

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS



MÉXXICO

en el diseño gráfico:

Los signos visuales de un siglo



Antecedentes



1900 - 1920



1920 - 1940



1940 - 1960



1960 - 1980



1980 - 2000

“MéXXico en el diseño gráfico:
Los signos visuales de un siglo”
(1920 - 1940)

Compilación Documental del Acervo

TESINA

“Compilación Gráfica (1936 - 1939)”

Que para obtener el título de:
Lic. en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:

Itzel Thayree Morales Romero

Director de Tesina:

Lic. Gerardo Clavel de Kruyff

México, D.F., enero de 2006



ENAP

ESCUELA
NACIONAL
DE ARTES
PLÁSTICAS



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.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

"COMPILACIÓN GRÁFICA (1936-1939)"

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

PRESENTA
ITZEL THAYREE MORALES ROMERO

DIRECTOR DE TESINA
LIC. GERARDO CLAVEL DE KRUYFF

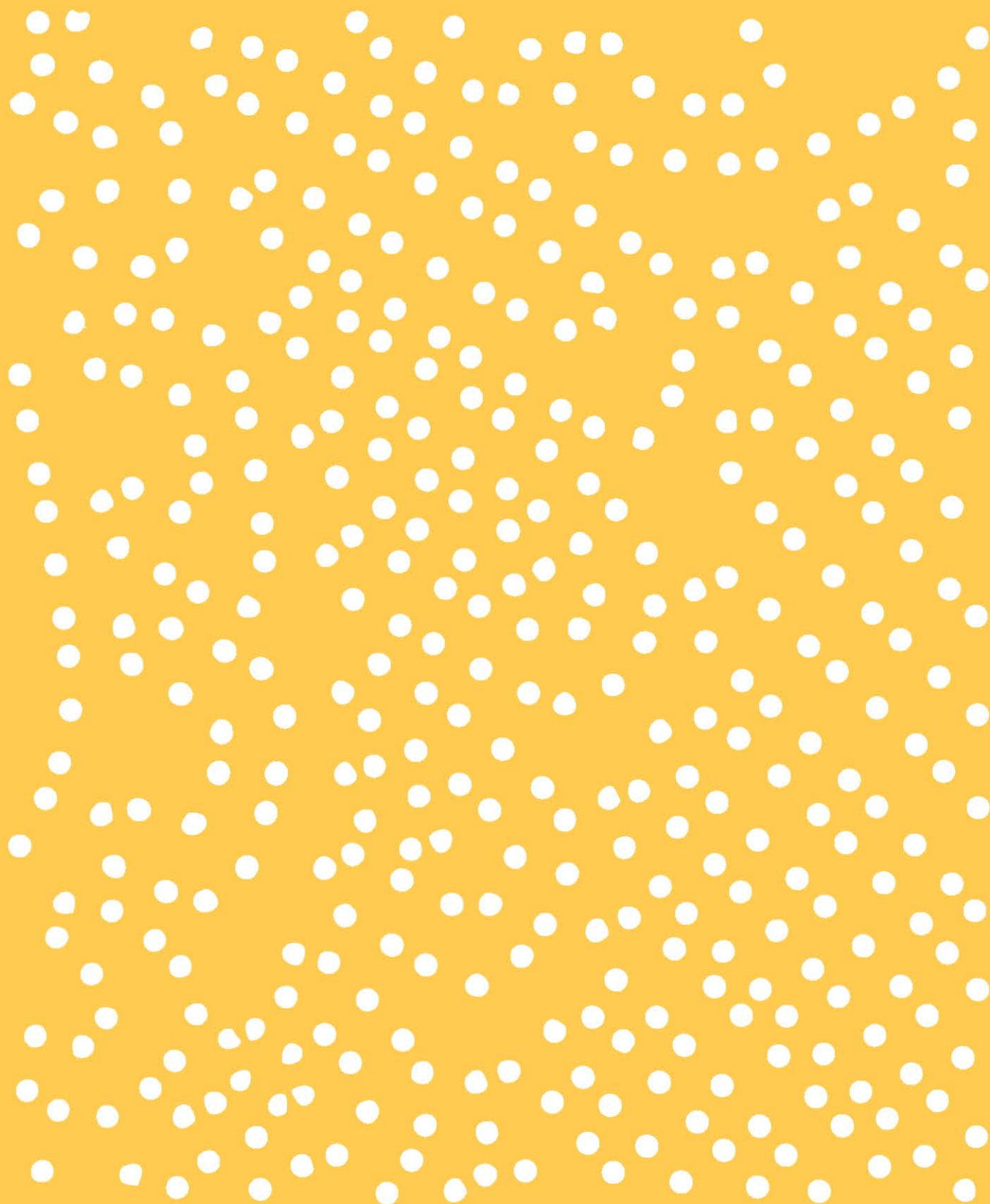
MÉXICO D.F. ENERO DE 2006



MÉXICO

en el diseño gráfico:

Los signos visuales de un siglo



Presentación

Un proyecto de investigación de las dimensiones de México en el diseño gráfico: los signos visuales de un siglo, como el diseño gráfico, siempre surge de una idea que cobra forma, la diferencia estriba en que el diseño encuentra siempre sus determinantes espaciales y compositivas en el formato, en cambio la investigación, aunque tenga como frontera los factores cualitativos y temporales, se expande en términos directamente proporcionales a los niveles de profundidad con los que se revisan sus fuentes.

El diseño gráfico en nuestro país tiene una historia compleja cuyos matices obligan a profundas reflexiones sobre las condiciones contextuales, estilísticas y técnicas nacionales e internacionales porque todas ellas tejen el sustrato con base en el cual las influencias del pensamiento estético y los momentos socio-culturales se amalgaman en coincidencias formales, cromáticas, tipográficas y fotográficas que definen las colecciones de objetos diseñados en cada una de las épocas de nuestro devenir visual.

Lo anterior no puede soslayar una forma de pensar, concebir y conceptuar la disciplina que marque líneas de conocimiento, definición, clasificación y comprensión, todos ellos indicadores fundamentales para cualquier investigador que percibe frente a sí información gráfica vasta y diversa ante la que debe tomar decisiones para registrar y recopilar los aspectos, momentos y ejemplos significativos de un año o una década.

No son los datos los que resuelven y estructuran un proyecto como el que nos ocupa, es la experiencia frente a los acervos, el conocimiento de la historia, el dominio sobre los referentes, son momentos de decisión que marcan paso a paso el camino que han trazado y recorrido hasta ahora once académicos y más de cien alumnos de la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Esta exposición sólo es una breve muestra de múltiples discusiones, ensayos, errores y muchos aciertos, de todos ellos, coincidimos, el más importante ha sido el compromiso expreso de trabajar con ahínco sobre una idea del Maestro Vicente Rojo: interpretar los hitos de un siglo de historia del diseño gráfico en nuestro país.

Para todos los participantes en este magno proyecto, el sentido se ha vuelto un concepto fuerte, un dominio del quehacer y del ser diseñador, una confirmación de la propia vocación. Todos los responsables, desde nuestro vínculo original con la idea de Vicente Rojo, hemos aprendido a hablar diferente del diseño, a engrandecer y consolidar el orgullo por nuestra profesión y sabernos dignos de una herencia milenaria cuya vocación por la comunicación gráfica y la creación de una imaginería visual propia requiere de un esfuerzo académico que sólo el espíritu universitario es capaz de emprender: explicar el testimonio de los incontables vestigios de la historia del diseño gráfico mexicano. Este es el compromiso contraído por nuestra Escuela y nuestra Universidad en beneficio de la cultura y sociedad, razón de ser que nos hace coincidir con el pensamiento y la intención original del Maestro Rojo.

Dra. Luz del Carmen Vilchis



Índice

Presentación	
Introducción	
Capítulo 1 EL DISEÑO GRÁFICO	
1.1 Definición de diseño	8
1.2 Discursos	9
1.3 Géneros y medios	12
1.4 Diseño editorial	15
1.5 Sistemas de reproducción	19
Capítulo 2 CONTEXTO HISTÓRICO (1930-1939)	
2.1 Contexto internacional	25
2.2 Contexto nacional	28
2.3 Arte popular en México	30
ANEXO Línea del tiempo	32
Capítulo 3 CEDULARIOS	
3.1 Registro de instituciones	43
3.2 Cedularios bibliográficos	48
3.3 Análisis y comentarios	58
Conclusiones	62
Fuentes de consulta	64

Introducción

En este trabajo se busca tener un conocimiento más amplio de lo que ha significado el diseño gráfico en México, culminando en la recopilación de imágenes del período comprendido entre los años de 1936 a 1939.

En el primer capítulo se abarcará el tema del diseño gráfico como principal medio de expresión y los elementos que lo componen, así como los diversos soportes y los discursos que se deben tomar en cuenta para la correcta realización del mismo.

Para poder ubicarnos en el tiempo a estudiar, se realizó una breve reseña de acontecimientos que impactaron de manera nacional e internacional, a manera de contexto histórico, para así tener una referencia del por qué de los trabajos realizados durante ese período.

En el tercer capítulo se encuentra la recopilación de las imágenes que fueron el resultado de la investigación teniendo al final un comentario acerca de las mismas.

Y por último las conclusiones que se generaron en base a la experiencia que se vivió a lo largo del proyecto *México en el diseño gráfico: los signos visuales de un siglo*.

Capítulo 1 El Diseño Gráfico

1.1 Definición de Diseño

Principalmente el concepto del diseño es el de una disciplina que pretende satisfacer necesidades específicas de comunicación visual mediante la configuración, estructuración y sistematización de mensajes significativos para su medio social, pero que al mismo tiempo tiene que estudiar la aplicación de los procedimientos y el manejo de las técnicas para la producción y la investigación de esos mismos mensajes.

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

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

- a) Representación. Para hacer clara y evidente la esencia del mensaje, como en la ilustración científica, el material didáctico o en los folletos instructivos.
- b) Interpretación. Su objetivo es impactar o crear expectación en el receptor, como en el caso de la escenografía, la promoción comercial, los carteles de difusión, etc.

1.2 Discursos

En este capítulo se abordarán los principales elementos en los que el diseño se puede apoyar para obtener su funcionalidad y situarlo de manera correcta dependiendo del público al que va dirigido. Para esto, nos basaremos en el libro *Diseño: Universo de Conocimiento* escrito por la Dra. Luz del Carmen Vilchis.

Lo primero que destacaremos serán los discursos de la comunicación gráfica, los cuales se pueden clasificar de la siguiente manera:

‣ **Publicitario:** Este discurso va enfocado principalmente al pensamiento mercantil. Sus emisores internos son las empresas, las marcas, los usuarios simulados y los pseudo líderes de opinión, mientras los receptores son toda la población segmentada en base a ciertos estudios que indicarán el impacto que tendrán el producto hacia ese grupo, y este se verá reflejado en los índices de consumo del mismo.

