los resultados del movimiento armado mexicano.

Los trabajos de Diego Rivera son un ejemplo claro de la manera como el Dr. Carrillo atrajo su colección a partir de un gusto particular y no pretendiendo dar un panorama del arte mexicano. Estos no son los que consideramos como los tradicionales de la Escuela Mexicana de Pintura sino que son telas que forman parte de una etapa temprana, en la que Rivera se encontraba en España y Francia y tuvo contacto con uno de los momentos de mayor ruptura con el arte académico, como es el cubismo.

Retrato de Dolores del Río

El Museo de Arte Carrillo Gil se fundó en 1974, el mismo año de la muerte del Dr. Álvaro Carrillo Gil, a quien debe su origen.

El Dr. Carrillo (n. Opichem, Yucatán, en 1898, Cd. de México) estudió medicina y se especializó en Pediatría en París. Es en esta ciudad donde tuvo oportunidad de acercarse al arte de vanguardia y, donde formó una perspectiva clara del arte mexicano en su relación con otros países. Sin lugar a dudas, Carrillo Gil fue un profundo amante del expresionismo y todas las propuestas artísticas que se derivaron de él. Esto se refleja en su interés permanente por la obra de José Clemente Orozco, artista con el cual entabló una profunda amistad.

De esta forma el Dr. Carrillo centró su atención en series como *La Casa del Llanto*, en las que Orozco refleja el desolador paisaje urbano de la vida cotidiana del México posrevolucionario. También en los *Horrores de la Revolución*, serie en la que el pintor se muestra como un desencantado de los resultados del movimiento armado mexicano.

Los trabajos de Diego Rivera son un ejemplo claro de la manera como el Dr. Carrillo atrajo su colección a partir de un gusto particular y no pretendiendo dar un panorama del arte mexicano. Estos no son los que consideramos como los tradicionales de la Escuela Mexicana de Pintura sino que son telas que forman parte de una etapa temprana, en la que Rivera se encontraba en España y Francia y tuvo contacto con uno de los momentos de mayor ruptura con el arte académico, como es el cubismo.

Páginas con texto:

Esta es una muestra de una página de texto de la introducción. El texto calado en blanco, en **Futura Normal de 12 pts.**, tiene un interlineado de **13.5 pts.** lo que hace fácil de leer, y la sensación de no ser un texto largo. Las cabezas en **Futura Bold de 22 pts.** En la caja tipográfica entran 1584 caracteres, poco más de una cuartilla aproximadamente, suficiente para el desarrollo de cada obra, y las páginas iniciales de introducción. Las páginas iniciales son negras, con una marca de alto contraste de la fachada del **MACG** en un 80% de negro. Esto resulta en una página atractiva y limpia a la vez.

Las páginas referentes a las obras, son impresas en blanco con la tipografía en un 50% de negro, con el fin de no robar presencia a la obra. Se incluye una pleca negra en el margen de corte, dando unidad con las páginas iniciales.

El foliado se localiza en el extremo inferior derecho en ambas páginas, pares e impares. Se incluye el nombre del museo en cada folio, y en las páginas introductorias el número se encuentra sobre la misma viñeta de la fachada en rojo (100% M 100% Y), detalle de las páginas con fondo negro.

 100% M 100% Y

 100% K

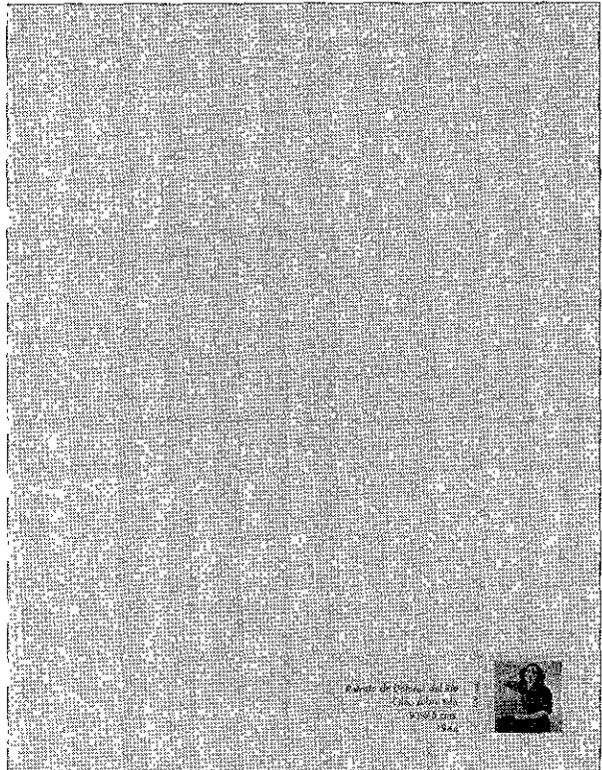
 80% K



JOVITA CISMARINA OLTARARU
MUSEO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES

Páginas con obra:

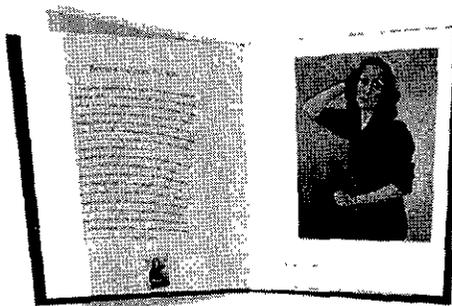
Se encuentra cada obra aislada.
En la página encontraremos solamente la obra, el folio con el nombre del museo y el autor de la obra.
Una página muy limpia que nos muestra la obra sin interrupciones.

