



UNIVERSIDAD INSURGENTES

PLANTEL XOLA

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

“CREACIÓN DE TARJETA TODA OCASIÓN
TKI”

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

P R E S E N T A

MIRNA YAZMÍN MORENO SORIANO

ASESORA: LIC. DALIA CONSUELO ARTEAGA ORTIZ



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

INDICE.

CAPÍTULO I. LA EVOLUCIÓN DE UNA IDEA	3
1.1 HISTORIA DE LA COMUNICACIÓN	3
1.2 LA NECESIDAD DE DISEÑO.	5
1.3 LA CREACIÓN DE LA TARJETA	23
CAPÍTULO 2. LA IMPORTANCIA DEL MENSAJE EXPRESADO	30
2.1 DEFINICIÓN DE LA CARICATURA	30
2.2 HISTORIA DE LA CARICATURA EN MÉXICO.	32
2.3 CARACTERÍSTICAS Y CUALIDADES	35
2.4 TIPOS DE CARICATURAS	40
2.5 EL FOLCLOR MEXICANO	42
CAPÍTULO 3 LA ESCENA GRÁFICA DE LA CREACIÓN...	47
3.1 COMPOSICIÓN	47
3.2 FORMATO	48
3.3 RETÍCULA	49
3.4 LAS IMÁGENES Y TEXTO	50
3.5 BOCETOS	51
3.6 COLOR	54
3.7 MÉTODOS DE IMPRESIÓN	54
CONCLUSIONES.....	58
BIBLIOGRAFÍA.....	60

CAPÍTULO I. LA EVOLUCIÓN DE UNA IDEA.

Este capítulo es nombrado así ya que en él encontraremos la explicación de cómo el hombre a través de su evolución, ha tenido la inteligencia para poder resolver siempre una constante llamada necesidad, es más que nada el no dejar a un lado, los pasos de los hombres que crearon la historia, pasos que han orillado a crear y persistir para poder subsistir y trascender.

I.1 HISTORIA DE LA COMUNICACIÓN.

Los seres humanos no se comunican porque sí, tienen la necesidad de transmitir ideas, proyectos, pensamientos, etc. Y es por esto que necesita comunicarse.

La historia de la comunicación tiene su origen millones de años atrás (1); es definida como la transmisión y recepción de ideas, mensajes e información; en los últimos años se fueron desarrollando distintas formas que nos permitieron acceder a diferentes tipos de comunicación: visual, verbal, escrita, auditiva, etc. La comunicación que se establece entre dos personas se considera el resultado de miles de métodos de expresión que se vinieron desarrollando durante varios años.

Los símbolos son los utensilios más antiguos creados con el propósito de la comunicación a través del tiempo que datan del Paleolítico superior.

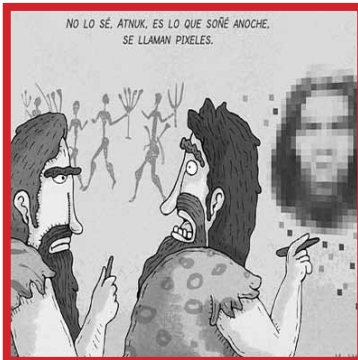
El Homo Sapiens hizo sus primeros intentos de pasar información a través del tiempo mediante pinturas. En la actualidad el dibujo es un reflejo impulsivo de los niños, es el reflejo de la una necesidad de comunicación todas estas invenciones se basan en el concepto clave de los símbolos: una representación convencional de un concepto.

El siguiente paso en la historia de las comunicaciones son los petroglifos, grabados en una superficie de roca, estos desarrollados durante la edad del bronce, este paso tomó cerca de 20.000 años para el hombre, aunque, puede ser posible que los seres humanos de ese tiempo utilizaran otras formas de comunicación, como asociación mental de ideas. Realmente no se tiene dato alguno más que de algunos símbolos tallados que lograron sobrevivir.

Pero de lo que si se tiene prueba es de los pictogramas. El pictograma es un símbolo que representa un concepto, un objeto, actividad, lugar o evento mediante una ilustración. Pictografía es una forma de Pro-escritura por medio de la ella las ideas se transmiten a través del dibujo.

Las pictografías fueron el siguiente paso en la evolución de la comunicación: la diferencia más importante entre los petroglifos y picto-

El hombre, desde que existió, buscó siempre una forma, aunque ésta fuese primitiva de comunicar sus pensamientos y a su vez las acciones que realizaba, de hecho el lenguaje se cree fue desarrollado a partir de sonidos que acompañaban gestos.



Cavernícola Visionario de Alberto Montt.
www.tecnoculto.com



Pinturas Rupestres
www.melkart.wikispaces.com

gramas es que los petroglifos simplemente muestran un evento, pero pictogramas están contando una historia sobre el evento, por lo que, pueden ,por ejemplo, ser ordenados cronológicamente.



Pictograma indicación de género.
www.cartelesyrotulos.blogspot.com

Los pictogramas fueron utilizados por varias culturas antiguas en todo el mundo fueron la base de la escritura cuneiforme y los jeroglíficos.

Así otros pasos fueron los ideogramas que pueden transmitir conceptos más abstractos, de modo que por ejemplo, un ideograma de dos palos puede significar no sólo “las piernas”, sino también un verbo.

Debido a que algunas ideas son universales, muchas culturas desarrollaron ideogramas similares, los aztecas, los antiguos chinos y los egipcios.

Los ideogramas fueron los precursores de los sistemas de escritura logográfica como los jeroglíficos egipcios y los caracteres chinos.