El contenido de sus mensajes es con respecto al producto y todas sus cualidades.

Los recursos retóricos que va a utilizar serán los de la seducción o persuasión del convencimiento el cual va a incitar al consumo a partir de motivos subjetivos, la retórica de la conmoción va a perturbar la conciencia de los receptores, la retórica de la evocación va a tratar de rescatar del subconsciente del individuo ciertos recuerdos emocionales que harán que éste consuma el producto y por último la retórica de la pseudofactibilidad que va a mostrar al consumidor como un hecho, lo que va obtener a cambio de que consuma tal o cual producto.

‣ **Propagandístico:** Conocido también como imaginera política, este discurso se va a utilizar la imagen como medio hacia el pensamiento político para así persuadir o promover sus ideas. Sus emisores internos son los grupos políticos, mientras que los receptores son grupos bien definidos que van desde niños hasta ancianos, familias y trabajadores.

Capítulo 1 El Diseño Gráfico

El contenido de sus mensajes son ciertos valores que llegan a ser motivo de debate político como podrían ser los problemas cotidianos de la vida, marchas de sindicatos, etc.

Los recursos retóricos a utilizar son la retórica de la implicación, la cual invita a participar en la acción política, la retórica de la denuncia, la cual intenta mostrar la verdad acerca de un conflicto, la retórica de la oposición es la que se encarga de encarar 2 situaciones y de esta manera el receptor pueda elegir la que le convenga, la retórica de la exaltación glorifica a ciertas figuras o a algunos sucesos por medio de la memoria.

‣ **Educativo:** Utiliza la imagen diseñada con fines educativos enfocadas a la enseñanza formal y la enseñanza no formal. Sus emisores internos son los docentes, capacitadores, promotores e informadores, mientras que los receptores del lado de la enseñanza formal son todas las personas que participan dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje, y por parte de la enseñanza no formal no se encuentra un grupo en específico.

En el área formativa, los mensajes van dirigidos hacia el área de los contenidos didácticos, mientras que la formativa es más bien una información simbólica pues se enfoca más a lo que es la señalética, museografía y arqueografía, así como a la información de contenido.

Los recursos retóricos que se van a utilizar son la retórica de la formación, comprende la parte de la enseñanza sistematizada teniendo como fin la comprensión de sus contenidos y la respuesta que se tiene en base a una modificación de la conducta, la retórica de la información sólo se va a encargar de informar a los receptores sin modificar conducta alguna.

‣ **Plástico:** Aquí se va a integrar la imagen diseñada al pensamiento estético y es utilizada en las artes visuales. Sus emisores internos son principalmente los diseñadores y los signos.

Los receptores serán todas aquellas personas que tengan acceso al trabajo visual de un diseñador que cumpla con una función estética.

Capítulo 1 El Diseño Gráfico

El contenido de los mensajes se verá reflejado en relación a los valores estéticos.

La retórica utilizada en este discurso es la estética y la lúdica, la cual invita más a la contemplación que a la misma información, ya que tiene cualidades plásticas y una función poética.

‣ **Ornamental:** Este discurso tiene principalmente la función de ornato y son utilizadas en las artes decorativas y en los oficios artesanales. Su emisor interno, al igual que en el discurso anterior, son los diseñadores, mientras que no hay un grupo bien definido de receptores. Es utilizada la retórica de la lúdica pero este discurso más que una obra plástica se ve enfocado más al lado mercantil y la comercialización del diseño.

‣ **Perverso:** Será todo aquel discurso que maneje los demás géneros de la comunicación con la finalidad de hacer un daño visual al receptor corrompiendo sus fines habituales. Dentro de este se generan:

Comunicación amarillista: Se basa en el sensacionalismo de la nota.

Comunicación violenta: Dan muestra de altos grados de agresividad y falta de control.

Comunicación aberrante: Son ciertas escenas que van en contra de toda ley humana.

Comunicación morbosa: Propician un interés mal sano hacia objetos, personas o acontecimientos.

Comunicación escatológica: La imagen es relacionada con seres de ultratumba así como con la suciedad.

Comunicación pornográfica: Son mensajes que van relacionados con situaciones eróticas pero con un carácter obsceno, impúdico y ofensivos.

Al ser componente de varios elementos, es difícil ubicar a los emisores internos, pues estos pueden encontrarse en cualquier lugar como pueden ser en la publicidad, en el área informativa y hasta en la plástica, y al ser un discurso que no tiene escrúpulos sus receptores pueden ser todas aquellas personas posibles de alcanzar incluyendo a los niños.

Los mensajes utilizados son manipulados.

› **Híbrido:** Es aquel que resulta de la unión de dos discursos diferentes pero que en vez de complementarse causan un grado de confusión. Hay cuatro niveles de veridicción, los cuales son:

Verdadero: Es veraz

Verídico: Contiene algo de verdad

Verosímil: Tiene una apariencia de verdad

Inverosímil: No tiene apariencia de verdad

1.3 GÉNEROS Y MEDIOS

Los géneros son las diversas formas de manifestación de la comunicación gráfica, las cuales están organizadas por sus características físicas y las modalidades en las que estas van a ser configuradas, producidas y reproducidas.

› **Editorial:** Son todos aquellos objetos impresos que comprenden de un texto continuo y que va a generar información ya sea superficial o profundo teniendo en sí un elemento importante en él que es la legibilidad. Su duración es variable. Dentro de este género se destacan: el libro, el periódico, el cuadernillo, la revista, el folleto, el catálogo.

› **Paraeditorial:** Son objetos impresos que no contienen una información extensa, pudiendo recaer todo el peso sólo en la imagen. Su duración es variable y efímera. Aquí se encuentran los volantes, calendarios, etiquetas, empaques, calcomanías, portadas.

› **Extraeditorial:** Son objetos cuyo diseño gráfico está condicionado por un tema en específico y que puede tener o no texto aunado con la imagen. Este género trasciende hacia el discurso plástico, dentro de él podemos ubicar al cartel, espectacular, anuncio mural, escenografías.

› **Informativo e indicativo:** Son objetos impresos de materiales diversos que se basan en la imagen y nos genera una información mediante la representación simbólica. Su duración

Capítulo 1 El Diseño Gráfico

es a largo plazo y en él encontramos la arqueografía, la imagen institucional, la identidad corporativa y los sistemas de señalización y museográficos.

‣ **Ornamental:** Son objetos impresos en diversos soportes que tienen un diseño morfológico simple generando un patrón repetitivo y su permanencia es efímera. Objetos ornamentales son: el papel y objetos decorativos, promocionales, objetos para fiestas.

‣ **Narrativo lineal:** Son todas aquellas manifestaciones impresas que son representadas a través del dibujo y que generan un discurso narrativo condicionado a la imagen. Su permanencia es indefinida. En este género encontramos la ilustración, la historietta, el dibujo animado y la viñeta.

‣ **Narrativo no lineal:** Va a la par del género narrativo lineal, con la diferencia de que este no es impreso si no que se genera a través de los medios digitales. En él destacan las presentaciones digitales y las páginas Web.

CÓDIGOS

Los códigos son el conjunto de ciertos elementos basados en las reglas básicas prefijadas que al momento de unirse harán que el diseño tenga funcionalidad.

Dentro de la Comunicación gráfica se encuentran los siguientes códigos:

‣ **Código morfológico:** Comprende los esquemas formales abstractos (plecas) y los esquemas formales figurativos (dibujos)

‣ **Código Cromático:** Comprende todo lo relacionado con el color, ya sea intensidad, dinamismo, contraste y significado.

‣ **Código tipográfico:** Comprende todos los textos y sus características, que van desde la elección de la fuente, su grado de legibilidad y leibilidad, tonalidad, función y forma.

‣ **Código fotográfico:** Comprende todas las tomas fotográfi-

Capítulo 1 El Diseño Gráfico

cas, ya sean manipuladas u originales. Puede fungir como elemento principal, como testigo, como documento, como símbolo, como anclaje, como ornamento, como texto o puede ser utilizado para transmitir emociones.

GRAMÁTICA VISUAL

Es la organización semiótica que el diseñador utiliza para la formación de nuevas unidades de sentido, la cual integra:

Articulación

‣ **Bases de articulación**

Principios de diagramación: determina el espacio en el diseño y es un apoyo para la ubicación de los elementos.

Principios de clasificación: jerarquiza los elementos ubicándolos en el espacio.

‣ **Articulación espacial**

Alfabeto visual: Elementos morfológicos o componentes de una configuración.

Elementos dimensionales: Comprende las características de tamaño, escala y proporción en base a la 1a, 2da, y 3era. dimensión.

‣ **Articulación conceptual**

Leyes de composición: Son las normas que condicionan las relaciones que pueden existir entre los elementos estructurales. Entre ellas son: la ley de proximidad, la ley de semejanza o igualdad, la ley de cierre, la ley de continuidad, la ley de experiencia, la ley de pregnancia, la ley de figura-fondo, la ley de perspectiva, la ley de gravedad, la ley de contraste y las leyes cromáticas.

Valores de la estructura: Cualidades que deben satisfacer las estructuras formales como son la armonía, el equilibrio y el ritmo

Características semánticas: Es el significado que va a resultar de una configuración.

‣ **Iconocidad**

Grado de iconocidad: Nivel de realismo de una imagen en comparación con el objeto que quiere representar. En ella se encuentran grados de pregnancia: isomorfismo (nivel más alto), mesomorfismo (nivel medio) y amorfismo (nivel bajo).

► **Figuratividad**

Grado figurativo: Son los nombres con los que se designan los valores de representación de la forma de los objetos que se conocen por medio de la percepción visual: Ellos son: hiperrealismo, realismo, mesorealismo, surrealismo y abstraccionismo.

1.4 DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial es la parte del diseño y la comunicación gráfica que tiene como función la organización de los elementos que integran una publicación. Dentro de él podemos encontrar diversos medios impresos como son: el folleto, el tríptico, la revista, el periódico, el libro, el manual, la gaceta, el cartel, etc.

En el proceso editorial el primer paso es el diseño de la red tipográfica la cual va a ser determinada principalmente en su forma, contenido y extensión así como por lo elementos que la van a componer como son la tipografía, la imagen, el color y los ornamentos, los cuales han sido mencionados en el apartado anterior.