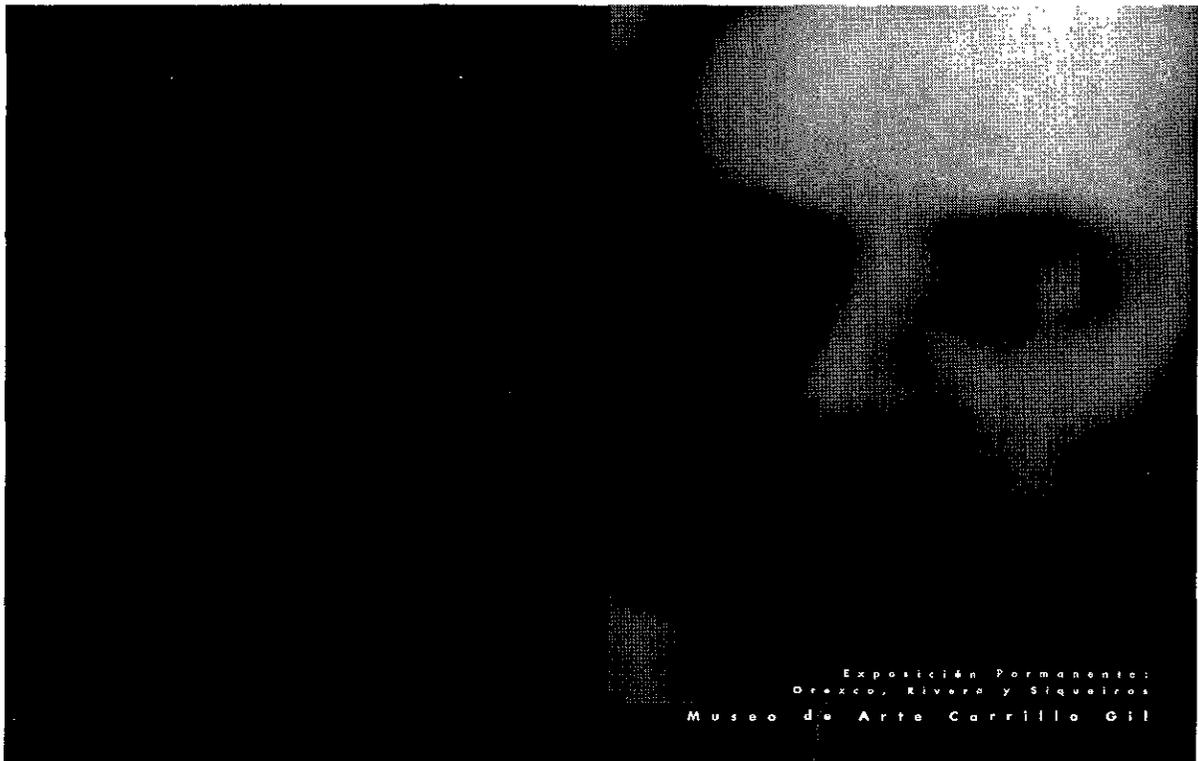


Páginas de albanene:

En la página de albanene se incluye la referencia de la obra y la cédula, encajando perfectamente en la retícula, ya que la transparencia nos permite ver que encontraremos la obra en la siguiente página. La cédula se acompaña de una cuadrícula y una reducción blanco y negro de la obra con el fin de dar una imagen más real de las proporciones del cuadro.

Para título **Futura Bold Italic de 11 pts.**, y **Futura Normal de 11 pts.** para técnica, medidas y año.



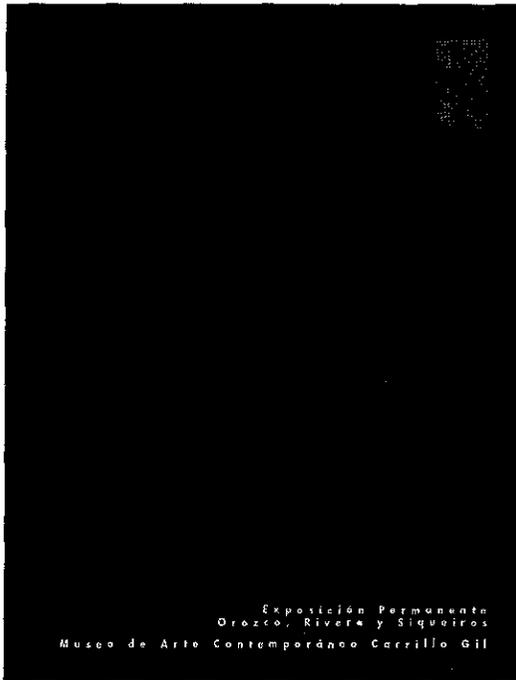


Contraportada:

Espacio para logotipos patrocinadores, así como Consejo Nacional para la Cultura y las Artes e Instituto Nacional de Bellas Artes. Se incluye dirección del Museo de Arte Contemporáneo Carrillo Gil.

Portada:

Museo de Arte Contemporáneo Carrillo Gil calado en blanco sobre el fondo negro. Título de la exposición en 100% amarillo, que a pesar de ser un tamaño muy discreto, resalta y destaca, dando elegancia y contemporaneidad a la portada. Título en **Futura de 13 pts.**, 120% escala horizontal, con un interletraje de 5.1 mm.



Exposición Permanente
Orozco, Rivera y Siqueiros
Museo de Arte Contemporáneo Carrillo Gil

Introducción

El Museo de Arte Contemporáneo Carrillo Gil se fundó en 1974, al mismo año de la muerte del Dr. Abel Carrillo Gil, a quien debe su origen.

El Dr. Carrillo (n. Opiachon, Yucatán, m. 1920, Col. de México) estudió medicina y se especializó en Pediatría en París. Es en esta ciudad donde tiene oportunidad de acercarse al arte de vanguardia y, desde luego, una perspectiva clara del arte mexicano en su relación con otros países. Sin lugar a dudas, Carrillo Gil fue un profundo amante del surrealismo y todas las propuestas artísticas que se derivaron de él. Esto se refleja en su interés permanente por la obra de José Clemente Orozco, artista con el cual estableció una profunda amistad.

De esta forma el Dr. Carrillo centró su atención en temas como *La Cesta del Llamita*, en los que Orozco refleja el desolado paisaje urbano de la vida guibante del México pos-revolucionario. También en las *Horreras de la Revolución*, serie en la que el pintor muestra como un desahogado de los resultados del movimiento armado mexicano.

Las pinturas de Diego Rivera son un ejemplo claro de la manera como el Dr. Carrillo amó y valoró a partir de un gusto particular y no pretendiendo dar un panorama del arte mexicano. Estos no son los que consideramos como los tradicionales de la Escuela Mexicana de Pintura sino que son temas que forman parte de una etapa temprana, en la que Rivera se encontraba en España y Francia y tuvo contacto con una de las momentos de mayor riqueza con el arte occidental, como es el cubismo.

De la obra de Siquieros quien se consideraba a sí mismo un creador de grandes superficies acorde con su trabajo en el muralismo. El Dr. Carrillo se centra en lienzos en las que se reconocen fácilmente líneas de experimentación formal y espacial. El que Siquieros utilizara autorretratos para estudios y estudios singulares de perspectiva estimulaban seguramente su gusto por ésta obra.

Otras artistas puntuales de la colección son **Bunthea Goreau** y **Walterio Peñón**, ambos van sus orígenes en el movimiento surrealista; sin embargo, es la búsqueda formal de valores propiamente pictóricos los que más interesan a Carrillo Gil.

Como parte de esta búsqueda por consolidar una visión propia del arte, el Dr. Carrillo adquirió grandes carpetas de obra gráfica de artistas como **Rouault, Picasso, Kandinsky, Klee** y otros con idéntico su gusto y lo muestra en como un estudio, creyendo del arte contemporáneo.

Debido uno de los viajes que el Dr. Carrillo emprendió por Japón, precisamente para mostrar su interés pictórico, adquirió lo que sería una de las partes fundamentales de su colección: *La Estampa Japonesa o Ukiyo-e*. Conocer de la influencia profunda de este tipo de obra en el arte europeo de finales de siglo y en general de la obra gráfica de varias generaciones, Carrillo Gil, integró a su colección esta obra que, tanto por su número como por su calidad, ahora cumple un importante papel en el conjunto general de su perspectiva.