La invención de los sistemas de escritura aparece con el comienzo de la Edad de Bronce en el neolítico tardío. El primer sistema de escritura que generalmente se cree que fue inventado por los sumerios y desarrollado durante el tercer milenio A.C. mediante la escritura cuneiforme. Los jeroglíficos egipcios, y la Proto-elamita que siguen sin ser descifrada y el sistema de escritura del Valle del Indo también son de esa época.

La mayoría de los sistemas de escritura se pueden dividir en tres categorías: logográfica (pictogramas e ideogramas), silábica y alfabética (o segmentos). Los tres se pueden encontrar en cualquier sistema de escritura dado en proporciones variables, lo que hace a menudo difícil clasificar un sistema único.

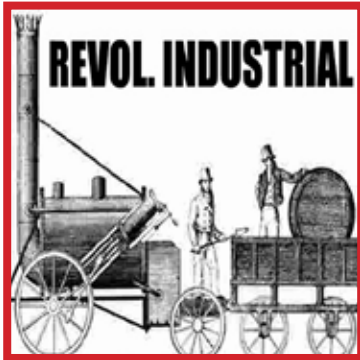


Escritura Cuneiforme (2800 AC).
www.web.educastur.princast.es

La escritura cuneiforme se convirtió en un sistema de escritura de propósito general mediante ideogramas, sílabas y números. Esta escritura fue adaptada por Mesopotamia y de allí a otros de esto surge el primer alfabeto propiamente dicho mediante símbolos únicos que representaban fonemas individuales, aunque ya antes muchos de esos símbolos se estaban usando en sistemas de escritura, al menos durante el milenio anterior.

En el 2.700 A.C. la escritura egipcia tenía un conjunto de 22 jeroglíficos para representar sílabas que comienzan con una sola consonante de su lengua, más una vocal (o no vocal) a ser suministrada por el hablante nativo. Estos jeroglíficos eran utilizados como guías de pronunciación para logogramas, para escribir las inflexiones gramaticales, y más tarde, para transcribir palabras y los nombres extranjeros.

Durante los siguientes cinco siglos, esta semilla de “alfabeto” (en realidad un silabario como la escritura fenicia) parece haberse extendido hacia el norte. Todos los alfabetos posteriores del mundo con la única excepción del coreano Hangul han descendido de él, o se han inspirado en uno de sus descendientes.



Rocket de George y Robert Stephenson
www.caterin-nuestrahistoria.blogspot.com

A medida que el mundo evolucionó, también lo hizo la historia de la comunicación y no sólo se cambiaron dialectos aquí sino que se desarrollaron nuevas formas de transmitir las ideas, los pensamientos y las acciones dejando una huella, así, el papel de impresión fue el medio más útil de comunicación, luego de la vía oral, y la escritura los egipcios fueron los primeros en descubrir el material en el cual se podían dejar impresos varios escritos.

Su descubrimiento ayudó a confeccionar el pergamino; luego los chinos con sus tipos de madera ayudaron a que en el siglo XV, un alemán Johannes Gutenberg utilizó ambos inventos, mejorando el segundo para imprimir la Biblia por primera vez en Europa; y gracias a él, fue posible imprimir más copias, en poco tiempo lo que ayudó a la comunicación escrita trayendo como ventajas las posibilidades de estudio, investigaciones científicas y una ramificación de la literatura, junto al despertar del ser humano.

1.2 LA NECESIDAD DE DISEÑO.

El crecimiento del conocimiento así como el de la población y la necesidad de comunicación entre una y otra población es lo que trajo como consecuencia nuevas necesidades.

Pronto empezaron a aparecer imprentas en las que se reproducían todo tipo de obras, cada vez más elaboradas. Se empezaron a usar nuevos materiales como soporte, nuevas tintas y nuevos tipos de letras, originando la aparición de unos profesionales especializados en su manejo, los tipógrafos y los cajistas, tal vez los primeros diseñadores gráficos como tal.

Otro gran impulsor del desarrollo del Diseño Gráfico fue la Revolución Industrial. Surgieron las fábricas y la economía de mercado, un gran número de personas se desplazó a las ciudades a trabajar, aumentaron las tiendas y los comercios y empezó la competitividad entre empresas por hacerse con una parte del mercado. Con ello apareció y se desarrolló una nueva técnica comercial, la Publicidad, encargada de hacer llegar a los consumidores mensajes específicos que les convinieran de que un producto dado era mejor que otros análogos.



Niños mineros.
www.picasaweb.google.com

No se trataba ya de presentar mensajes visuales bellos, sino efectivos, que vendieran, y para ello no se dudó en realizar grandes inversiones, haciendo posible un gran avance en las técnicas de diseño y la aparición de profesionales dedicados exclusivamente a desarrollarlas y ponerlas en práctica: los diseñadores gráficos.(2)

² De ahí que exista algunos que digan que Gutember es para algunos el padre del Diseño Gráfico.

LA INDUSTRIALIZACIÓN

Europa es el continente que más ha contribuido en el Diseño como profesión o hasta su formación misma, ahí es donde han ocurrido los sucesos importantes que dieron pie a esta expresión.