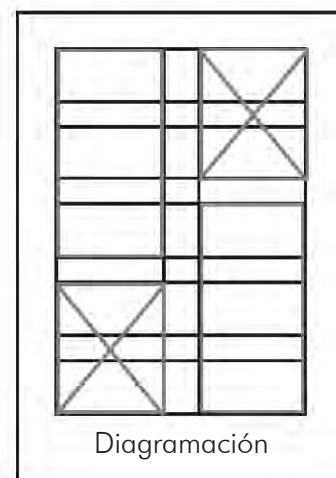
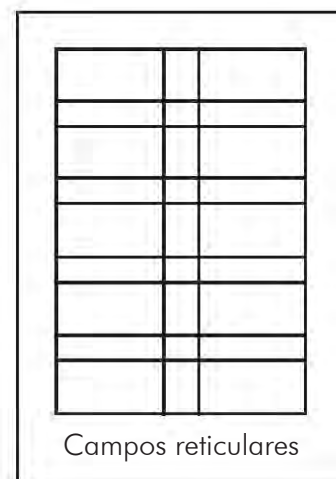
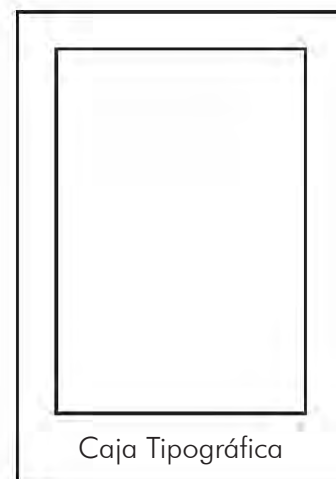
La diagramación es la que nos va a ayudar a que los elementos se encuentren ubicados de manera lógica y armónicamente dentro de la caja tipográfica, la cual va a estar compuesta por líneas horizontales y verticales hasta formar campos reticulares que van a tener la misma distancia entre sí, a este espacio se le llamará medianil.

Otro de los elementos importantes en el diseño editorial es el uso correcto de los espacios blancos, ya que de ellos depende la proporción dentro de la página impresa haciendo la lectura más placentera. Si los espacios son reducidos, estos generan visualmente una saturación, mientras que si son demasiado amplios causa un efecto de estiramiento con el fin de solo cubrir el espacio.

PERIÓDICO

El periódico esta compuesto por los siguientes elementos gráficos:

► **Cabezales de sección:** son las áreas que se encuentran en la parte superior de la primera página de cada sección y contiene



Capítulo 1 El Diseño Gráfico

información sobre noticias del mismo y el nombre de la sección.

‣ **Preventivos o llamados:** Son los elementos que están al lado del nombre de la sección o del cabezal de primera (nombre del periódico), en ocasiones está acompañado de por fotos o gráficos dando la semblanza de alguna nota importante del interior de la sección.

Su función principal es la de interesar al lector desde la portada para que abra y hojee las páginas interiores.

‣ **Íconos:** Son elementos gráficos que se colocan al inicio del cuerpo de texto a una manera de capitular y tiene la función de proporcionar un resumen gráfico del tema de la nota, éstos sirven de apoyo visual y pueden ser ilustraciones, fotografías o gráficas.

‣ **Banderas:** Son los elementos en el límite superior de las páginas interiores que indican el nombre de la sección.

Elementos editoriales

‣ **Cabeza de nota:** Es el nombre de la nota.

‣ **Cuerpo de texto:** Es el desarrollo de la nota.

‣ **Capitulares:** Primera letra en altas del texto y que sobrepasa en tamaño al texto en sí.

‣ **Sumarios:** Son un escrito o frase que orienta al lector en el tema de la nota en que se encuentra.

‣ **Balazo:** Es la pequeña frase de apoyo a la cabeza de nota y se sitúa justo arriba de la misma.

‣ **Pies de grabado:** Son los escritos que se sitúan al calce de las fotos y sirven para describir o comentar sobre las mismas.

‣ **Créditos y firmas:** Las fotos o gráficas, sobre todo las de cierto valor especial, deberán llevar créditos que indiquen el nombre del fotógrafo, el diseñador que las produjo o del reportero que escribió la nota.

Capítulo 1 El Diseño Gráfico

CARTEL

Sin importar para que tipo de información sea utilizado, el mensaje de un cartel debe ser global, esto quiere decir que se tiene que percibir como un todo en el que cada elemento se tiene que integrar en una unidad que genere un impacto en la persona que lo observa.

Un cartel bien hecho es aquel que llama la atención espontáneamente, es decir, independientemente de la voluntad del observador. Los elementos físicos que provocan este tipo de atención son: imagen, texto, color, composición, tamaño y formato.

La imagen tiene que ser una síntesis de la idea que la reduzca a la mínima expresión gráfica, pero siendo clara y significativa.

En cuanto al uso de las imágenes dentro de un cartel estas pueden ser fotografías o ilustraciones. Actualmente las imágenes fotográficas pueden ser manipuladas por algún tipo de programa, como Photoshop, que haga ciertos efectos o fotomontajes para que la imagen se vea mucho más atractiva hacia el espectador.

Sin embargo no hay que olvidar que la imagen en un cartel no es un fin, sino sólo un medio para llegar a ese fin, que es la comunicación y la fijación del mensaje, así que no importa que tipo de imagen se utilice mientras cumpla correctamente con su función. El texto también es un complemento importante dentro del cartel, ya que este refuerza el mensaje de la imagen y es en sí mismo un elemento importante, ya que también dependiendo de tipo de letra que se utilice es la atención que captará y el equilibrio que le va a dar al cartel. Este elemento debe cuidarse tanto en la redacción como en el tipo de letra, tamaño de la misma y su colocación, para que pueda ser legible.

La redacción no debe ser muy extensa, para que la percepción hacia el espectador sea rápida los textos deben ser cortos, directos y claros, buscando comunicar el mensaje con el mínimo de elementos, sin utilizar palabras o frases largas, pues la mayoría de las veces las personas no se pueden detener tanto tiempo en observar un cartel.

Capítulo 1 El Diseño Gráfico

En algunos casos el texto también puede hacer las veces de ilustración y texto, ocupando toda el área visual, esta tiene que ser tan atractiva como una imagen y puede estar representada por caracteres y colores llamativos.

Existen dos tipos de texto como uno más de los elementos del cartel. Uno es el encabezado, el cual sirve de título al cartel, siendo el primer elemento del texto que va a llamar la atención de las personas; este se debe escribir con letras de mayor tamaño que las del pie, y con una, dos o tres palabras a lo mucho.

El pie tiene como función dar los detalles y globalizar la información. Para su interpretación es necesario que el observador se acerque al cartel. Su extensión varía dependiendo de las necesidades del mensaje, pero se recomienda que la redacción sólo incluya lo elemental.

El color es otro aspecto relevante del cartel. Para éste hay que seguir ciertas reglas: usar pocos colores; aplicar los colores planos, usar fondos contrastantes y usar colores claros, pues al estar los carteles expuestos a la luz directa, si se utilizan colores fuertes estos puede llegar a molestar en vez de agradar.

Una de las cuestiones más importantes en el diseño de un cartel es la composición. Esto se refiere a la distribución de las imágenes con los textos en el área de impresión. La composición debe buscar la proporción y la armonía, no sólo en lo referente a la imagen, sino también en cuanto al color y la estética, para que el forme una unidad perfectamente equilibrada.

El tamaño del cartel deberá considerarse, dependiendo del lugar en que estará colocado y la distancia en la que pasarán los que lo observen.

El tamaño más común es el de 70 x 100 centímetros, de 50 x 70 cm., o el más pequeño que es de 35 x 50 cm. Este tipo de medidas son las más recomendables pues son las medidas comerciales del papel y con esto se evitará el desperdicio al momento de la impresión.

Capítulo 1 El Diseño Gráfico

Dependiendo del tema general y su contenido específico, los carteles se dividen en varias clases, entre ellas están:

El cartel comercial, el cual anuncia determinado producto o da alguna noticia de interés comercial o industrial, en este tipo de cartel se pueden emplear tipografías de fantasía, pero siempre y cuando nos de una buena legibilidad. Es muy útil el uso de las ornamentaciones, el color y todo lo que se pueda utilizar para que este llame la atención del espectador, claro, sin excederse en el uso de los mismos.

El cartel comercial es propiamente el cartel publicitario y en él se deben observar las normas generales de los anuncios de publicidad, guardando las debidas proporciones.

El cartel de escaparate es otro tipo de cartel que ha alcanzado una gran difusión; en ellos se anuncian exposiciones de arte, conferencias, conciertos, eventos deportivos y últimamente también tienen un uso comercial. El tamaño de los mismos es relativamente pequeño, obviamente en comparación de un espectacular, pero pueden llegar a medir hasta 2x1.5 m, imprimiéndose sobre papel blanco o de colores claros. Por lo general contienen poco texto, solo con la información necesaria del evento a realizarse, en el caso de los actos culturales; o del artículo en promoción, si es un cartel comercial, la mayoría de las veces van ilustrados con una fotografía que nos refiera lo que se está anunciando, ocupando siempre el lugar más importante. La composición tiene que ser clara y sencilla, sin utilizar muchos ornamentos.

1.5 Sistemas de reproducción

Durante tiempo transcurrido entre la invención de la imprenta hasta la impresión digital, han surgido muchas técnicas importantes de impresión, de las cuales se mencionarán a continuación en las más sobresalientes.

Capítulo 1 El Diseño Gráfico

Xilografía

La palabra xilografía proviene del término griego “xylon” - que significa madera - y del término “grafos” - grabado - Así que al hablar de una xilografía o grabado xilográfico se refiere a un grabado realizado sobre una plancha de madera. El proceso xilográfico consiste en dejar en relieve aquellas partes del bloque de madera que corresponden al dibujo, mientras que el resto se vacía y al momento de imprimir la superficie que sobresale es la que se va a entintar.

La xilografía junto con el linograbado constituyen las principales técnicas de grabado en relieve. Para hacer un grabado xilográfico sólo son necesarios un bloque de madera y herramientas como la gubia y los buriles así como papel vegetal o papel calca para transferir el dibujo original sobre la madera. Para entintar necesitamos tinta, una superficie en donde se pueda batir la misma, una espátula y un rodillo.

Para imprimir se necesita papel y una prensa o cualquier otra herramienta con la que hacer presión. Las maderas que se utilizan para grabar pueden ser de cualquier tipo, pero dependiendo del grado de dureza y densidad se pueden obtener resultados diferentes.

La xilografía en color sólo consiste en grabar una plancha diferente para cada uno de los colores que se desean y después imprimirlos uno por uno, sin olvidar que en el tiraje la superposición de dos colores dará lugar a un tercer color además de que se necesita el uso de un registro para que los colores caigan perfectamente en su lugar al momento de imprimir.

Litografía

La palabra litografía proviene del término griego “lithos” que significa piedra y del término “grafia” que significa dibujo. Por lo tanto cuando hablamos de una litografía nos referimos a una estampación obtenida a partir de una matriz de piedra. Este procedimiento se basa en el principio químico de rechazo entre el agua y la grasa y consiste en dibujar sobre una piedra calcárea la imagen deseada con un material graso, que podría ser un crayón.

Capítulo 1 El Diseño Gráfico

En el momento de entintar la plancha, cuando el dibujo ya está realizado, la tinta sólo se adherirá a las zonas correspondientes al dibujo y que previamente han estado tratadas con materia grasa, mientras que en el resto se desprenderá.