181 AÑO DE NUESTRO SEÑOR 1981

Durante uno de los viajes que el Dr. Carrillo emprendió por Japón, precisamente para mostrar su interés pictórico, adquirió lo que sería una de las partes fundamentales de su colección: *La Estampa Japonesa o Ukiyo-e*. Conocer de la influencia profunda de este tipo de obra en el arte europeo de finales de siglo y en general de la obra gráfica de varias generaciones, Carrillo Gil, integró a su colección esta obra que, tanto por su número como por su calidad, ahora cumple un importante papel en el conjunto general de su perspectiva.

Edgardo Gamada
Custodio de la exposición

182 AÑO DE NUESTRO SEÑOR 1981

Durante uno de los viajes que el Dr. Carrillo emprendió por Japón, precisamente para mostrar su obra pictórica, adquirió la que sería uno de los puntos fundamentales de su colección: La Estampa Japonesa o Ukiyo-e. Conocedor de la influencia profunda de este tipo de obra en el arte europeo de finales de siglo y en general de la obra gráfica de varias generaciones, Carrillo Gil integró a su colección esta obra que, tanto por su número como por su calidad, ahora cumple un importante papel en el conjunto general de su perspectiva.

María Baeza
Montaje Museográfico

Durante uno de los viajes que el Dr. Carrillo emprendió por Japón, precisamente para mostrar su obra pictórica, adquirió la que sería uno de los puntos fundamentales de su colección: La Estampa Japonesa o Ukiyo-e. Conocedor de su influencia profunda de este tipo de obra en el arte europeo de finales de siglo y en general de la obra gráfica de varias generaciones, Carrillo Gil integró a su colección esta obra que, tanto por su número como por su calidad, ahora cumple un importante papel en el conjunto general de su perspectiva.

José Antonio Hernández
Montaje Museográfico

José Clemente Orozco

El Museo de Arte Carlos O'Farrill se fundó en 1974, a instancias de la esposa de Dr. Alejandro Ferrer, y se ha desarrollado gracias a la colaboración de los O'Farrills. Desde su creación, el museo ha sido un espacio de encuentro entre el arte y la cultura. Es un lugar que busca promover un diálogo entre el arte y la cultura, y que busca promover un diálogo entre el arte y la cultura. Es un lugar que busca promover un diálogo entre el arte y la cultura. Es un lugar que busca promover un diálogo entre el arte y la cultura.

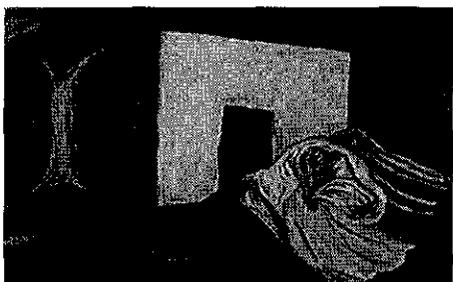


José Clemente Orozco

Autógrafa
Cada hora de
Madrugada
1934

La Casa Blanca

El Museo de Arte Carlos O'Farrill se fundó en 1974, a instancias de la esposa de Dr. Alejandro Ferrer, y se ha desarrollado gracias a la colaboración de los O'Farrills. Desde su creación, el museo ha sido un espacio de encuentro entre el arte y la cultura. Es un lugar que busca promover un diálogo entre el arte y la cultura. Es un lugar que busca promover un diálogo entre el arte y la cultura.



José Clemente Orozco

La casa blanca
Cada hora de
Madrugada
1934

Las Coles

El Museo de Arte Carlos Gallo se fundó en 1974 en homenaje al movimiento de la Nueva Colección que surgió en los años 50.

El Dr. Carlos Gallo, en Nueva York, EE. UU., se dedicó a estudiar la medicina y se especializó en Pediatría en Harvard. Es en la escuela donde conoció un modelo de enseñanza de la medicina que lo impresionó tanto que decidió irse a estudiar allí. Allí conoció a los profesores que se convirtieron en sus mentores y a los alumnos que se convirtieron en sus amigos. Este se refiere a la obra de arte por la que José Clemente Orozco, en colaboración con el doctor Gallo, creó una obra.

De este modelo de enseñanza se inspiró en su obra como la Casa del Hombre en las universidades de México y en la casa de los señores de la vida galton de México permitiendo la formación de médicos de la generación de 1950 en el país. Este se refiere a la obra de arte por la que José Clemente Orozco, en colaboración con el doctor Gallo, creó una obra.



JOSÉ CLEMENTE OROZCO
LAS COLES, 1950

Escultura
en bronce
100 x 80 x 100
1950



El Combate

El Museo de Arte Carlos Gallo se fundó en 1974 en homenaje al movimiento de la Nueva Colección que surgió en los años 50.

El Dr. Carlos Gallo, en Nueva York, EE. UU., se dedicó a estudiar la medicina y se especializó en Pediatría en Harvard. Es en la escuela donde conoció un modelo de enseñanza de la medicina que lo impresionó tanto que decidió irse a estudiar allí. Allí conoció a los profesores que se convirtieron en sus mentores y a los alumnos que se convirtieron en sus amigos. Este se refiere a la obra de arte por la que José Clemente Orozco, en colaboración con el doctor Gallo, creó una obra.

De este modelo de enseñanza se inspiró en su obra como la Casa del Hombre en las universidades de México y en la casa de los señores de la vida galton de México permitiendo la formación de médicos de la generación de 1950 en el país. Este se refiere a la obra de arte por la que José Clemente Orozco, en colaboración con el doctor Gallo, creó una obra.



JOSÉ CLEMENTE OROZCO
EL COMBATE, 1950

Escultura
en bronce
100 x 80 x 100
1950



Cristo Destruye Su Cruz

El Museo de Arte Carré y Guío fundó en 1974 e inauguró la obra a muerte sus *Los Alborzados* a los que se le atribuye el título.

El Dr. Carré lo Opus en 1974, el 18 de Julio, cuando se le ocurrió una idea para un cuadro que se exhibiera en un museo. En este cuadro se muestra a un grupo de personas que se encuentran en un momento de crisis. El cuadro muestra a un grupo de personas que se encuentran en un momento de crisis. El cuadro muestra a un grupo de personas que se encuentran en un momento de crisis.

Después de haber estado en un momento de crisis, el cuadro muestra a un grupo de personas que se encuentran en un momento de crisis. El cuadro muestra a un grupo de personas que se encuentran en un momento de crisis.



Cristo Destruye Su Cruz
de José Clemente Peón
1974



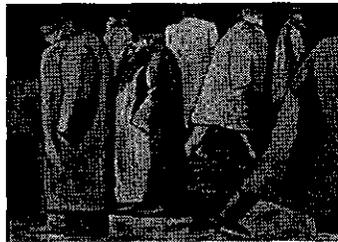
JOSÉ CLEMENTE PEÓN
21

Invierno

El Museo de Arte Carré y Guío fundó en 1974 e inauguró la obra a muerte sus *Los Alborzados* a los que se le atribuye el título.