Dosís Diaria Gutemberg.
www.desdemitrinchera.com

El progreso de la Revolución Industrial no se realizó sin costo social. Esta enorme fuerza de trabajo de hombres, mujeres y niños, a menudo era fuertemente recortada; algunas de las causas que provocaron esta situación eran la sobreproducción anticipada (con el consecuente almacenamiento de mercancía), el incremento en los costos de la materia prima y la avaricia de los patrones para comprarla, las crisis comerciales, el fracaso en los negocios, los errores de los bancos y la pérdida de la fuente de trabajo, ocasionada por el desplazamiento de la mano de obra humana por nuevos adelantos técnicos. Sin embargo, en lo que cabe, el nivel de vida de las personas en Europa y América mejoró notablemente durante el siglo XIX.

El grado más alto de igualdad que se inició a partir de la Revolución Francesa y Americana, trajo consigo un mejoramiento en la educación pública y, por tanto, la posibilidad de leer y escribir, por lo que el público lector, consecuentemente, aumentó. Este periodo inestable con continuos cambios se caracterizó por una mayor trascendencia y disponibilidad de la comunicación gráfica.

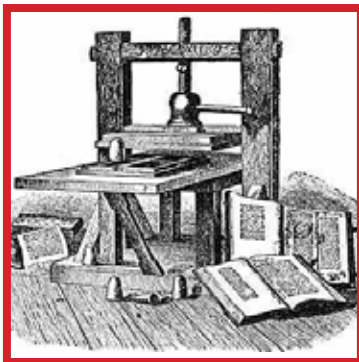
Las artesanías desaparecieron casi por completo. La unidad de diseño y producción que tenía un artesano llegó a su fin. En el transcurso del siglo XIX la especialización del sistema de fábricas, dividió la comunicación gráfica en dos partes diferentes, diseño y producción. Se expandió la escala de medidas tipográficas y el estilo de los tipos de letras.

La invención de la tipografía y, más tarde, la de los medios para imprimir imágenes fotográficas ensancharon el significado de la documentación visual y de la información pictórica. Este siglo dinámico, exuberante y a menudo presenció nuevas tecnologías y de formas imaginativas y expandió las aplicaciones del Diseño Gráfico.

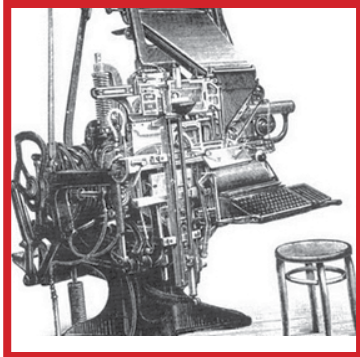
LA IMPRESIÓN

Por otro lado, la Revolución Industrial se había emparejado con el impresor. La prensa accionada por vapor, de cilindros múltiples de Applegath y Cowper, producía 32 impresiones por cada una que imprimía la prensa manual de Sthanhope.

En la década de los años 1830, la imprenta comenzó su increíble desarrollo, pues los periódicos, libros y pequeños impresores se multiplicaron. El valor de la alta velocidad en la impresión accionada con



La Imprenta de Gutemberg.
www.wikipedia.org/wiki/Johannes_Gutenberg



Linotipo.

www.tipografiaunimex.blogspot.com



John H. Bufford Póster de la canción Sueca.

www.flickr.com/photos

energía de vapor se habría restringido si no se hubiera dispuesto de una provisión económica y abundante de papel. Nicolás Louis Robert, joven empleado de la fábrica de papel Didot, en Francia desarrolló el prototipo de una máquina para hacer papel, pero disturbios políticos en Francia evitaron que la perfeccionara. Pero en Frogmore Inglaterra, estaba en operación la primera máquina para producir papel.

Con papel fabricado a máquina, impreso a alta velocidad en prensas accionadas por vapor, se inició una nueva era de conocimiento y educación. Hubo una amplia difusión de palabras y grabados; así llegó la época de las comunicaciones masivas.

Aloys Senefelder Inventó la litografía, en el año 1796. La litografía se basa en el sencillo principio químico en que el agua y el aceite no se mezclan.

Godefroy Engelmann. Impresor francés, designó el sistema cromolitografía, el cual se basaba en una placa generalmente impresa en negro y otras placas detrás de ésta proporcionaban la plasta de color o los matices.

William Sharp (nacido en el año 1803). Introdujo la cromolitografía en América. Richard M. Hoe (1812-1886). Inventor americano y genio mecánico, perfeccionó la prensa litográfica giratoria que fue apodada "prensa relámpago" porque incrementaba seis veces más la producción litográfica, en relación con las prensas de imprimir planas entonces en uso.

John H. Bufford fue un gran innovador de la cromolitografía en Boston, y un hábil dibujante cuyas imágenes dibujadas al crayón lograron un sorprendente realismo. Llegó a ser el primer litógrafo americano, no asociado con Sharp. Se especializó en impresos de arte, carteles, portadas e ilustraciones de libros y revistas y a menudo usaba cinco o más colores.

En el año 1864, los hijos de Bufford se asociaron a su empresa. El sello distintivo consistía en un dibujo tonal minucioso y convincente. Una preocupación muy importante del diseño gráfico de esta empresa era la integración de la imagen y los letreros en un diseño unificado. Las décadas de los años 1860 a 1900, fueron la mejor época de la litografía; esta llegó a ser el medio predominante para imprimir.

Prang en el año 1856 formó una empresa de cromolitografía con Julios Mayer, puso relucientes colores en la vida de todos los ciudadanos por medio de la producción de millones de tarjetas de álbum, llamadas fragmentos (o recortes).

Uno de los pasatiempos victorianos más importantes era coleccionar estos "bellos trocitos de arte".

A Prang se le llamo el “Padre de las tarjetas de Navidad de Estados Unidos”, por su trabajo pionero en gráficas para las celebraciones de las fiestas.