El tipo de piedra utilizado para las litografías deben tener unas características especiales: tiene que ser suficientemente porosa para que pueda absorber el agua y a la vez tener una granulosisidad muy fina para que pueda retener la grasa, la piedra calcárea es la más preciada para este procedimiento.

Cromolitografía

El procedimiento para obtener una cromolitografía o litografía en colores consiste en utilizar una plancha para cada una de las tintas que queramos usar. El artista dibuja la parte correspondiente a cada color en una piedra diferente que después se entintará con el color escogido. Esto significa que previamente se necesita tener una idea muy clara de la imagen que se quiere obtener para descomponer el dibujo en estas diferentes partes y calcular el número de matrices que se necesitan. Es importante no olvidar que en el tiraje, de la superposición de dos colores obtendremos un tercero.

Para descomponer el dibujo el procedimiento más sencillo consiste en hacer el dibujo que se desea en una hoja de papel y, a partir del mismo y utilizando papel calca, pasar a cada una de las piedras el contorno correspondiente a las zonas de un mismo color. Al igual que en la xilografía, la calidad de la impresión depende del buen registro que se tenga.

Huecograbado

El huecograbado es un sistema de impresión que funciona por el principio físico de capilaridad. Su antecedente histórico es el sistema denominado talla dulce, aguafuerte, aguainta, mezzotinta, grabado al buril. El grabado en talla era realizado directamente por el artista, por medio de mordido al ácido o por una herramienta.

El huecograbado es el método de más alta perfección, elevada velocidad, excelente calidad de impresión y registro. Insuperable

Capítulo 1 El Diseño Gráfico

hasta el momento por el resto de los sistemas de impresión, acepta tramas cerradas de hasta 300 líneas.

La máquina está compuesta básicamente por un cilindro de cobre con alvéolos o celdillas, un cilindro de presión, una cubeta contenedora de tinta y una cuchilla autoafilable. Los alvéolos pueden obtenerse de dos modos diferentes. La primera es en forma mecánica, donde una aguja con punta de diamante realiza las incisiones guiadas por un ordenador. La segunda, es mediante un láser, que también guiado digitalmente produce las perforaciones.

Mientras más profundos sean los alvéolos, más oscuras serán las zonas a imprimir. Luego la cuchilla autoafilable se encarga de dejar el cilindro limpio, quitando la tinta de la superficie del mismo y dejándola solamente en el interior de los huecos. Finalmente, por presión (100kg/cm²) de un cilindro de goma contra el material receptor, éste por presión y capilaridad absorbe la tinta de las celdillas, para ser fijadas rápidamente por un sistema de secado. Podemos reconocer fácilmente este sistema si acercamos un cuentahilos o una lupa a un envase impreso, debido a que los bordes de las zonas impresas presentan una terminación dentada.

Serigrafía

Este sistema de impresión está basado en el principio de permeabilidad, el cual trata de que una superficie porosa puede ser atravesada por determinadas sustancias. Este método utiliza un tejido (las telas de seda de origen chino o suizo son las de más alta calidad) que se monta en un bastidor de madera o metal y sobre el cual se tensa muy bien. Dicho tejido se trata químicamente de modo que las zonas donde no se quiere imprimir queden tapadas y las zonas que se quieren imprimir queden libres. El bastidor, está a su vez, afianzado por bisagras a una superficie plana donde se ubicará el material a imprimir. Con todo esto listo, solo resta verter la tinta sobre el bastidor y presionando con un racero o raqueta de goma haremos que ésta atraviese las zonas no obturadas y se deposite en el soporte. La calidad y densidad del tejido utilizado determinan la cantidad de tinta que será filtrada.

Capítulo 1 El Diseño Gráfico

Offset

Este sistema de impresión tiene su origen en la Litografía y trabaja bajo el mismo principio físico-químico por el cual al agua y el aceite se repelen.

La palabra Offset (que significa fuera de juego) está relacionada con el tipo de sistema de impresión indirecto. Se lo denomina así, ya que la forma impresora (plancha) no entra en contacto con el soporte, sino transfiere la imagen a reproducir mediante un rodillo de caucho que toma la tinta y la aloja en el soporte.

En la actualidad, estas máquinas pueden imprimir hasta 40.000 pliegos por hora y son utilizadas para la impresión de diarios y revistas. En cuanto a la utilización de colores, las máquinas varían desde 1 a 6 o más colores. Algunas de los fabricantes de máquinas offset más importantes del mundo son Heidelberg, Komori y Roland Man.

Impresión digital

En contraste con los métodos de impresión tradicional, la impresión digital transfiere la información directa de la computadora al papel sin necesidad de negativos, constituyendo así un verdadero avance en cuanto al número de tirajes cortos y personalizados.

Todos los métodos de impresión de imágenes sobre papel tienen esto en común: todos representan el color mediante mezcla de colores sustractivos (cyan, magenta, amarillo y negro)

Existen las impresoras de inyección de tinta, que forman los puntos rociando tintas de color desde una matriz de diminutos chorros, las impresoras de láser a color que son similares a las copadoras, las cuales usan tóners de color. En el caso de las impresoras térmicas usan un elemento calorífico para transferir el color desde las cintas donantes al material receptor.

Los procesos de cuatro colores usados en la impresión de gran volumen requieren descomponer las imágenes de tono continuo en puntos. Los puntos para tintas cyan, magenta, amarilla y negra se graban en películas para separación de color (fotolitos). Estas

Capítulo 1 El Diseño Gráfico

películas tienen un registro muy exacto para que la alineación sea precisa. Las separaciones de color en semitonos se combinan para producir una imagen compuesta. El texto y las líneas no se pasan a pantalla serigráfica (no se transforman en puntos), pero se incluyen en una de las películas como masa de color, habitualmente la negra.

Los puntos de semitono producen imágenes llenas de colorido cuando se imprimen con tintas llamadas process. Los puntos varían de tamaño. Para representar las luces se utilizan los puntos pequeños, mientras que para las sombras lo más recomendable son los puntos grandes. Cuando las imágenes a color se han editado, una filmadora procesa la información y registra los valores de los puntos sobre película para fotocomposición, creando las separaciones de color o fotolitos.

Las pantallas serigráficas de semitono, también llamadas "trama", usan una cuadrícula medida en líneas por pulgada. Los puntos más pequeños se pueden formar dentro de esta cuadrícula. Las pantallas o tramas de 150 líneas son comunes en la impresión comercial sobre papel de buena calidad.

2.1 Contexto Internacional

La década que abarca los años 1930 a 1940 se vio envuelta en dos importantes y devastadoras guerras: La Segunda Guerra Mundial y la Guerra Civil Española, que dejaron grandes cantidades de personas muertas y generaron, social y económicamente, un desgaste en gran parte del mundo europeo.

Para poder tener mayor referencia acerca de lo que significó la Segunda Guerra Mundial, tendríamos que irnos a lo que serían los días de paz, cuando Hitler era un joven que junto con otras personas crearon el Partido Obrero Alemán, dentro de una Alemania que se encontraba en crisis, y creyendo que toda esta situación se debía a que los comunistas se encontraban en el poder, decidieron ir en contra de esa ideología e iniciar la historia del nacional-socialismo.

Después de ser llevado a prisión por un golpe de Estado mal organizado en 1929, para 1930 su partido ya contaba con 107 diputados.

Mientras esto sucede, la Bauhaus, bajo la dirección de Ludwig Mies van der Rohe, se encuentra en una situación difícil, pues a raíz del acoso de los nazis, esta escuela trató de sobrevivir y se trasladó hacia Berlín, pero cuando Hitler es nombrado Canciller por el entonces Presidente Hindenburg, la Bauhaus es cerrada y como consecuencia de este acto también Tschichold es arrestado.

Cuando muere Hindenburg, Hitler toma posesión absoluta del Estado y es cuando comienzan los actos que desembocarían la iniciación de esta guerra, uno de ellos fue la llamada "Noche de los Cuchillos Largos", diseñada por Reinhard Heydrich, en donde el 30 de junio de 1934 muchos de los comandantes y miembros de los 'Camisas Marrones' (SA) se mataron a tiros. Se estima que durante aquella noche entre 200 y 1.000 personas perdieron la vida, dejando el poder absoluto en manos de las tropas SS.

En 1936, inicia la Guerra Civil Española, la cual fue una guerra de civiles que seguían el ideal de nación que se manifestaba en contra

Capítulo 2 Contexto Histórico

de las reformas republicanas. Al formar un ejército con diferentes grupos sociales, este llegaba a mostrar diversas opiniones acerca de cómo tenían que ser las estrategias de guerra.

Se podría decir que la lucha interna de España representó la lucha que internacionalmente acontecía entre los distintos sistemas de gobierno: socialista, capitalista y fascista. La repercusión del conflicto también traspasó las fronteras de España, por lo que se hizo un asunto de carácter internacional. Ante esto la mayoría de los países adoptaron una política de no-intervención. Hitler desde Alemania, y Mussolini, desde Italia, otorgaron apoyo a los franquistas para continuar la lucha. Los republicanos recibieron durante un tiempo apoyo de la entonces Unión Soviética y de un gran número de ciudadanos de distintas partes del mundo que, al agruparse en las Brigadas Internacionales, lucharon por los ideales republicanos y se opusieron al fascismo que poco a poco parecía adquirir más poder.

Una de sus primeras víctimas fue el poeta y dramaturgo Federico García Lorca, quién fue fusilado por la milicia franquista.

El bombardeo a la ciudad de Guernica en 1937 fue uno de los actos más infames que pudo ocasionar esta guerra, duró poco más de tres horas, durante las cuales una poderosa flota de aviones alemanes no cesó de descargar bombas. Mientras tanto los cazas volaban cerca de la población para ametrallar a los civiles que se refugiaban en los campos. Toda Guernica ardió en llamas.

Mientras esto sucedía en España, Hitler aún estaba esperando el momento preciso para iniciar la suya, sabía que los ejércitos ingleses, franceses, polacos y checos podían unirse en contra de los alemanes y que estos no estaban todavía en condiciones de enfrentarse, por lo que continuaba promulgando ante su pueblo el vivir en armonía, lo que llegaba a tranquilizar un poco a la unión internacional, pero sus planes seguían en pie.

Durante la primera crisis de mayo, en 1938, se desarrollaron acontecimientos muy graves, los Gobiernos de Londres, París, Praga y Moscú tenían miedo de que Europa estuviera más cerca de la Guerra de lo que pensaban, no se sabe la razón por la cual

Capítulo 2 Contexto Histórico

se sentían así, talvez se habían enterado de los planes de ataque de los alemanes hacía Checoslovaquia; fuese lo que fuese, Hitler tuvo que olvidarse de su orgullo y ordenó a su ministro de Asuntos Exteriores que informase al enviado checo en Alemania que no iba a realizar ningún ataque en contra de ellos, al oír esa declaración hubo un poco más de seguridad.