El Dr. Carré lo Opus en 1974, el 18 de Julio, cuando se le ocurrió una idea para un cuadro que se exhibiera en un museo. En este cuadro se muestra a un grupo de personas que se encuentran en un momento de crisis. El cuadro muestra a un grupo de personas que se encuentran en un momento de crisis.

Después de haber estado en un momento de crisis, el cuadro muestra a un grupo de personas que se encuentran en un momento de crisis. El cuadro muestra a un grupo de personas que se encuentran en un momento de crisis.



Invierno
de José Clemente Peón
1974



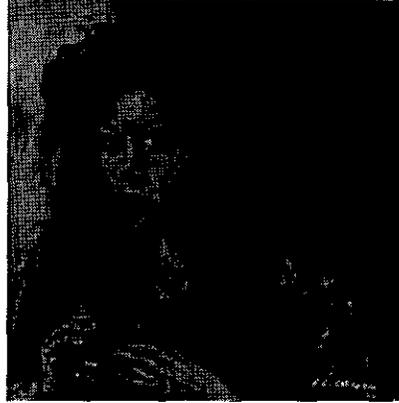
JOSÉ CLEMENTE PEÓN
21

Mujer

El Museo de Arte Contemporáneo de Lima en 1974, en memoria a una mujer que se fue a vivir a París, y a la que se le dedica este libro.

El Dr. Carlos de Caceres en 1974, en memoria a una mujer que se fue a vivir a París, y a la que se le dedica este libro. En 1974, en memoria a una mujer que se fue a vivir a París, y a la que se le dedica este libro. En 1974, en memoria a una mujer que se fue a vivir a París, y a la que se le dedica este libro.

De esta forma, el Dr. Carlos de Caceres en 1974, en memoria a una mujer que se fue a vivir a París, y a la que se le dedica este libro. En 1974, en memoria a una mujer que se fue a vivir a París, y a la que se le dedica este libro.



Mujer
1974
Óleo sobre lienzo
100 x 100 cm

JOSÉ CARMONA ORTEGA

Paisaje de Picos

El Museo de Arte Contemporáneo de Lima en 1975, en memoria a una mujer que se fue a vivir a París, y a la que se le dedica este libro.

El Dr. Carlos de Caceres en 1975, en memoria a una mujer que se fue a vivir a París, y a la que se le dedica este libro. En 1975, en memoria a una mujer que se fue a vivir a París, y a la que se le dedica este libro.

De esta forma, el Dr. Carlos de Caceres en 1975, en memoria a una mujer que se fue a vivir a París, y a la que se le dedica este libro. En 1975, en memoria a una mujer que se fue a vivir a París, y a la que se le dedica este libro.



Paisaje de Picos
1975
Óleo sobre lienzo
100 x 100 cm

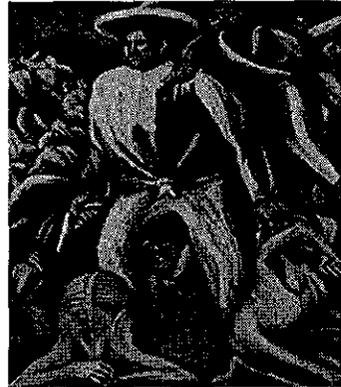
JOSÉ CARMONA ORTEGA

Pancho Villa

El Museo de Arte Carrizosa de la Universidad de Arizona, Tucson, Arizona, presenta una muestra de la obra de Pancho Villa, un artista mexicano que nació en 1893 y murió en 1923.

El Dr. Carrizosa, quien es el director del museo, dijo que la obra de Villa es una mezcla de arte y literatura. Él dijo que Villa era un hombre que se preocupaba mucho por el arte y que quería que su arte fuera una forma de expresión de su vida y de su tiempo. Él dijo que Villa era un hombre que se preocupaba mucho por el arte y que quería que su arte fuera una forma de expresión de su vida y de su tiempo.

El Dr. Carrizosa dijo que la obra de Villa es una mezcla de arte y literatura. Él dijo que Villa era un hombre que se preocupaba mucho por el arte y que quería que su arte fuera una forma de expresión de su vida y de su tiempo. Él dijo que Villa era un hombre que se preocupaba mucho por el arte y que quería que su arte fuera una forma de expresión de su vida y de su tiempo.



Pancho Villa
Las abejas
ANS 1913

José Clemente Orozco

Prometeo

El Museo de Arte Carrizosa de la Universidad de Arizona, Tucson, Arizona, presenta una muestra de la obra de Prometeo, un artista mexicano que nació en 1893 y murió en 1923.

El Dr. Carrizosa, quien es el director del museo, dijo que la obra de Prometeo es una mezcla de arte y literatura. Él dijo que Prometeo era un hombre que se preocupaba mucho por el arte y que quería que su arte fuera una forma de expresión de su vida y de su tiempo. Él dijo que Prometeo era un hombre que se preocupaba mucho por el arte y que quería que su arte fuera una forma de expresión de su vida y de su tiempo.

El Dr. Carrizosa dijo que la obra de Prometeo es una mezcla de arte y literatura. Él dijo que Prometeo era un hombre que se preocupaba mucho por el arte y que quería que su arte fuera una forma de expresión de su vida y de su tiempo. Él dijo que Prometeo era un hombre que se preocupaba mucho por el arte y que quería que su arte fuera una forma de expresión de su vida y de su tiempo.



Prometeo
Carrizosa
1914

José Clemente Orozco

Puente de Queensboro

El Museo de Arte Carrillo Gil se encuentra en 916 de la calle A puente de la Avenida Cuernavaca, y en la dirección 1000.

El Dr. Carrillo Gil nació en Cuernavaca, Morelos, el 18 de febrero de 1895, y se educó en el Colegio de San Carlos de México. Fue un pintor y un escultor. En 1920 viajó a Europa y se estableció en París, donde se dedicó a la pintura y a la escultura. En 1925 regresó a México y se dedicó a la enseñanza y a la dirección de la Escuela Nacional de Artes Plásticas. En 1930 viajó a Europa y se estableció en París, donde se dedicó a la pintura y a la escultura. En 1935 regresó a México y se dedicó a la enseñanza y a la dirección de la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

De este modo, el Dr. Carrillo Gil se convirtió en uno de los grandes maestros de la pintura y de la escultura en México. Su obra es una mezcla de lo tradicional y de lo moderno, y es una muestra de su profundo conocimiento de la historia del arte y de su capacidad para innovar y crear obras únicas y originales.



José Clemente Orozco
1925

Puente de Queensboro
1925
944

Retrato de Dolores del Río

El Museo de Arte Carrillo Gil se encuentra en 916 de la calle A puente de la Avenida Cuernavaca, y en la dirección 1000.