A fines de la década del año 1860 había comenzado a producir imágenes de Navidad propias para ser enmarcadas.

En la década del año 1870 los álbumes cromolitográficos evolucionaron a tarjetas de publicidad comercial.

Sin tradiciones y sin los límites de la impresión con tipo, los diseñadores cromolitográficos podían inventar cualquier tipo de letra; el litógrafo tenía una gama ilimitada de colores brillantes y llenos de vida que como tales no se habían visto en las comunicaciones impresas.

La cromolitografía comenzó a desalojar del mercado a los carteles tipográficos. A mediados de la década del año 1890, la época de oro de la cromolitografía estaban llegando a su fin. El cambio de gusto del público y el desarrollo del fotograbado, hacían obsoleto el uso de cromolitografía. Quizá el fin de la era cromolitográfica se observó en el año 1897.

LA FOTOGRAFÍA

Aunado a esto, en 1822, el inventor francés Joseph N. Niepce obtuvo la primera fotografía permanente, pero debería transcurrir algunos años antes de que esa técnica resultara verdaderamente practica.

El artista francés Louis Jacques Mandé Daguerre había trabajado durante años en un sistema para lograr que la luz incidiera sobre una suspensión de sales de plata, de manera que la oscureciera selectivamente y produjera un duplicado de alguna escena. Daguerre había aprendido a disolver las sales intactas mediante una solución de bisulfato de sodio, de tal manera que los captado quedaba permanente.

Aunque el avance era notable, se tardaba alrededor de 25 a 30 minutos en efectuar una toma fotográfica, y eso si había sol. Pero este no era su principal inconveniente, sino la dificultad para obtener copias. Y fue otro inventor, William Henry Talbot que hacía experimentos con lo que él llamó “calotipos”, quien superó el problema. Con sus “calotipos” se obtenían unos negativos que luego debían ser traspasados a positivos en otras hojas. En 1844 se publico el primer libro ilustrado con fotografías.

A partir de aquí, las investigaciones se concentraron en conseguir un papel para los negativos que fuese lo suficientemente sensible como para ser rápidamente impresionado. En 1851, un escultor inglés, Frederick Scott Archer, inventó un proceso al colodión húmedo con el cual obtenía negativos sobre una placa de cristal, lo que significó otro gran



Cartel de la empresa canción sueca Quartett
www.flickr.com



Louis Jacques Mandé Daguerre
www.wikipedia.org/wiki/Louis-Jacques-Mandé_Daguerre

paso. Claro que la cuestión era aún muy trabajosa, porque como había que utilizar placas húmedas el fotógrafo tenía que llevar todo su equipo consigo.



Nadar en Globo; famosísima caricatura del fotógrafo francés.
www.wikipedia.com/nadar

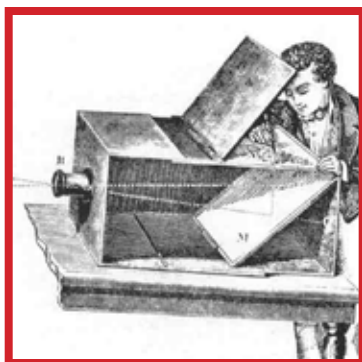
Mas la idea básica era apta, y por eso en 1871 R.L. Maddox introdujo las emulsiones de gelatina y bromuro de plata, logrando las primeras placas secas estables. Esto permitió acortar los tiempos de exposición y derivó en la creación del obturador, para abrir y cerrar el objetivo rápidamente. Robert Adamson tomaron fotografías para documentar el problema quizá el primer uso de la fotografía como medio de comunicación visual.

Julia Margaret Cameron produjeron retratos que han sido aclamados por científicos, escritores y artistas, como una importante contribución a las imágenes que expresan la condición humana.

Su logro condujo a las primeras cámaras de tamaño pequeño que se complementaron con un procedimiento aplicado por primera vez en 1860: el "flash" o iluminación artificial, cuyo iniciador había sido el fotógrafo francés Nadar (3).

Tal vez por eso no asombró que unos años después, en 1888, el norteamericano George Eastman patentara la película transparente y una máquina muy sencilla que llamó "Kodak" por el sonido que hacía al dispararla. Su producto venia con un rollo para 10 imágenes y enseguida conquistó el mercado, convirtiendo a la fotografía en algo masivo por primera vez.

Ya por entonces se habían efectuado los experimentos iniciales para obtener fotografías en colores. Los primeros "autocromos" fueron tomados en Francia hacia 1907.



Cámara Lumier
www.educarchile.cl

El inventor inglés William Fox creó en 1939 el proceso negativo-positivo usado en la fotografía moderna, y algunos años después, en 1947, el científico norteamericano Edwin H. Land ideó una forma de obtener fotografías instantáneas que calmaran la ansiedad de su pequeña hija por ver las fotos terminadas: había nacido la cámara "Polaroid".

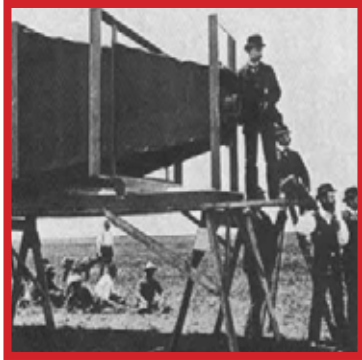
Hoy, ya se trabaja con imágenes digitales almacenadas, las cámaras son súper automáticas, las fotos pueden retocarse y procesarse por computadoras y con los colorantes diazo se obtienen colores muy puros y de enorme fidelidad.