Gran Bretaña no estaba muy segura de si tomaría o no parte de este conflicto, por lo que Chamberlain trató de llegar a un acuerdo con Hitler y de esta manera se reunieron el 15 de septiembre de ese mismo año en Berchtesgaden y después de varios arreglos, firmaron el 30 de septiembre, una declaración en la cual estipulaban que eliminarían cualquier posible motivo de discrepancia y aseguraban la paz en Europa.

Sin ser esto lo que evitara la Guerra, Gran Bretaña y Francia le declaran la guerra a Alemania en 1939, el mismo año que, después de grandes luchas, terminara la Guerra Española.

En esta década, no todo fue destrucción, sino que también hubo grandes descubrimientos importantes en el mundo de la ciencia y la tecnología.

En 1939, el uso de un aditamento como lo es el flash fotográfico electrónico, inició una nueva era dentro de la fotografía, pues para ese entonces existían unas como tipo bombillas desechables que momentáneamente daban luz sincronizado con el obturador de la cámara.

Ese mismo año se descubrió el planeta Plutón, descubierto por el Observatorio Flagstaff, en Arizona, teniendo una densidad 10 veces mayor que la Tierra, su volumen alcanza apenas la décima parte de nuestro Globo.

Otro acontecimiento importante fue el primer servicio aéreo Transatlántico, así como en 1934 el desarrollo de la escala Richter, la cual es nombrada así por su descubridor, Charles Richter, siendo la principal fuente de información en cuanto al cálculo de intensidades sísmicas se refiere.

2.2 CONTEXTO NACIONAL (1930-1940)

Durante esta década hubo cambios radicales en la sociedad mexicana, así como el incremento de la población nacional por motivo de la transformación de una comunidad rural a una comunidad urbana.

México alcanzó una prosperidad económica industrial, dejando atrás las actividades mineras y agrarias. Mientras que en lo político, todo el poder se centraba en el presidente; pero al final del siglo este tuvo un debilitamiento, pero sin afectar mucho los avances que se habían obtenido en los otros sectores.

Como consecuencia de la crisis de 1929 en la bolsa de valores de Nueva York, México se vio afectado pues hubo una reducción en las exportaciones y las importaciones, habiendo un incremento de desempleos —principalmente en la frontera norte— por lo que se decidió darles más apoyo a los productores nacionales.

En lo político, la lucha cristera, iniciado en 1926 tuvo fin al llegar a un acuerdo el gobierno con la iglesia.

Tras el asesinato de Obregón, se crea en Querétaro el Partido Nacional Revolucionario, el cual dio un gran avance en la estabilización política del país cuando Calles tomó posesión del partido durante el período de 1929 a 1935, lapso en el cual hubo 4 presidentes. Se reglamentaron los códigos penal y civil para el Distrito Federal, la ley federal del trabajo, la ley de aguas y el código agrario, entre otros, pero en 1936, al ser electo como presidente Cárdenas, este derrocó a Calles obligándolo a salir del país.

Cárdenas fortaleció su gobierno otorgándoles apoyo a los sectores radicales y a los grupos populares con el reparto de tierras decretando así el artículo 27 dentro de la Constitución política de 1917 en donde impuso el dominio de la nación sobre el suelo y el subsuelo.

Dentro del ámbito internacional, Cárdenas mantuvo una relación con España, y así, durante la Guerra Civil Española y al termino

Capítulo 2 Contexto Histórico

de esta, México acogió a miles de refugiados, incluidos los niños huérfanos, conocidos más tarde como “los niños de Morelia”

En 1936, se creó la Confederación de Trabajadores de México, mejor conocido como la CTM, la cual era dirigida por Vicente Lombardo Toledano y reclamaba la lucha de clases. En 1938, nace la Confederación Nacional Campesina con el profesor Graciano Sánchez a la cabeza, con los cuales Cárdenas trató de organizar a las clases trabajadoras y unirlos con su gobierno para que le ayudara en caso de tener problemas con otros grupos, por lo que en 1938, hizo desaparecer al PNR, para que este no se interpusiera en sus planes y a cambio formó el Partido de la Revolución Mexicana.

En la economía, en 1937 se reorganizó la Comisión Federal de Electricidad, que fue creada desde 1933 y se inició la construcción de tres grandes presas: La Angostura en Sonora, Palmito en Durango y el Azúcar en Tamaulipas.

Se creó el Instituto Politécnico Nacional, con la cual también se promovió la construcción de los servicios básicos, tales como agua potable, alcantarillado y mercados.

El 18 de marzo de 1938, es decretada la expropiación petrolera y pocos meses después se crea la empresa Petróleos Mexicanos.

Nace en 1939 el Partido Acción Nacional, bajo la dirección de Manuel Gómez Morín con el fin de enfrentar a Cárdenas y erradicar cualquier “exceso socializante y colectivista del cardenismo”¹, disputando así la presidencia el General Juan Andrew Almazán y Manuel Ávila Camacho. En 1940, este último asume el cargo de nuevo Presidente de la República bajo una sospechosa influencia del mismo Cárdenas.

2.3 EL ARTE POPULAR EN MÉXICO

El grabado tiene en México una rica historia; se puede decir que data de la época prehispánica. Nuestros antepasados indígenas usaban sellos, placas y rodillos de barro para multiplicar sus imágenes.

A lo largo del Virreinato, se hizo mucho grabado utilizando madera y cobre; y en 1781, don Jerónimo Antonio Gil fundó la primera escuela de grabado en la Casa de Moneda, misma que dio origen a la Academia de las Tres Nobles Artes de San Carlos de la Nueva España.

En 1853, ya en el México independiente, la academia contrató al grabador inglés George Periam, para que enseñara las técnicas en lámina y maderas finas. Sin embargo, en esos años disminuyó el interés por ese procedimiento debido a que el italiano Claudio Linati trajo a México la litografía, la cual causó sensación entre los impresores y artistas que la utilizaron ampliamente.

En el siglo XX, cabe recordar que uno de los principales exponentes del grabado mexicano fue, sin duda, José Guadalupe Posada; que con la enorme producción gráfica que nos heredó, manifiesta claramente lo importante que resultó cultivar esta disciplina, ya que a través de la gráfica pudo dar cuenta del entorno social y cultural que México vivía en aquellos años.

Después de la revolución (1910-1917) los muralistas y grabadores mexicanos se propusieron poner el arte a la vista de los trabajadores y campesinos, surgiendo en 1937 uno de los movimientos artísticos más importantes en México, el Taller de Gráfica Popular, el cual se dedicó a hacer obra gráfica a favor de la lucha socialista y en contra del fascismo, el nazismo y el imperialismo y de esta manera animar a la población a oponer resistencia y apoyarla en la lucha por la justicia social.

Se podría decir que el TGP fue heredero directo de la Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios (LEAR), pues al desintegrarse

Capítulo 2 Contexto Histórico

ésta, algunos de sus miembros comenzaron a unirse y a plantearse, por una parte, la continuidad de la sección plástica de la LEAR, y, por otra, el deseo de tener un espacio donde seguir con sus producciones.

Los fundadores de este grupo fueron Leopoldo Méndez, Raúl Anguiano, Luis Arenal y Pablo O'Higgins, este último de origen americano y alumno de Diego Rivera.

El Taller estuvo ubicado en varios lugares de la Ciudad de México a lo largo de su historia. Iniciando sus actividades en 1937, en un principio pretendió funcionar como editorial y galería, pero finalmente su trabajo se inclinó más por las impresiones.

La mayoría de los miembros del Taller pertenecían al Partido Comunista, sumado esto a su actitud revolucionaria, los temas que trabajaron en sus producciones reflejan fielmente una búsqueda de lo popular y una preocupación por los problemas sociales, defendiendo así a las comunidades más desprotegidas, como lo eran los indígenas.

Los miembros del TGP realizaron carteles, periódicos, volantes con las técnicas y motivos más variados, pero utilizando como principal técnica el grabado influenciados por el trabajo de José Guadalupe Posadas.

El TGP culminó sus actividades hasta el año de 1977 teniendo durante ese lapso distintas épocas de auge, así como nuevos integrantes, hasta llegado el momento en el que ninguno de sus iniciadores se encontraba en él.

CONTEXTO INTERNACIONAL

Creación de la Liga de Naciones
Gandhi lanza su campaña de desobediencia civil en la India

CONTEXTO NACIONAL

Carranza traslada su gobierno a Veracruz y es asesinado el 2 de mayo
Adolfo de la Huerta es nombrado presidente sustituto por el Congreso
Se crea la Secretaría de Educación Pública a cargo de José Vasconcelos

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Se demuestra por primera vez la estructura de la Vía Láctea mediante el uso de la fotografía

ARTE NACIONAL

Talleres libres de expresión artística

DISEÑO GRÁFICO MUNDIAL

Klee se une a la Bauhaus

1920

30

CONTEXTO INTERNACIONAL

Finaliza la Revolución Mexicana
Luigi Pirandello estrena *Seis personajes en busca de autor*

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Primera vacuna contra la tuberculosis

ARTE MUNDIAL

Constantin Brancusi, *El pájaro* (1a. Versión)
Fernand Leger, *Tres mujeres*
Max Ernst, *El elefante de las Célebes*

ARTE NACIONAL

Nace la Escuela Mexicana de Pintura y Escultura, que en su primera fase ve la creación del Movimiento de Pintura Mural (Muralismo Mexicano)
Se inicia el movimiento de los estridentistas que perdura hasta 1928

1921

DISEÑO GRÁFICO NACIONAL

Hoja volante Actual No. 1

Orozco ilustra libros de la SEP

CONTEXTO INTERNACIONAL

La marcha sobre Roma de Mussolini conduce a la formación del gobierno facista en Italia

James Joyce publica *Ulises*

Primer disco de Luis Armstrong

ARTE MUNDIAL

Pablo Picasso, *Dos mujeres corriendo en la playa*

ARTE NACIONAL

Los artistas se agruparon en un Sindicato de Obreros Técnicos, Pintores y Escultores, bajo el liderazgo de Siqueiros

DISEÑO GRÁFICO MUNDIAL

Gan, se publica la teoría constructivista

1922

31

CONTEXTO INTERNACIONAL

Hitler organiza un intento fallido de golpe de estado en Múnich

Primera película de Greta Garbo

CONTEXTO NACIONAL

20 de julio. Es asesinado Villa en Parral

Inicia la radiodifusión en México

Manifiesto del Sindicato de Artistas Revolucionarios

ARTE MUNDIAL

Max Beckmann, *El Trapecio*

Marcel Duchamp, *La recién casada desvestida por sus célibes (o El Gran Vidrio)*

DISEÑO GRÁFICO MUNDIAL

Cooper, cartel del London Underground, Subterráneo

Binder, carteles música y teatro de Viena.