El Dr. Carrillo Gil nació en Cuernavaca, Morelos, el 18 de febrero de 1895, y se educó en el Colegio de San Carlos de México. Fue un pintor y un escultor. En 1920 viajó a Europa y se estableció en París, donde se dedicó a la pintura y a la escultura. En 1925 regresó a México y se dedicó a la enseñanza y a la dirección de la Escuela Nacional de Artes Plásticas. En 1930 viajó a Europa y se estableció en París, donde se dedicó a la pintura y a la escultura. En 1935 regresó a México y se dedicó a la enseñanza y a la dirección de la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

De este modo, el Dr. Carrillo Gil se convirtió en uno de los grandes maestros de la pintura y de la escultura en México. Su obra es una mezcla de lo tradicional y de lo moderno, y es una muestra de su profundo conocimiento de la historia del arte y de su capacidad para innovar y crear obras únicas y originales.



José Clemente Orozco
1925

Retrato de Dolores del Río
1925
944

Zapata

El Museo de Arte Carrista Gil de Sotomayor 1974 a un momento importante en la historia del arte mexicano, cuando el Dr. Alfonso Carrillo Gil, quien había sido el Director del Museo de Arte Carrista Gil de Sotomayor, se había convertido en el Director del Museo de Arte Carrista Gil de Sotomayor. La obra de Zapata es un ejemplo de la importancia del arte en la historia del arte mexicano, y es un ejemplo de la importancia del arte en la historia del arte mexicano. La obra de Zapata es un ejemplo de la importancia del arte en la historia del arte mexicano, y es un ejemplo de la importancia del arte en la historia del arte mexicano.



Zapata
José Clemente Orozco
1929

José Clemente Orozco

David Alfaro Siqueiros

El Museo de Arte Carrista Gil de Sotomayor 1974 a un momento importante en la historia del arte mexicano, cuando el Dr. Alfonso Carrillo Gil, quien había sido el Director del Museo de Arte Carrista Gil de Sotomayor, se había convertido en el Director del Museo de Arte Carrista Gil de Sotomayor. La obra de Siqueiros es un ejemplo de la importancia del arte en la historia del arte mexicano, y es un ejemplo de la importancia del arte en la historia del arte mexicano. La obra de Siqueiros es un ejemplo de la importancia del arte en la historia del arte mexicano, y es un ejemplo de la importancia del arte en la historia del arte mexicano.



David Alfaro Siqueiros

David Alfaro Siqueiros

Intertrópico

El Museo de Arte Contemporáneo de México abrió sus puertas el 1 de octubre de 1962, e inmediatamente comenzó a recibir obras de artistas mexicanos y extranjeros.

El Dr. Carlos Gallardo, director del museo, fue el encargado de seleccionar las obras que se exhibirían en el espacio. En 1962, el museo recibió una donación de obras de arte de los artistas mexicanos que se exhibieron en el espacio. Sin embargo, el museo no fue un espacio de exhibición de obras de arte de todos los países y continentes que se exhibieron en el espacio. Como resultado de la donación de obras de arte de los artistas mexicanos, el museo se convirtió en un espacio de exhibición de obras de arte de todos los países y continentes que se exhibieron en el espacio.

De este modo, el museo se convirtió en un espacio de exhibición de obras de arte de todos los países y continentes que se exhibieron en el espacio. Como resultado de la donación de obras de arte de los artistas mexicanos, el museo se convirtió en un espacio de exhibición de obras de arte de todos los países y continentes que se exhibieron en el espacio.



David Alfaro Siqueiros
Intertrópico, 1962



David Alfaro Siqueiros

Muerte y Funerales de Caín

El Museo de Arte Contemporáneo de México abrió sus puertas el 1 de octubre de 1962, e inmediatamente comenzó a recibir obras de artistas mexicanos y extranjeros.

El Dr. Carlos Gallardo, director del museo, fue el encargado de seleccionar las obras que se exhibirían en el espacio. En 1962, el museo recibió una donación de obras de arte de los artistas mexicanos que se exhibieron en el espacio. Sin embargo, el museo no fue un espacio de exhibición de obras de arte de todos los países y continentes que se exhibieron en el espacio. Como resultado de la donación de obras de arte de los artistas mexicanos, el museo se convirtió en un espacio de exhibición de obras de arte de todos los países y continentes que se exhibieron en el espacio.

De este modo, el museo se convirtió en un espacio de exhibición de obras de arte de todos los países y continentes que se exhibieron en el espacio. Como resultado de la donación de obras de arte de los artistas mexicanos, el museo se convirtió en un espacio de exhibición de obras de arte de todos los países y continentes que se exhibieron en el espacio.



David Alfaro Siqueiros
Muerte y Funerales de Caín, 1962



David Alfaro Siqueiros

Pedregal

Museo de Arte Carrillo Gil se funda en 1974 en el marco de la muerte del Sr. Alvar Carrillo Gil y su familia en el D.F. C. de la Ciudad de México.

El Dr. Carrillo Gil, en su día, en el D.F. C. de la Ciudad de México, se dedicó a la enseñanza y a la investigación en el campo de la historia del arte, y se especializó en el estudio de la obra de los artistas mexicanos del siglo XIX y XX, y en particular en la obra de los artistas de la escuela de San Carlos.

En 1974, el Dr. Carrillo Gil funda el Museo de Arte Carrillo Gil, con el fin de preservar y difundir la obra de los artistas mexicanos del siglo XIX y XX, y en particular la obra de los artistas de la escuela de San Carlos.

De esta forma, el Museo de Arte Carrillo Gil se convierte en el primer museo de arte de México que se dedica a la exhibición y a la investigación de la obra de los artistas mexicanos del siglo XIX y XX, y en particular de los artistas de la escuela de San Carlos.



Pedregal
Óleo sobre lienzo, 1930
50 x 70 cm

David Alfaro Siqueiros

Retrato de Alvar Carrillo Gil

Museo de Arte Carrillo Gil se funda en 1974 en el marco de la muerte del Sr. Alvar Carrillo Gil y su familia en el D.F. C. de la Ciudad de México.

El Dr. Carrillo Gil, en su día, en el D.F. C. de la Ciudad de México, se dedicó a la enseñanza y a la investigación en el campo de la historia del arte, y se especializó en el estudio de la obra de los artistas mexicanos del siglo XIX y XX, y en particular en la obra de los artistas de la escuela de San Carlos.

En 1974, el Dr. Carrillo Gil funda el Museo de Arte Carrillo Gil, con el fin de preservar y difundir la obra de los artistas mexicanos del siglo XIX y XX, y en particular la obra de los artistas de la escuela de San Carlos.

De esta forma, el Museo de Arte Carrillo Gil se convierte en el primer museo de arte de México que se dedica a la exhibición y a la investigación de la obra de los artistas mexicanos del siglo XIX y XX, y en particular de los artistas de la escuela de San Carlos.