LA BATALLA DE LAS CARTELERAS

La litografía era el medio gráfico que permitía una aproximación más fluida al lenguaje de la imagen en la comunicación pública.

A finales de la década del año 1840, se imprimieron carteles bajo la firma de la casa impresora francesa de Rouchon. Fue el pionero del impacto gráfico que pudo lograrse por medio de la simplificación.

³Seudónimo de Gaspar-Félix Tournachon, famoso retratista y el primero en obtener una fotografía aérea), quien empleó magnesio para fotografiar las catacumbas de París.



Durante la Primera Guerra Mundial
www.yoreme.files.wordpress.com

Una insólita cualidad de diseño de los carteles de Rouchon era el uso sin precedente de colores brillantes, a menudo violentamente contrastantes, que hacían que las imágenes aparentemente saltaran de las carteleras, a diferencia de lo que pasaba con los diseños gráficos más típicos de la época.

Desde los años de 1860, James Reilley de Nueva York diseñaría formas ingeniosas para incrementar el impacto pictórico de los carteles de impresión tipográfica.

Jules Chéret fue un importante diseñador en el desarrollo de los carteles litográficos en Francia, quien llevó al cartel desde su complejo estilo victoriano anterior y lo adentró, sin reservas, al siglo XX, perfilándose como uno de los innovadores del estilo Art Nouveau más importante.

Las gráficas victorianas impresas por cromolitografía fueron prototipos de un nuevo lenguaje visual que invadiría Europa durante los últimos años del siglo.

EL MOVIMIENTO DE ARTES Y OFICIOS

En el siglo XIX, la producción de libros fue un desastre de la Revolución Industrial. William Pickering jugó un importante papel en la separación del Diseño Gráfico de la producción impresa, pues control sobre el diseño del formato, la selección de tipos, las ilustraciones y todas las demás consideraciones visuales.

Pickering y Charles Whittingham establecieron una cordial relación de trabajo entre el editor-diseñador y el impresor.

El movimiento de las Artes y Oficios floreció en Inglaterra durante las últimas décadas del siglo XIX, y fue una reacción contra la confusión artística moral y social de la Revolución Industrial. Se defendió el diseño y el regreso a la destreza manual.

El guía del Movimiento de las artes y oficios William Morris, demandó una reconsideración de los propósitos, valorar la naturaleza de los materiales y métodos de producción, así como las manifestaciones individuales tanto del diseñador como del trabajador.

Profundamente preocupado por los problemas de la industrialización y el sistema de fábricas, Morris trató la falta de gustos de los artículos de producción masiva y la falta de mano de obra honesta, podían ser evitadas uniendo el arte y el oficio.

El arte y el oficio podían combinarse para crear objetos bellos desde edificios hasta ropa de cama. El desaliento por la destrucción de la herencia arquitectónica, lo motivó a fundar la Sociedad para la Protección de Antiguos Edificios llamada "Anti-Scrape" ("Antimigajas").



Fragmento de Pintura al óleo
Königin Ginevra de William
Morris
es.wikipedia.org

Durante las décadas de los años 1880 y 1890, el Movimiento de las Artes y Oficios fueron defendidos por cierto número de sociedades y gremios que buscaban establecer comunidades artísticas democráticas, unidas para el bien común.



Portada de libro de Mackmurdo
image.linotype.com/ cms/mackmurdo_
d12625i34.gif

Arthur H. Mackmurdo (4), el arquitecto que se inspiró en las ideas y los logros de Morris en el diseño aplicado. Encabezó a un grupo juvenil de artistas y diseñadores que se asociaron, para formar La Comunidad del Siglo; la finalidad de la Comunidad era rendir homenaje a todas las ramas del arte en el círculo de acción, ya no del comerciante al por menor si no al artista. Las artes del Diseño se elevaron al lugar que les correspondía al lado de la Escultura y la Pintura.

El grupo desarrolló una nueva estética del Diseño al mismo tiempo que incorporaron en su trabajo ideas de diseño japonés y del renacentista. Sus diseños gráficos proporcionaron el eslabón del Movimiento de las Artes y Oficios con la estilización floral del Art Nouveau.

Como una muestra del trabajo de los integrantes de la comunidad, se publicó El caballito de Juguete (5) del Gremio del Siglo por primera vez en el año 1884, y era la primera revista impresa, dedicada exclusivamente a las Artes Visuales.

Morris descubrió grandes posibilidades en el diseño de libros, pues admiraba las páginas tipográficas bien elaboradas, el interlineado amplio y la escrupulosa impresión llena de vida con ilustraciones de grabados de manera cortados a mano, las piezas de encabezado y el remate, y las mayúsculas ornamentadas.

La comunidad del siglo se disperso en el año de 1888.



Azulejo con la historia de
cenicienta
image.linotype.com

Morris decidió aventurarse en el diseño de tipos de letra e impresión, diseño 664 bloques para la prensa, incluyendo las iniciales, los bordes, los marcos y las portadas. Primero bosquejaba ligeramente a lápiz las líneas principales. Luego, trabajaba de un lado a otro con pintura de color blanco y tinta de color negro, pintando el fondo de color negro y, sobre el, el modelo en color blanco.