1923

CONTEXTO INTERNACIONAL

Muerte de Lenin

Primeros juegos Olímpicos de Invierno en Chamonix, Suiza

CONTEXTO NACIONAL

Adolfo de la Huerta desconoce a Obregón.

Es electo presidente Plutarco Elías Calles

Vasconcelos deja la SEP

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Primer uso de insecticidas

25 millones de aparatos de radio en Estados Unidos

ARTE MUNDIAL

Se publica el Primer Manifiesto surrealista, Paris (Breton)

Stuart Davis, Odol

Ferdinand Léger dirige *El ballet mecánico*

ARTE NACIONAL

Diego Rivera continúa trabajando en el mural de la Secretaría de Educación Pública

Escuela Mexicana (pintura de caballete, como opción ante la pintura mural de la época)

Exposición de pintura del movimiento Estridentista, Fermín Revueltas, Leopoldo Méndez, Jean Charlot y Xavier González

DISEÑO GRÁFICO MUNDIAL

Man Ray, *Gun with Alphabet Square* (pistola con cuadrados del alfabeto)

Rodchenko, portadas en serie, libros *Mess Mend*

Erte, portadas para *Harper's Bazaar*

DISEÑO GRÁFICO NACIONAL

Portadas de Ernesto García Cabral

Periódico *El Machete*

1924

CONTEXTO INTERNACIONAL

Stalin aparta a Trotsky del poder
Sergei Eisenstein dirige el Acorazado de Potemkin
F. Scott Fitzgerald escribe *El gran Gatsby*

CONTEXTO NACIONAL

Se crea el Banco de México, sin embargo los billetes emitidos se imprimían en EU

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

John Logie Baird transmite por televisión siluetas humanas reconocibles
Primera cámara fotográfica Leica

ARTE MUNDIAL

La Bauhaus es acusada de bolchevismo y degeneración, y se ve obligada a abandonar Weimar y trasladarse a Dessau, Alemania
Mario Sirone, *Soledad*
Primera exposición surrealista
Exposición Internacional de Artes decorativas e Industriales Modernas de París

DISEÑO GRÁFICO MUNDIAL

Cassandre, cartel *L'Intransigeant*
Bauhaus se cambia a Dessau
Bayer, alfabeto universal
Tschichold, *elementare typographie*

CONTEXTO INTERNACIONAL

Se fundan las Juventudes Hitlerianas, Alemania
Fritz Lang dirige *Metrópolis*
T.E. Lawrence (Lawrence de Arabia) publica *Los siete pilares de la sabiduría*

CONTEXTO NACIONAL

Rebelión de los cristeros contra el gobierno del presidente Calles
Creación de la Liga Nacional de Defensa de la Libertad Religiosa
El gobierno decretó medidas anticlericales y la rebelión armada duraría tres años

1925

1926

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Primer cohete de combustible líquido

Kodak produce su primera película fotográfica de 16 mm

ARTE MUNDIAL

Primera exposición del grupo Novecento, Roma

Paul Klee, *Barrio de villas florentinas*

George Grosz, *Los pilares de la sociedad*

Otto Dix, *Retrato de Sylvia von Harden*

Primera exposición de los frottages de Max Ernst en París

ARTE NACIONAL

Magna exposición itinerante de los alumnos de las Escuelas al Aire Libre, en Berlín, Francia y España

DISEÑO GRÁFICO NACIONAL

Revista Horizonte

Revista Forma

CONTEXTO INTERNACIONAL

Trotsky es expulsado del Partido Comunista Soviético

Charles Lindbergh cruza solo el Atlántico de Nueva York a París

Estalla la guerra civil en China

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

El científico ruso I.V. Pavlov publica *Los reflejos condicionados*

Hasta la fecha se han fabricado quince millones de automóviles

Ford T

ARTE MUNDIAL

René Magritte, *El asesino amenazado*

Ernst Barlach, *El ángel de Güstrow*

Muerte de Juan Gris

DISEÑO GRÁFICO MUNDIAL

Depero, *Dinamo Arari*

Cassandre, cartel *Etolle du Nord*

Renner, *Futura*

1927

DISEÑO GRÁFICO NACIONAL

Revista 30-30, Órgano de pintores de México. Se editaron sólo tres números

Revista contemporáneos

DISEÑO GRÁFICO INTERNACIONAL

Diseñadores de libros estadounidenses, exploran la tipografía modernista

Agha se convierte en director artístico de Vogue

VANGUARDIAS ARTÍSTICAS

Movimiento ¡30-30! Ramón Alva de la Canal, Gabriel Fernández Ledesma, Fernando Leal, Fermín revueltas, Rafael Vera de Córdova, Martí Casanovas

Andrè Breton publica *Surrealismo y pintura*.

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

George Eastman expone sus primeras películas

ANTECEDENTES HISTÓRICOS

Obregón reelecto presidente es asesinado el 17 de julio por un católico militante.

Emilio Portes Gil, presidente interino.

DISEÑO GRÁFICO NACIONAL

Revista *El sembrador*, de la SEP

DISEÑO GRÁFICO INTERNACIONAL

Man Ray, *Sleeping woman*

Lissitzky, cartel *Russische Ausstellung*

VANGUARDIAS ARTÍSTICAS

Salvador Dalí y Luís Buñuel dirige la fantasía cinematográfica surrealista *Un perro Andaluz*

Inauguración del MOMA, Nueva York.

En este año se divide la ENAP de la Facultad de Arquitectura

Primera exposición de grabado en madera en la carpa Amaro con más de 150 obras del grupo 30-30

ANTECEDENTES HISTÓRICOS

Se funda el Partido Nacional Revolucionario (PNR)

1928

35

1929

Se reabre formalmente el culto en las iglesias
Se decreta la autonomía de la Universidad Nacional
El cine sonoro supera en popularidad al cine mudo *Muerte de Sergei Diaghilev*

DISEÑO GRÁFICO INTERNACIONAL

Mies van der Rhode relocaliza la Bauhaus a Berlín

VANGUARDIAS ARTÍSTICAS

Van Doesburg, manifiesto del Arte Concreto.
Artistas de la Escuela Mexicana se aliaron con los fundadores de la Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios (LEAR)

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Se comienza a utilizar el flash fotográfico eléctrico
Primer servicio de correo aéreo trasatlántico

ANTECEDENTES HISTÓRICOS

Electo Pascual Rubio asume la presidencia
Inician los mitos y géneros del cine nacional cuyos altibajos duran hasta 1954
Joseph von Stenberg dirige *El ángel azul*, protagonizada por Marlene Dietrich
Francia comienza la construcción de la línea Maginot a lo largo de su frontera con Alemania

DISEÑO GRÁFICO NACIONAL

Cartel, Santa.

1930

1931

ARTE MUNDIAL

Alexander Calder inventa el "mobile"
Otto Dix finaliza su tríptico *La guerra*

DISEÑO GRÁFICO MUNDIAL

Morison, *Times New Roman*

1932

CONTEXTO INTERNACIONAL

Hitler es nombrado canciller alemán

ARTE MUNDIAL

Exhibición de Henry Moore en las Leicester Galleries
La rue, de Balthus

1933

DISEÑO GRÁFICO MUNDIAL

Los nazis cierran la Bauhaus, arrestan a Tschichold

DISEÑO GRÁFICO NACIONAL

Cartel, *La mujer del puerto*

CONTEXTO INTERNACIONAL

"Noche de los cuchillos largos" en Alemania; más de mil opositores políticos a Hitler son asesinados por la SS

CONTEXTO NACIONAL

Es electo presidente Lázaro Cárdenas.
Se funda la Liga de Escritores y Artistas revolucionarios (LEAR)
Se inaugura el Palacio de Bellas Artes
Se crea la Nacional Financiera

1934

DISEÑO GRÁFICO MUNDIAL

Heartfield, cartel "Temporada Navideña"

DISEÑO GRÁFICO NACIONAL

Revista Frente a Frente
Cartel, Redes

CONTEXTO INTERNACIONAL

La editorial londinense Penguin publica los primeros libros editados en rústica

CONTEXTO NACIONAL

Se funda el Instituto Politécnico Nacional

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Desarrollo de la escala Richter

ARTE NACIONAL

Se inaugura la Galería de Arte Mexicano

DISEÑO GRÁFICO MUNDIAL

Matter, cartel Pontresina

DISEÑO GRÁFICO NACIONAL

Libro Ulises Criollo de Vasconcelos

Cartel, Vámonos con Pancho Villa

1935

CONTEXTO INTERNACIONAL

Estalla la Guerra Civil española. El poeta dramaturgo Federico García Lorca es una de sus primeras víctimas, fusilado por la milicia franquista

Abdicación de Eduardo VIII, con el fin de contraer matrimonio con la norteamericana divorciada Wallis Simpson

VANGUARDÍAS ARTÍSTICAS

Premonición de la guerra civil, Salvador Dalí

DISEÑO GRÁFICO MUNDIAL

Hohlwein, diseño para los nazis, hasta 1943

1936

CONTEXTO INTERNACIONAL

Bombardeo de Guernica, España

CONTEXTO NACIONAL

Leopoldo Méndez funda el Taller de Gráfica Popular, participan Raúl Anguiano, Luis Arenal y Pablo O'Higgins

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Walt Disney dirige el primer largometraje de dibujos animados, Blancanieves y los siete enanitos

ARTE MUNDIAL

Guernica, de Pablo Picasso
Exposición nazi "Arte degenerado", Munich

ARTE NACIONAL

El Taller de Gráfica Popular

DISEÑO GRÁFICO MUNDIAL

Beall, carteles REA

DISEÑO GRÁFICO NACIONAL

Carteles, volantes, periódicos y folletos del Taller de Gráfica Popular

1937

CONTEXTO INTERNACIONAL

El primer ministro británico Neville Chamberlain se reúne con Adolf Hitler en Berchtesgarden para resolver la crisis

CONTEXTO NACIONAL

Expropiación de las empresas petroleras

Diego Rivera funda en la Academia de San Carlos el Taller de Carteles y Letras

Francisco Díaz de León funda la Escuela de Artes del Libro

Ricardo Bárcenas y Adrián Durán, maestros de San Carlos fundan la Escuela Libre de Arte y Publicidad

ARTE MUNDIAL

La caja de Marcel Duchamp

1938

CONTEXTO INTERNACIONAL

Finaliza la Guerra Civil española

Gran Bretaña y Francia declaran la guerra a Alemania. Estalla la Segunda Guerra Mundial.