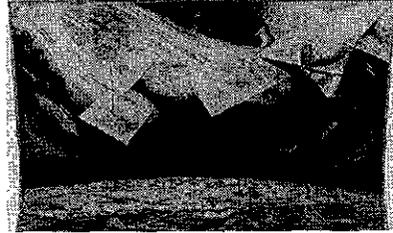


Retrato de Alvar Carrillo Gil
Óleo sobre lienzo, 1930
50 x 70 cm

David Alfaro Siqueiros

Antenas Estratosféricas

El Museo de Arte Carrizosa Gil se fundó en 1974 y muestra obras de la colección del Dr. Alberto Carrizosa Gil, quien donó a la institución una gran parte de su obra. En 1986, Carrizosa Gil realizó una exposición de sus obras en el Museo de Arte Carrizosa Gil, en la que se exhibieron 100 obras de su colección. Carrizosa Gil es un artista multidisciplinario que trabaja en pintura, escultura, fotografía y video. Su obra se caracteriza por el uso de materiales orgánicos y la exploración de temas relacionados con la naturaleza y el medio ambiente. Carrizosa Gil ha participado en numerosas exposiciones individuales y colectivas en México y en el extranjero. Su obra ha sido adquirida por colecciones privadas y públicas. Carrizosa Gil es un artista que ha contribuido significativamente al arte contemporáneo en México.



Antenas Estratosféricas
 David Alfaro Siqueiros
 1945

Retrato de José Clemente Orozco

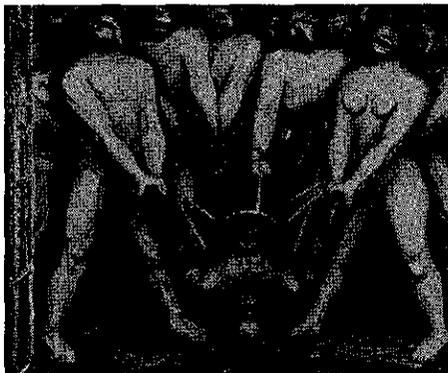
El Museo de Arte Carrizosa Gil se fundó en 1974 y muestra obras de la colección del Dr. Alberto Carrizosa Gil, quien donó a la institución una gran parte de su obra. En 1986, Carrizosa Gil realizó una exposición de sus obras en el Museo de Arte Carrizosa Gil, en la que se exhibieron 100 obras de su colección. Carrizosa Gil es un artista multidisciplinario que trabaja en pintura, escultura, fotografía y video. Su obra se caracteriza por el uso de materiales orgánicos y la exploración de temas relacionados con la naturaleza y el medio ambiente. Carrizosa Gil ha participado en numerosas exposiciones individuales y colectivas en México y en el extranjero. Su obra ha sido adquirida por colecciones privadas y públicas. Carrizosa Gil es un artista que ha contribuido significativamente al arte contemporáneo en México.



Retrato de José Clemente Orozco
 David Alfaro Siqueiros
 1945

Cain en los Estados Unidos

El Museo de Arte Contemporáneo de la Universidad de California de San Diego, el Museo de Arte Contemporáneo de Los Angeles y el Museo de Arte Contemporáneo de Nueva York, entre otros, han exhibido esta obra y se espera que en el futuro se exhiba en otros museos de arte contemporáneo de todo el mundo y de esta forma se podrá tener una idea del arte que se está haciendo en los Estados Unidos y de la importancia que el arte tiene en la cultura de este país. El arte contemporáneo de los Estados Unidos se caracteriza por ser más libre y más expresivo que el arte que se hacía en México y por tener un mayor contacto con el arte que se hacía en otros países. Esto se refleja en el uso de nuevos materiales y técnicas, en la experimentación con formas y colores, y en la búsqueda de nuevas expresiones artísticas. De esta forma el arte contemporáneo de los Estados Unidos se ha convertido en una fuerza poderosa que ha influido en el arte que se hace en México y en otros países. El arte contemporáneo de los Estados Unidos es un arte que se está haciendo en un momento de gran cambio y de gran experimentación y que se está haciendo en un momento de gran libertad y de gran expresión.



Cain en los Estados Unidos
Diego Rivera, 1934
1934



Diego Rivera

El Museo de Arte Contemporáneo de la Universidad de California de San Diego, el Museo de Arte Contemporáneo de Los Angeles y el Museo de Arte Contemporáneo de Nueva York, entre otros, han exhibido esta obra y se espera que en el futuro se exhiba en otros museos de arte contemporáneo de todo el mundo y de esta forma se podrá tener una idea del arte que se está haciendo en los Estados Unidos y de la importancia que el arte tiene en la cultura de este país. El arte contemporáneo de los Estados Unidos se caracteriza por ser más libre y más expresivo que el arte que se hacía en México y por tener un mayor contacto con el arte que se hacía en otros países. Esto se refleja en el uso de nuevos materiales y técnicas, en la experimentación con formas y colores, y en la búsqueda de nuevas expresiones artísticas. De esta forma el arte contemporáneo de los Estados Unidos se ha convertido en una fuerza poderosa que ha influido en el arte que se hace en México y en otros países. El arte contemporáneo de los Estados Unidos es un arte que se está haciendo en un momento de gran cambio y de gran experimentación y que se está haciendo en un momento de gran libertad y de gran expresión.

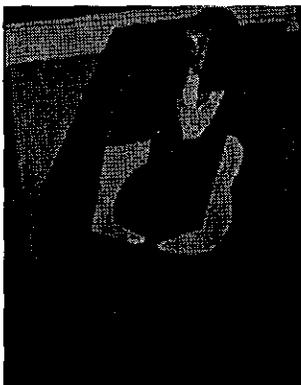


Diego Rivera
1934



Mujer en Verde

El Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá en 1976, en un momento importante de la historia del arte colombiano, cuando se estaba consolidando la escena artística nacional y se buscaba un espacio para la expresión de los artistas locales. El Dr. Carriffo Ospina, director del museo, fue quien encargó a Carlos G. Hoyos la realización de esta obra, que se convirtió en un hito de la producción artística de ese momento. Hoyos, a través de esta obra, buscó reflejar la realidad social y política de Colombia, mostrando a una mujer en un entorno urbano, rodeada por otros personajes que representan diferentes aspectos de la sociedad. La obra es una crítica a la desigualdad y a la explotación, pero también es una celebración de la resistencia y de la capacidad de los colombianos para superar las dificultades. Hoyos utilizó un lenguaje visual muy poderoso, con fuertes contrastes de luz y sombra, y una paleta de colores que resalta la figura central. La obra es una obra maestra de la pintura colombiana de los años 70, y es considerada una de las obras más importantes de la historia del arte colombiano.



Mujer en Verde
Carlos G. Hoyos
1976
Óleo sobre tela
100 x 100 cm

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Retrato de Maximiliano Volonchine

El Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá en 1975, en un momento importante de la historia del arte colombiano, cuando se estaba consolidando la escena artística nacional y se buscaba un espacio para la expresión de los artistas locales. El Dr. Carriffo Ospina, director del museo, fue quien encargó a Carlos G. Hoyos la realización de esta obra, que se convirtió en un hito de la producción artística de ese momento. Hoyos, a través de esta obra, buscó reflejar la realidad social y política de Colombia, mostrando a un hombre en un entorno urbano, rodeado por otros personajes que representan diferentes aspectos de la sociedad. La obra es una crítica a la desigualdad y a la explotación, pero también es una celebración de la resistencia y de la capacidad de los colombianos para superar las dificultades. Hoyos utilizó un lenguaje visual muy poderoso, con fuertes contrastes de luz y sombra, y una paleta de colores que resalta la figura central. La obra es una obra maestra de la pintura colombiana de los años 70, y es considerada una de las obras más importantes de la historia del arte colombiano.