La paradoja de Morris es que mientras buscaba refugio en la artesanía del pasado, desarrollaba actitudes de diseño que proyectaban el futuro. Su demanda por la destreza, la honestidad en los materiales, el hacerlo utilitario, hermoso y adecuar la concepción del Diseño para que fuera práctico, fueron actitudes adoptadas por las generaciones siguientes que buscaban unificar, no las artes ni los oficios sino el arte y la industria. Morris enseñó que el diseño podía llevar el arte a la clase trabajadora, pero sus exquisitos mobiliarios y los magníficos libros sólo estaban disponibles para los ricos.

El efecto de largo alcance de Morris constituyó un mejoramiento significativo del diseño del libro y de la tipografía en todo el mundo. En Alemania, esta influencia provocó una renovación de las actividades

⁴Además del Arte Nuevo, Mackmurdo fue el precursor del movimiento de las prensas de propiedad privada y del renacimiento del diseño del libro. Se trataba de una preocupación estética por el diseño y la producción de libros bellos, recuperar las normas del diseño, las cualidades de los materiales y la destreza en la impresión que existían antes de la Revolución Industrial.

⁵El Caballito de Juguete, era una revista donde fluían un cuidadoso arreglo y composición tipográfica, papel hecho a mano e intrincadas ilustraciones en bloques de madera, cualidades que la convirtieron en precursora del creciente interés por las artes y oficios en la tipografía, el Diseño Gráfico y la impresión. También fue la primera publicación de la década de los años 1880 que introdujo la teoría y el diseño británicos al público europeo y que consideró la tipografía como una forma de diseño.



Fragmento de Papel Tapiz: Art Nouveau. Morris
bitacoradelacapitan.blogspot.com/2010/11/bitacora



Biombo: con bordado, tallado en caoba. Morris
bitacoradelacapitan.blogspot.com/2010/11/bitacora

de las artes y los oficios, nuevos tipos de letras maravillosos y adelantos importantes en el diseño de libros.

El hombre más importante de las letras alemanas fue Rudolf Kosh consideraba el alfabeto como un logro espiritual supremo de la humanidad. Basando su trabajo en la caligrafía con trazo a pluma, antes de la primera guerra mundial, Kosh buscó la experiencia medieval mediante el diseño y rotulado de libros de libros manuscritos hechos a mano; trato de edificar la expresión simple y original de sus materiales y gestos sobre la tradición caligráfica.

Después de la guerra Kosh recurrió a grabados de letras, los pliegos sueltos y las artesanías y posteriormente se asocio con la fundidora de tipos Klingspor. Sus diseños de tipos van desde interpretaciones originales de las letras medievales hasta los diseños nuevos e inesperados como las letras rechonchas y toscamente labradas de sus tipos Neuland.

En norte América, la ultima fase del movimiento de las artes y oficios, la revitalización de la tipografía y el diseño de los libros, fue impulsada por Goudy quien inicio la imprenta Camelot y diseño su primer tipo de letra con el nombre de Camelot, su dibujo a lápiz de mayúsculas fue enviado por correo a la fundición de tipos Dickinson.

Goudy diseño un total de 122 tipos de letra, algunos cuantos tipos nunca fueron producidos, pero que tomaban en cuenta variaciones itálicas y romanas de dos caras. La variedad y destreza de su trabajo hacen de Goudy el más prolífico diseñador estadounidense de tipos.

En el año de 1923 Goudy estableció la villa de fundición de letras. Ahí diseño, fundió, y vendió tipos y también corto matrices, estereotípicas. Al terminar el siglo un alumno de Goudy llamado William Addison Dwiggins creo la frase Diseñador Grafico. En el año de 1938, Dwiggins diseño el caledonia, uno de los tipos más ampliamente utilizados para libros en norte América.

En 1915 se diseño el tipo de letra Sentaur por Royer. Este tipo se utilizo por primera vez en diseño que Royer realizó para Sentaur de Maurice de Guerin que, es uno de los diseños de libros más elegantes.

Royer era casi un diseñador intuitivo, poseía un notable sentido de la proporción y la precisión visual. El diseño es un proceso donde se toman decisiones, la culminación de las sutiles selecciones del papel, el tipo, los márgenes, la interlineación y otros aspectos que pueden combinarse para originar una unidad o un desastre.

LA BAUHAUS

La Bauhaus era la consecuencia lógica de la inquietud alemana por mejorar el diseño dentro de una sociedad industrial que vio sus orígenes en el principio del siglo.

Mientras el movimiento inglés de Artes y Oficios creía que la artesanía era superior a la producción mecánica. Hermann Muthesius, favorecía apasionadamente a la estandarización y el valor de la máquina con fines de diseño. Veía que la simplicidad y la exactitud eran tanto una demanda funcional de la fabricación mecánica como un aspecto simbólico de la eficiencia y del poder industrial del siglo XX.

Henri van de Velde también ejerció una influencia importante. Durante la década del año 1890, él declaró que el ingeniero era el nuevo arquitecto e hizo un llamado al diseño lógico para emplear tecnologías nuevas y materiales científicos: hormigón armado, acero, aluminio y linóleo.

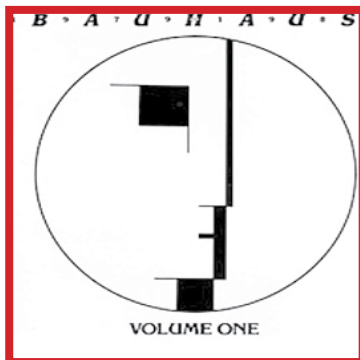
“Arte y tecnología, una unidad nueva”.