CONTEXTO NACIONAL

Se establecen el Instituto Nacional de Antropología e Historia y la Casa de España en México

DISEÑO GRÁFICO MUNDIAL

Binder, cartel para la Feria Mundial de Nueva York

1939

3.1 Registro de instituciones

Institución

Escuela Nacional de Artes Plásticas.
Centro de documentación
"Prof. José Ma. Natividad Correa Toca"

Dirección de la institución

Av. Constitución No. 600, Col. Barrio La Concha.
C .P. 16210 Xochimilco, D.F. México

Teléfono

Tel. 54-89-49-21 Ext. 146

Horario de servicio

Lunes a viernes de 9:00 hrs. a 20:00 hrs.
Sabado de 9:00 hrs. a 14:00 hrs.

Responsable

Lic. Noemi Montpellier Mendizabal.

Acceso por red

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

Requisitos para la consulta

Usuario interno: credencial de la escuela vigente.
Usuario externo: deberán presentar una identificación oficial con fotografía vigente.

Requisitos para préstamo

Obtener la credencial de la biblioteca
Opciones y requisitos de captura

Costo de préstamos y copias

Copias: 20 centavos

Tipo de colección

enciclopedias, diccionarios, libros únicos

Abierto al público

si

Capítulo 3 Cederarios

Institución

Academia de San Carlos

Dirección de la institución

Academia #22 - Centro Histórico
Delegación Cuauhtémoc

Teléfono

5522 0477 y 5522 0630

Horario de servicio

Lunes a viernes de 9:00 hrs. a 20:00 hrs.

Responsable

Acceso por red

<http://www.artesvisuales.unam.mx>

Requisitos para la consulta

Identificación con fotografía

Requisitos para préstamo

Obtener la credencial de la biblioteca

Persona indicada para solicitar autorizaciones

Costo de préstamos y copias

20 centavos

Tipo de colección

Bibliográfico

Abierto al público

si

Capítulo 3 Cedularios

Institución

Instituto de Investigaciones Estéticas
Biblioteca Justino Fernández

Dirección de la institución

Circuito M de la Cueva. Ciudad Universitaria

Teléfono

5665-2465/ 5622-7540/ 56227541

Horario de servicio

Lunes a Viernes de 9:00 hrs a 18:00 hrs

Responsable

Acceso por red

<http://www.esteticas.unam.mx/>
bibjus@servidor.unam.mx

Requisitos para la consulta

Identificación con fotografía

Requisitos para préstamo

Credencial de la Bibliotec

Costo de préstamos y copias

Copias: 20 centavos

Tipo de colección

Bibliográfica, hemerográfica y folletería

Abierto al público

si

Capítulo 3 Cedularios

Institución

Biblioteca de México

Dirección de la institución

Plaza de la Ciudadela No. 4, Col. Centro,
C.P. 06040, México, D.F.

Teléfono

Tels: 57 09 11 01 y 57 09 10 85; fax 57 09 11 73

Horario de servicio

Lunes a viernes de 9:00 hrs a 18:00 hrs y sábados de
10:00hrs a 16:00 hrs

Responsable

Acceso por red

<http://www.cnca.gob.mx/cnca/buena/biblioteca/>

Requisitos para la consulta

Identificación con fotografía

Requisitos para préstamo

Credencial de la biblioteca

Persona indicada para solicitar autorizaciones

Costo de préstamos y copias

20 centavos

Tipo de colección

Bibliográfico, hemerográfico, videogramas, fondo reservado,
sala para invidentes

Abierto al público

si

Capítulo 3 Cedulaarios

Institución

Fundación María y Pablo O´Higgins

Dirección de la institución

Xochicaltitla No. 52 Col. Villa Coyoacán

Teléfono

5554-6269/5659-0733

Responsable

Lic. Leticia López Orozco

Requisitos para la consulta

Carta de presentación donde se indiquen los motivos por los cuales se desea tener acceso a su material

Requisitos para préstamo

No hacen préstamos

Persona indicada para solicitar autorizaciones

Lic. Leticia López Orozco

Tipo de colección

Carteles, grabados, fotografías

Abierto al público

no

Fondo reservado

si

Capítulo 3 Cedulaarios



46

No. de folio 001a
Clave Documental: Bibliográfico B
Hemerográfico H
Documental D

Autor principal, editor o compilador:
ESTRADA, Gerardo

Otros autores: Antonio Rodríguez, Jesús Álvarez Amaya

Título de artículo o capítulo: "El TGP y Raquel Tíbol"

Título de la publicación: 60 años TGP Taller de Gráfica Popular

Autor del prólogo: Rafael Tovar

No. de edición: 1ª. edición

Lugar de edición: México

Editorial: Instituto Nacional de Bellas Artes

Capítulo 3 Cedularios



No. de folio 001b
Clave Documental: Bibliográfico B
 Hemerográfico H
 Documental D

Autor principal, editor o compilador:

ESTRADA, Gerardo

Otros autores: Antonio Rodríguez, Jesús Álvarez Amaya

Título de artículo o capítulo: "Breve historia del TGP"

Título de la publicación: 60 años TGP Taller de Gráfica Popular

Autor del prólogo: Rafael Tovar

No. de edición: 1º. edición

Lugar de edición: México

Editorial: Instituto Nacional de Bellas Artes

Capítulo 3 Cedularios



48

No. de folio: 001c
Clave Objetual: Cartel

Nombre del objeto: Llamado a la Juventud
Diseñador del objeto: Pablo O'Higgins
Lugar y fecha del diseño: México 1937
Estado del objeto: original
Ubicación del objeto: Fundación María y Pablo O'Higgins
Dimensiones: 93 x 68 cm
Técnica: Litografía

Capítulo 3 Cedularios



No. de folio 001d
Clave Documental: Bibliográfico B
 Hemerográfico H
 Documental D

Autor principal, editor o compilador:
 MEYER, Hannes

Segundo autor:
 Kay B. Addams

Título de artículo o capítulo: "Volantes Populares"

Título de la publicación: *Taller de Gráfica popular: 12 años de obra colectiva*

Autor del prólogo: Leopoldo Méndez

No. de edición: 1ª edición

Lugar de edición: México

Editorial: Estampa Mexicana

Capítulo 3 Cedularios



50

No. de folio 001e
Clave Documental: Bibliográfico B
Hemerográfico H
Documental D

Autor principal, editor o compilador:
ESTRADA, Gerardo

Otros autores: Antonio Rodríguez, Jesús Álvarez Amaya

Título de artículo o capítulo: "Breve historia del TGP"

Título de la publicación: 60 años TGP Taller de Gráfica Popular

Autor del prólogo: Rafael Tovar

No. de edición: 1ª edición

Lugar de edición: México

Editorial: Instituto Nacional de Bellas Artes

Capítulo 3 Cedularios



51

No. de folio 001f
Clave Documental: Bibliográfico B
Hemerográfico H
Documental D

Autor principal, editor o compilador:
MEYER, Hannes

Segundo autor:
Kay B. Addams

Título de artículo o capítulo: "Nuestro pan diario: ilustraciones periodísticas"

Título de la publicación: *Taller de Gráfica popular: 12 años de obra colectiva*

Autor del Prólogo: Leopoldo Méndez

No. de edición: 1ª edición

Lugar de edición: México

Editorial: Estampa Mexicana

Capítulo 3 Cedularios



52

No. de folio 001g
Clave Documental: Bibliográfico **B**
Hemerográfico **H**
Documental **D**

Autor principal, editor o compilador:
MEYER, Hannes

Segundo autor:
Kay B. Addams

Título de artículo o capítulo: "Nuestro pan diario: ilustraciones periodísticas"

Título de la publicación: *Taller de Gráfica popular: 12 años de obra colectiva*

Autor del prólogo: Leopoldo Méndez

No. de edición: 1ª edición

Lugar de edición: México

Editorial: Estampa Mexicana

Capítulo 3 Cedularios



No. de folio 001h
Clave Documental: Bibliográfico **B**
 Hemerográfico **H**
 Documental **D**

Autor principal, editor o compilador:
 MEYER, Hannes

Segundo autor:
 Kay B. Addams

Título de artículo o capítulo: "Volantes Populares"

Título de la publicación: *Taller de Gráfica popular: 12 años de obra colectiva*

Autor del prólogo: Leopoldo Méndez

No. de edición: 1ª edición

Lugar de edición: México

Editorial: Estampa Mexicana

Capítulo 3 Cedularios



54

No. de folio 007a
Clave Documental: Bibliográfico **B**
Hemerográfico **H**
Documental **D**

Autor principal, editor o compilador:
ESTRADA, Gerardo

Otros autores: Antonio Rodríguez, Jesús Álvarez Amaya

Título de artículo o capítulo: "Portada"

Título de la publicación: *60 años TGP Taller de Gráfica Popular*

Autor del prólogo: Rafael Tovar

No. de edición: 1ª. edición

Lugar de edición: México

Editorial: Instituto Nacional de Bellas Artes

Capítulo 3 Cedularios



55

No. de folio 007b
Clave Documental: Bibliográfico **B**
Hemerográfico **H**
Documental **D**

Autor principal, editor o compilador:
ESTRADA, Gerardo

Otros autores: Antonio Rodríguez, Jesús Álvarez Amaya

Título de artículo o capítulo: "Breve historia del TGP"

Título de la publicación: 60 años TGP Taller de Gráfica Popular

Autor del prólogo: Rafael Tovar

No. de edición: 1ª. edición

Lugar de edición: México

Editorial: Instituto Nacional de Bellas Artes

3.3 Comentarios

Folio 001a Uno de los objetivos del Taller de Gráfica Popular era precisamente el ir contra el fascismo y este volante es un llamado, hasta cierto punto publicitario, para asistir a una conferencia que se daba a cabo en el Palacio de Bellas Artes. Poniendo mayor énfasis en la palabra “fascismo”, ésta es la que llamará más nuestra atención para que la siguiente información que encontremos sea “para combatir el fascismo”. La ilustración litográfica muestra a un grupo de individuos, que al estar entrelazadas y siendo de distintas clases sociales, intenta que identifiquemos que todos deben estar unidos para poder cumplir su cometido. El uso de diferentes tipografías da la correcta jerarquización de los elementos.

Folio 001b Tratando de hacer cierta burla a la política, encontramos “La risa del Pueblo”, en donde podemos ver a un grupo de políticos arriba de un coche tratando de huir con un pergamino que suponemos son leyes ciudadanas y sin importarles dejan atrás un comité de seguridad pública, y sobre todo a toda una población, hecha un caos. Como apoyo textual, tenemos un tipo corrido que nos relata las injusticias que se cometen en el poder.

Folio 001c Pablo O’Higgins crea este cartel que al ser completamente en blanco y negro y enfatizando con un recuadro rojo un texto de Salvador Allende que invita al trabajo, nos hace sentir que el llamado más bien es un grito para hacer conciencia entre la juventud.

El texto está bien justificado con el uso de la separación silábica. La litografía nos muestra como es el trabajo de los campesinos y del obrero jornada tras jornada, pero colocando a los campesinos detrás del obrero siento que le da más importancia al trabajo de este que al de los otros dos. El juego de las líneas sueltas hace que se vea dinámico y guste a la persona que lo está viendo.