Retrato de Maximiliano Volonchine
Carlos G. Hoyos
1975
Óleo sobre tela
100 x 100 cm

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

El Arquitecto

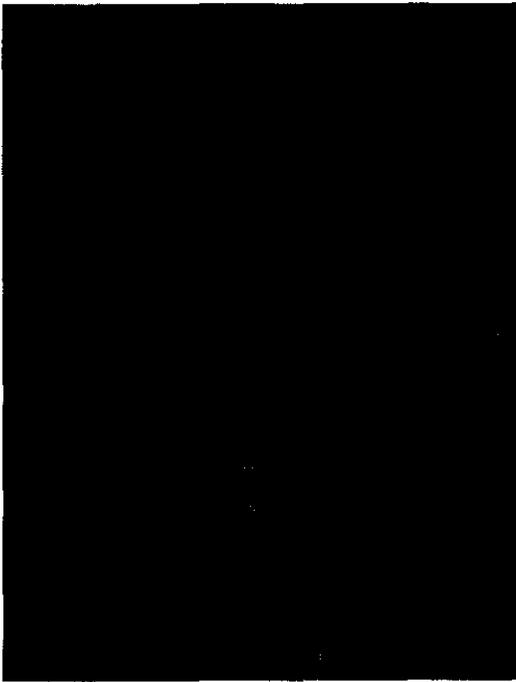
El Museo de Arte Contemporáneo de Caracas, con sus salas de exposiciones, fue diseñado por el arquitecto venezolano Carlos Raúl Finlayes y fue inaugurado en 1961. El edificio es un ejemplo de la arquitectura moderna venezolana, que se caracteriza por su funcionalidad y su integración con el entorno urbano. El arquitecto utilizó materiales locales y técnicas tradicionales, lo que le permitió crear un espacio que es tanto un reflejo de la cultura venezolana como un símbolo de la modernidad.



El Arquitecto
 42x 54 cm
 1961

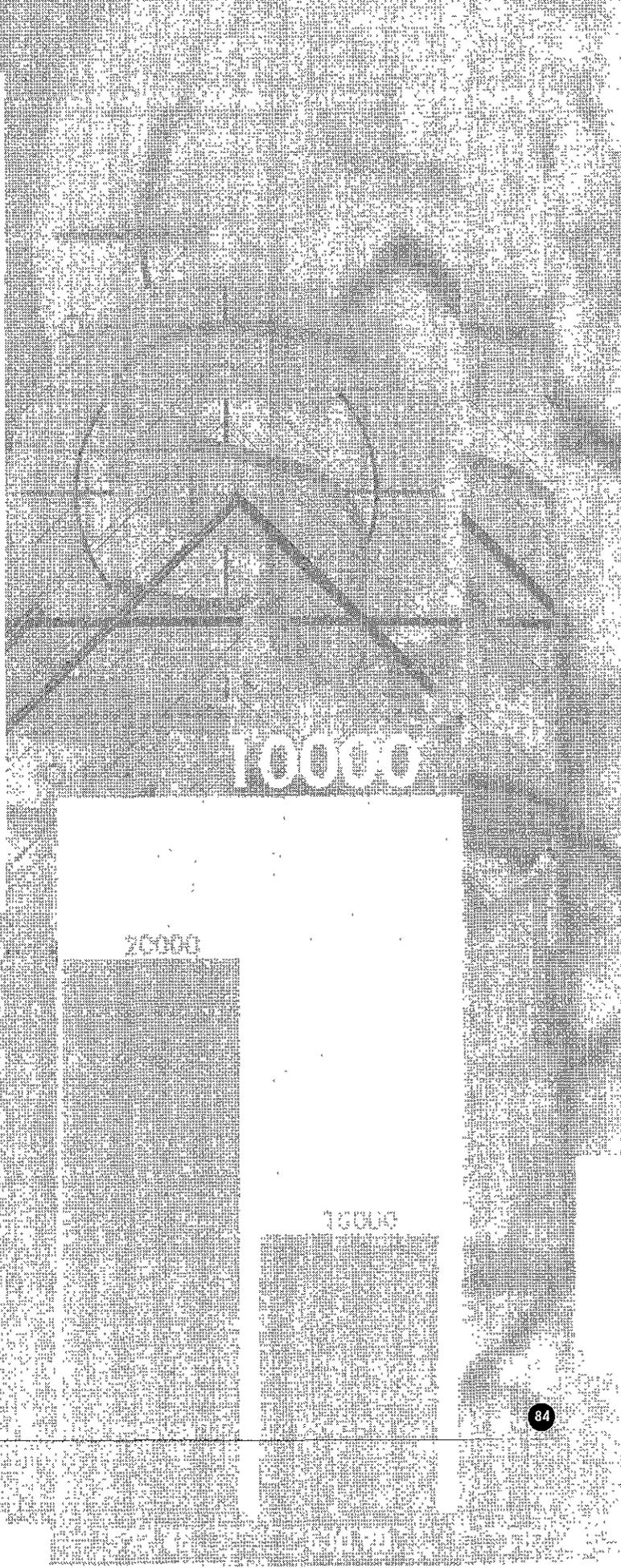


0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Conclusiones

- El diseño de un catálogo de arte, así como en todo el diseño editorial, es una labor de equipo donde se ve involucrado el diseñador, el fotógrafo, el redactor, el corrector de estilo, etc. En el catálogo de arte a su vez, se involucra el director del museo, el curador, el museógrafo, etc. Aquí se plantea únicamente el proyecto de diseño, con el fin de ser una aportación al **MACG** y tomando en cuenta, que la labor académica debe ser contemplada por el propio museo para la realización del catálogo.
- Se obtuvo un diseño limpio que permite a la obra expresar su discurso individualmente; un diseño que no compite con la obra, sino la deja mostrar; un diseño elegante, por su discreción. Es importante dejar que el catálogo muestre, y no hacerlo con el fin de lograr un diseño que destaque tanto, que compita con la obra.
- Detalles como el barniz de máquina y el albanene hacen del catálogo una pieza interesante que se distingue en su tipo.
- El presupuesto, como veremos más adelante, resulta ser razonable, pensando en una pieza de esta calidad.