La pasión de Laszlo Moholy-Nagy por la tipografía y la fotografía inspiraron el interés de la Bauhaus en la comunicación visual y la condujeron a realizar experimentos importantes en la unidad de la tipografía y la fotografía, el empleaba la cámara como un instrumento de diseño. Moholy-Nagy veía al diseño gráfico, especialmente al cartel, evolucionar hacia la fototipografía. A esta integración objetiva de la palabra y la imagen, para comunicar un mensaje con independencia absoluta, la llamó “nueva literatura visual”.

En el año 1922 comenzó a experimentar con fotogramas; al año siguiente inició su fotoplástica. Moholy-Nagy veía al fotograma como una representación de la esencia de la fotografía. Sin cámara, el artista puede capturar la interacción copiada de luz y sombra sobre una hoja de papel fotosensible.

Moholy-Nagy consideraba su fotoplástica no como una técnica del collage, sino como un proceso deformado para alcanzar una expresión novedosa, que podía ser más creativa y más funcional que la fotografía directamente imitativa. La fotoplástica podía ser humorística, visionaria, persuasiva o intelectual.

En el año 1931, el partido nazi dominaba el Consejo de la Ciudad de Dessau y canceló los compromisos con los profesores de la Bauhaus en el año 1923. Mies trató de dirigir la Bauhaus en una fábrica de teléfonos vacía en Berlín-Steglitz, pero el acoso nazi hizo insostenible su continuación. La GESTAPO exigía que los bolcheviques culturales “fueran destituidos y reemplazados por simpatizantes nazis. Los profesores votaron por disolver la Bauhaus y fue cerrada el 10 de agosto de



Bauhaus - 1919-1983 Volume One
www.metalminos.com



Obra de Moholy Nagy
www.vivirvalencia.com

1933. Así terminó la escuela de diseño más importante de este siglo.

Moholy-Nagy estableció la Nueva Bauhaus en Chicago. Los logros y las influencias de la Bauhaus trascendieron sus 14 años de vida, sus 33 profesores y sus cerca de 1250 estudiantes. Creó un estilo de diseño viable, moderno, que ha influido en la arquitectura, el diseño de productos y la comunicación visual. Desarrolló un enfoque nuevo de la educación visual.

Al disolver los límites entre las bellas artes y las artes aplicadas, la Bauhaus trató de establecer una estrecha relación entre el arte y la vida por medio del diseño, el cual era visto como un vehículo para el cambio social y revitalización cultural.

Jan Tschichold fue el principal responsable del desarrollo de las teorías sobre de la aplicación de las ideas constructivistas a la tipografía.

Molesto con los “tipos de letras y composiciones degeneradas”, buscaba empezar y encontrar una tipografía nueva que expresara el espíritu, la vitalidad y la sensibilidad visual de su época.

La nueva tipografía radical rechazaba la decoración a favor de un diseño racional, planeado únicamente para efectos de comunicación.

Los tipos Sans-Serif, en una gama de pesos (luminoso, medio, negrita, negrita extra, cursiva) y tañamos (condensada, normal, seminegra, negra, extendida), fueron declaradas como el tipo moderno.

Tschichold demostró cómo los movimientos de arte moderno podían relacionarse con el diseño gráfico al sintetizar con experimentos nuevos su concepción práctica de la tipografía y sus tradiciones.

Tschichold comenzó a sentir que el diseñador gráfico debería trabajar dentro de una tradición humanista que trascendiera los tiempos y que proviniera del conocimiento y los logros de los maestros de la tipografía del pasado. También sentía que la nueva tipografía era adecuada para publicar productos industriales y para la comunicación acerca de la pintura y la arquitectura contemporáneas. Sin embargo, era una locura emplearlo para un libro de poesía barroca, por ejemplo, y decía que leer textos largos en sans-serif era “una auténtica tortura”.

EL ART NOUVEAU

Dos décadas contemplaron (del año 1890 al año 1910, aprox. el desarrollo de un estilo decorativo que dejó huellas en todo el mundo.

El Art Nouveau es el “estilo de transición” que se desvió del historicismo que dominó al diseño durante la mayor parte del siglo XIX. El historicismo es el uso casi servil de las formas y los estilos del pasado, niega la invención de nuevas formas para expresar el presente. Al reemplazar el historicismo por la innovación, el Art Nouveau se convirtió en la fase



Robot Hamster: Classic 1930's exhibition poster from Bauhaus Design School.
www.ronzo.co.uk/site/images/hamster_04.jpg



Detalle del Robot Hamster:
Classic
www.ronzo.co.uk/site/images/hamster_04.jpg

inicial del movimiento moderno. Preparó el camino del siglo XX al eliminar este espíritu decadente del diseño.



Toulouse -Lautrec, Jane Avril.
www.telescopes.shop/0-avril-3-HI

El Art Nouveau estaba a menudo gobernado por y evolucionaba con el diseño del ornamento. Esto determinaba un principio nuevo del diseño: la decoración, la estructura y la función propuesta están unificadas. Debido a que las formas y las líneas del Art Nouveau eran a menudo inventadas en lugar de copiarse de la naturaleza o del pasado, se logró una revitalización del proceso de diseño que apuntaba hacia el arte abstracto.

Los diseñadores gráficos y los ilustradores del Art Nouveau trataron de hacer del arte parte de la vida cotidiana; fueron capaces de mejorar significativamente la calidad visual de las comunicaciones masivas.

El carácter internacional del Art Nouveau fue posible gracias a los avances de la tecnología de la transportación y comunicaciones.

La comunicación entre los artistas de varias naciones, principalmente por intermedio de la imprenta, permitió que sus trabajos y conceptos se conocieran recíprocamente.