Capítulo 3 Cedularios

Folio 001d Uno de los tantos volantes que se distribuían en apoyo a la agricultura y el comercio, un sector bastante olvidado, que al no tener los suficientes conocimientos podían llegar a manipularlos y hacer que su trabajo fuera malpagado.

Así como en los demás volantes, los elementos más importantes sobresalen por ser de un tamaño mayor que el resto del texto, el cual queda bien justificado en un bloque en conjunto con el grabado.

El tipo de ilustraciones que utilizaba el taller es como representativo, pues con ciertos elementos tratan de explicar el hecho, en este caso el campesino defiende su trabajo de un buitres, una manera despectiva de llamar al ladrón o a las personas que tratan de aprovecharse de ellos.

Folio 001e Siempre a la defensa de los más necesitados, la TGP incita al pueblo a que apoye la lucha en contra de las injusticias que se generaban en ese entonces.

En el grabado podemos ver como un obrero defiende de una agresión a una indígena y a su hijo, mensaje que trataban de transmitir a los demás, en defensa de los más débiles y desprotegidos.

En cuanto a los textos, no se necesitaba poner demasiado, sólo el suficiente para que el mensaje quedara más que claro y por supuesto recalcar la ayuda que esperaban de los demás. "Paremos la clase obrera" está ubicada de una manera inclinada que denota un grito, un llamado de atención, mientras que el resto del texto se ve más pasivo y equilibrado, pero sin dejar de ser importante.

Folio 001f Otro de los medios que utilizaron para hacer difundir sus opiniones fueron los periódicos. En ellos, los grabados eran una parte importante por ser el centro de atracción de la nota además de que en este ejemplo resaltaron a héroes que siempre lucharon por causas que beneficiaran a todos y el llamado a la lucha

El acomodo del texto, en este caso, se encuentra, por un lado,

Capítulo 3 Cedularios

bien ubicado y por el otro, no se alcanza a apreciar por tener una ilustración encima de él. El uso de de la sangría es correcta, pues al no tener el espacio suficiente para separar cada uno de los párrafos utilizan este recurso y de esta manera el texto no se ve tan tedioso al momento de leerlo.

Algo sobresaliente es que el título del periódico no se encuentra en la parte superior del mismo, sino que está incorporado a la nota y esto da como un aire al momento de estarlo leyendo, pero, si el párrafo anterior terminara en punto, este no causaría ningún problema, pero quedó una línea suelta y esto hace que obstruya un poco la lectura.

Folio 001g Continuando con los periódicos, la CTAL (Confederación de Trabajadores de América Latina) era una organización importante en esos tiempos y siempre apoyado por la TGP, en cuanto a publicaciones se trataba.

58

En este ejemplo ya podemos ver una organización más común dentro de un periódico: el título a la cabeza, una cintilla indicando la fecha de la publicación y a continuación la nota y la imagen que ha de ilustrar la misma.

El texto de la nota tiene una buena jerarquización, empezando por el encabezado y al ir recorriendo el texto encontrarnos con unos sub encabezados que sobresalen en negritas que indican cambio de información dentro de la misma nota. El bloque de texto trata de ser justificado pues nos podemos dar cuenta que no todas las líneas caen en un mismo punto y esto hace que en conjunto formen una pequeña ondulación casi imperceptible. Vuelven a hacer uso de la sangría para mostrar el término de cada párrafo.

La imagen es diferente a las que hemos estado viendo, pues se denota un poco plano a comparación de las demás en las que podíamos apreciar más trabajo en el juego de las luces y las sombras y las incisiones en la madera.

Capítulo 3 Cedularios

Folio 001h En este volante vemos un recurso que no habíamos visto en los anteriores, y este es el uso de unas viñetas que sobresalen del texto, además que en contraste con el título que se encuentra trabajado en altas y bajas, el bloque de texto está compuesto en su totalidad por mayúsculas, siendo un poco cansado para hacer una lectura y sobre todo que ahora sabemos que al momento de utilizar las mayúsculas para un texto, éstas tienen que separarse un poco por que tienden a verse un poco amontonadas. Dentro del mismo bloque podemos distinguir dos tipografías diferentes: la primaria es un tipo entre romana y serif, mientras que la secundaria es sans serif y al parecer trata de destacar lo importante del texto.

Folio 007a Este es como un homenaje a los campesinos y a su trabajo. Podemos ver como sus manos se encuentran maltratadas, pero a la vez fuertes, esa fuerza que necesitaban para luchar por lo que les pertenecía. El trigo es un símbolo que nos identifica como mexicanos por que es una parte muy importante de nuestra cultura así como lo es el maíz.

Este grabado se encuentra lleno de texturas, puedes sentir como la espiga raspa en la mano del campesino.

Folio 007b En esta litografía podemos apreciar el trabajo de Raúl Anguiano, gran exponente y fundador de la TGP, la capacidad que tenía para utilizar ese juego de sombras y crear texturas en la piel, en la ropa, en el cabello y hasta en los maizales. Las expresiones en los rostros de los tres enmascarados se encuentran tan bien marcados que nos hace adentrarnos en la huida y ser los testigos mudos de la misma: el primero está vigilando que nadie los vaya siguiendo, el segundo tiene una cara de preocupación por que siente que no avanzan lo suficiente y el tercero es el más sereno porque está concentrado en su trabajo.

Conclusiones

La mayoría de las veces en las que queremos tener algún antecedente o conocimiento acerca del diseño gráfico, nos basamos más en el trabajo europeo y hasta en el americano que en el mexicano. Es por eso que con ésta investigación se ha tratado de que volteemos a ver lo realizado en nuestro país y que nos acerquemos más a la cultura que se ha ido formando a través de los años dándole reconocimiento a las personas anónimas y a los diseñadores reconocidos.

Este proyecto ha sido, a mi parecer, un proyecto ambicioso, por el hecho de que se trata de una ardua investigación que abarca todo un siglo de diseño en México –una tarea nada fácil- no sólo por el hecho de promover la investigación dentro una comunidad que poco tiene de investigadores, sino que también se trate de tener una amplio archivo visual que nos haga tener referencia de todo lo que el diseño ha significado a lo largo de los años en nuestro país.

Es muy importante la realización de este tipo de trabajos ya que, además de que nos hace interesarnos más en los hecho en México, ayuda a los egresados de las licenciaturas impartidas en la escuela a que nos titulemos y de esta manera también apoyamos a realizar este proyecto involucrándonos en un área como es la investigación, la cual nos ayuda mucho porque aprendemos –o al menos me sucedió a mí- a ser más responsables, constantes, analíticos y observadores pero apoyados por la institución, a la que, en un futuro, toda esta información le será útil como apoyo a futuras generaciones de diseñadores.

En cierto momento la recopilación de información visual con respecto al diseño nacional se tornó un poco complicada por el hecho de que no hay muchos medios en donde localizarlos, y eso es una gran falta, pero cuando al final del día logras localizar aunque sea una sola imagen, te das cuenta que México tiene una amplia cultura dentro del diseño y ver como este ha ido evolucionando a lo largo del tiempo, es algo que tiene que ser tomado más en cuenta, y no sólo al trabajo, sino también a los diseñadores y despachos de diseño que han sido reconocidos internacionalmente y que en nuestro país apenas y los conocen o nunca se ha oído hablar de ellos, pero que sus trabajos están ahí

Conclusiones

y son seres anónimos que el único reconocimiento que esperan es que la gente diga que está bonito o que lo que hayan creado llegue a estar en un buen espacio e impacte a mucha gente, por lo que esto es una gran oportunidad también de conocerlos y darles las gracias por el trabajo que han infundado la creación de nuevas propuestas gráficas.

A pesar de que el tema principal es México, nos vimos envueltos también en los acontecimientos que se generaban en otros países; cómo se iban originando nuevas tendencias artísticas y que sucedía política, económica y socialmente, reflejándose en las formas con las que se desea entrar de una manera gráfica en la conciencia de la sociedad.

Uno de estos deseos de expresión dio como consecuencia la creación de un grupo revolucionario llamado el Taller de Gráfica Popular, evolucionando la manera de conjuntar trabajos tan distintos como lo son las artes populares y el diseño, pues como principal medio de ilustración utilizaron el grabado para complementar sus trabajos editoriales, pues utilizaron soportes como los periódicos, volantes y carteles como medios masivos que ayudarían a informar a aquellos sectores que no eran alcanzados o que no eran considerados parte de una sociedad.

Todo este trabajo estuvo bien realizado en el sentido de que primordialmente era un equipo formado por artistas y que para poder hacer oír sus voces tuvieron que adentrarse en el campo del diseño, que a lo mejor era lo que menos tenían pensado, pero como necesitaban hacerlo de alguna manera, se involucraron y crearon piezas que captaron la atención de una población que en su mayoría era analfabeta, pero que con el apoyo gráfico se vio informado de los derechos que poseían y por lo que tenían que luchar.

Al final, este proyecto se convirtió en un esfuerzo constante de todos los que participamos en él, pero sobre todo en una oportunidad de aportar, aunque sea con lo poco o mucho que logramos, a un proyecto de estas dimensiones.

<http://www.arts-history.mx/artmex/tema6.html#tgp>

www.mexartes-berlin.de/esp/expo/tgp/index.html

<http://www.grabados.org.mx>

<http://urdanizdigital.com>

ESTRADA, Gerardo: *60 años TGP Taller de Gráfica Popular*, México, Instituto Nacional de Bellas Artes.

MEYER, Hannes: *Taller de Gráfica popular: 12 años de obra colectiva*, México, Editorial Estampa Mexicana.

VILCHIS, Luz del Carmen: *Diseño Universo de conocimiento*. México, Centro Juan Acha.

GONZALBO, Escalante Pablo: *Nueva historia mínima de México*, México. Colegio de México.

RUBIO Martínez, M: *Ayer y hoy del grabado y Sistemas de estampación*, España, Ed. Terraco, 1979.

WOLFANG, Hainke: *Serigrafía: técnica-práctica-historia*, Argentina, Ed. La Isla, 1989.

B. Chipp Herschel: *Guernica*, Francia, Cercle D'Art.

ZUCHLAG C: *Entartete Kunst*, Alemania, Works

LE COULTRE, F. Martijn: *Un siglo de carteles*, México, Gustavo Pili

THAU, Heyman Therese: *Postres American style*, Nueva York, National Museum of American Art, Smithsonian Institution in association with HN Abrams Inc. Publishers

EALY, Ortiz Juan Francisco: *El universal Compilación temática*, México, Editorial Cumbre

Fuentes de consulta

Selecciones de Reader's Digest: *Gran Crónica de la Segunda Guerra Mundial*, México, Reader's Digest

RIVERA, Diego: *Rivera Iconografía personal*, México, Fondo de Cultura Económica



Cerrar