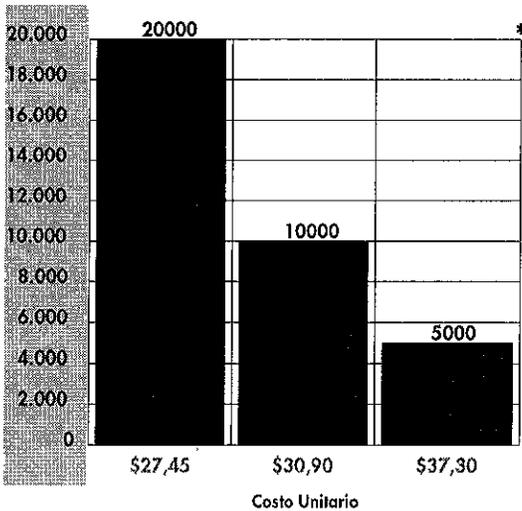
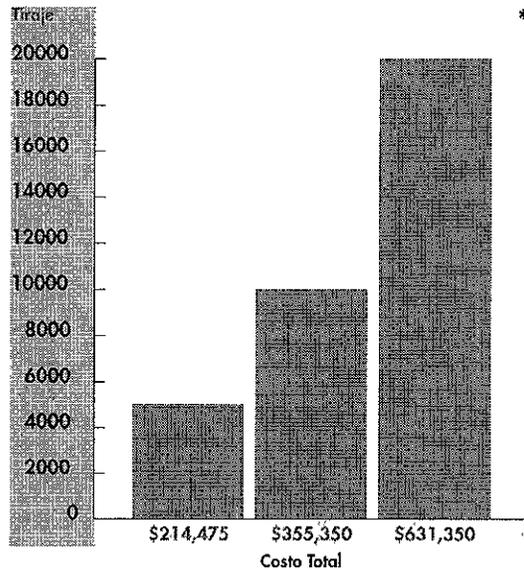


- Además del costo de impresión y armado, se tendrá que tomar en cuenta el costo de producción fotográfica en caso de que el **MACG** no cuente con fotografías de los cuadros con la calidad que se requiere.

- El costo variable estará determinado por el número de ejemplares. Entre mayor el número de ejemplares, mayor el costo total, pero menor el precio unitario.

- Existe otro costo fijo, que será igual para cualquier tiraje en lo que a costo total se refiere, que incluye armado de originales electrónicos, ya que el costo de negativos y pruebas de color se encuentra incluido en la cotización de impresión.

Estas gráficas muestran el incremento de costo de impresión y negativos con respecto al tiraje de 5 000, 10.000 y 20.000 ejemplares. El incremento es en el costo total, disminuyendo el costo unitario.



El costo unitario disminuye significativamente al aumentar el tiraje. Recordemos que a este costo habrá que agregársele el costo de originales electrónicos, dividido entre el número de ejemplares; de tal manera, que entre mayor sea el tiraje, este costo de originales electrónicos disminuirá en relación al costo unitario.

* La cotización es referencia, y deberá recotizarse a la fecha de producción.

Cotización No 3749 hecha por Plus Printer Co. S.A. de C.V. (interiores en 115gr/m², y forros en 250gr/m²)

15 de julio de 1998

San Francisco No 41

Col San Francisco Xicaltongo

08230 México, D.F.

• En el periódico Reforma del Lunes 6 de julio de 1998, en su sección de cultura, se menciona, en un artículo referente al centésimo aniversario de Carrillo Gil (1898-1998):

" Hoy se cumplen 100 años del nacimiento del coleccionista yucateco fallecido en 1974, quien conformó uno de los acervos de arte mexicano contemporáneo más importantes del país: mil 700 obras que aún esperan ser documentadas en un catálogo completo ".

Esta es la prueba contundente de que puede ser el momento de hacer el catálogo. Propuesto en esta tesis como un catálogo inicial de 33 obras, ya que facilita la producción, y posteriormente, se sacan los distintos volúmenes que completarán la colección del **MACG**.

Un catálogo completo, elevaría los costos, lo que complicaría la producción, y la venta sería mucho más difícil. En cambio, si pensamos la colección dividida en volúmenes, agrupando obras por movimientos o por épocas, resultan ser catálogos más accesibles, y con la facilidad de sacarlos periódicamente, en una inversión dividida.

Espero que esta tesis sea de ayuda para el **MACG**, y se logre sacar un catálogo lo más pronto posible.



Bibliografía

- Andrade, J.M. Pita y M.M. Borobia Guerrero; **Maestros Antiguos del Museo Thyssen-Bornemisza**; Lunwerg Editores, S.A.; España, 1992.
- **Andy Warhol 1928-1987: El Arte como Negocio**; Editorial Benedikt Taschen; Alemania, 1992
- **Antonio Seguí: Hombre de Ciudades**; Museo Rufino Tamayo; México 1997
- **Arte Pop**; Editorial Electa; Museo Nacional Reina Sofía; Madrid, 1992
- Beltrán y Cruces, Raúl Ernesto; **Publicidad en Medios Impresos**; Editorial Trillas; México, 1991
- Clark, Sheree y Lyons, Wendy; **Creative Direct Mail Design**; Honk Kong, 1995
- Collier, David y Floyd, Kay; **Desktop Publishing Source Book**; Editorial Headline; Gran Bretaña, 1989
- **Como Diseñar Reticulas**; Editorial Gustavo Gili; México, 1989
- Fioravanti, Giorgio; **Diseño y Reproducción**; Editorial Gustavo Gili; Barcelona, 1988
- **Julio Galán: Exposición Retrospectiva**; Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey y Museo de Arte Moderno Ciudad de México; México, 1994
- Marshall, Hugh; **Diseño Fotográfico**; Editorial Gustavo Gili; Barcelona, 1990
- Martin, Diana; **Graphic Design: Inspirations and Innovations**; Rockport Publishers; E.U.A., 1995.
- Meggs, Philip B.; **Historia del Diseño Gráfico**; Editorial Trillas; Primera edición; México, 1991.
- **México Esplendores de 30 Siglos**; The Metropolitan Museum of Art; Fundación Amigos de las Artes de México; Italia, 1992
- **La Obra Completa- Pintura- El Bosco**; Editorial Benedikt Taschen; España, 1994
- **Pintura Estadounidense: Expresionismo Abstracto**; Fundación Cultural Televisa; Centro Cultural Arte Contemporáneo; México 1996
- **Remedios Varo 1908-1963**; Museo de Arte Moderno; México, 1994
- **Revista al Diseño Gráfico**; Vol. 26 julio-agosto 1996; *Magda González: Diseñar el arte con el arte de diseñar.*
- **Revista Communication Arts**; Vol. 40 Número 2; Mayo/Junio 1998; *Great Ideas (on limited budgets)*
- **Revista HOW, The Bottomline Design Magazine**; Vol. Agosto 1998
- **Revista HOW, The Bottomline Design Magazine**; Vol. Octubre 1998
- Swan, Allan; **Diseño y Marketing**; Editorial Gustavo Gili; México, 1991
- Swan, Allan; **La Creación de Bocetos Gráficos**; Editorial Gustavo Gili; México, 1989
- White, Jan V.; **Editing by Design**; R.R. Bowker Company (Xerox Education Company); Nueva York, 1974