Sus mejores exponentes fueron, las formas turbulentas de Vicent Van Gogh, los colores uniformes y contornos orgánicos estilizados de Paul Gauguin, el trabajo del grupo Nabis de artistas jóvenes, Henri de Toulouse - Lautrec Georges Auriol y el artista suizo Théophile-Alexandre Steinlen desempeñaron un papel fundamental.

El cartel es el principal medio dónde se aprecian las expresiones sociales y culturales de la sociedad del siglo XIX, ya que todo se volvió competencia sobre el Mercado y sobre quien atraía más al público a sus mercancías. Los colores tomaban ventaja y tenían influencia sobre las personas así como la tipografía novedosa, fue esta la que tomaba un papel importante sobre el mensaje junto con las imagines que daban un mensaje gráfico al espectador, la litografía el arma para imprimir sus trabajos, así también la hallo con la evolución de la tipografía clásica centrada, usando varias formas de letras.



Jules Cheret, MoulinRouge,
Saxoléine
documentos.hespanica.com

Henri de Toulouse -Lautrec fue admirador del arte japonés, el impresionismo y los contornos y diseños de Degas. Desarrollo un estilo ilustrativo y periodístico que captó la vida nocturna de la belle époque (“la bella época”, un término usado para describir el París reluciente de los últimos años del siglo XIX). Fundamentalmente grabador, dibujante y pintor. Su dominio del dibujo directo sobre piedras litográficas era extraordinario.

El diseño gráfico, más efímero y oportuno que la mayor parte de otras formas de arte, comenzó a codificar rápidamente hacia la fase floral del Arte Nuevo al tiempo que Chéret, Grasset, Toulouse-Lautrec, y especialmente Mucha, incorporaban en su trabajo motivos de Arte Nuevo.

CUBISMO

La evolución del diseño tipográfico del siglo XX está íntimamente relacionada con la pintura, la poesía y la arquitectura moderna. Casi podría decirse que el antagonismo entre la pintura cubista y la poesía futurista dio origen al diseño gráfico del siglo XX.

Al crear un concepto del diseño independiente de la naturaleza, el cubismo inició una nueva tradición artística con un enfoque distinto, que terminó con 400 años de influencia renacentista en el arte pictórico.

La génesis de este movimiento es *Les Femmes d'Alger (O. J.)* del año 1907, del artista español Pablo Picasso. Con base en las estilizaciones geométricas de la escultura africana y del pintor postimpresionista Paul Cézanne, quien hizo notar que el artista debía “tratar la naturaleza en términos del cilindro, la esfera y el cono” esta pintura constituyó una nueva propuesta en el manejo del espacio y en la expresión de las emociones humanas. Las figuras se abstraen en planos geométricos y se rompen las normas clásicas de la figura humana. Las ilusiones espaciales y de la perspectiva dan lugar a un giro ambiguo de planos bidimensionales.

En los años siguientes, Picasso y su íntimo colaborador, Georges Braque desarrollaron el cubismo como un movimiento artístico que sustituyó la presentación de las apariencias con posibilidades infinitas de formas inventadas. Analizaron los planos del tema desde diferentes puntos de vista y utilizaron estas percepciones para elaborar una pintura compuesta por planos geométricos rítmicos.

La fascinación impuesta por el cubismo analítico proviene de la tensión entre la atracción sensual y la intelectual de la estructura visual, en contrapunto con el desafío de interpretar el tema.

En el año 1912, Picasso y Braque introdujeron elementos del collage de papel en su trabajo. El collage les daba libertad de composición, independientemente del tema y declaraban la realidad de la pintura como un objeto bidimensional. La textura de los elementos del collage podía significar objetos.

En el año 1913, el cubismo evolucionó hacia lo que ha recibido el nombre de cubismo sintético. Se representaba la esencia de un objeto y sus características básicas, más que su apariencia exterior.

Las plastas planas de color, los movimientos urbanos y la precisión angular de las formas mecánicas contribuyeron a definir la sensibilidad del diseño moderno después de la Primera Guerra Mundial.

George Braque junto con Picasso son los inspiradores del movimiento y algunos de los principales maestros son Juan Gris, Fernand Leger, Jean Metzinger y Albert Gleizes, pero con anterioridad, Cézanne ya habría marcado el camino.



El Pintor Pablo Picasso
www.channels.com



Las señoritas de Avignon 1907
Pablo Picasso
www.theartwolf.com/masterworks

FUTURISMO



Marinetti, Futurismo
[www.actuallynotes.com/ images/Marinetti](http://www.actuallynotes.com/images/Marinetti)

El poeta italiano Filippo Marinetti fundó el futurismo como un movimiento revolucionario en todas las artes para poner a prueba sus ideas y sus formas contra las realidades nuevas de la sociedad científica e industrial.

El manifiesto proclamaba la pasión por la guerra, la era de las máquinas, la velocidad y la vida moderna. Impugnaban los museos, las librerías, el moralismo y el feminismo.

Marinetti y sus seguidores produjeron una poesía con una carga explosiva y emocional que desafiaba la sintaxis y la gramática ortodoxas.

Desde la invención del tipo móvil de Gutenberg, la mayor parte del diseño gráfico había tenido una vigorosa estructura horizontal y vertical. Los poetas futuristas lanzaban al viento estas restricciones. Liberados de la tradición, animaron sus páginas con una composición dinámica, no lineal, realizada por medio de palabras y letras pegadas en lugar de la reproducción fotográfica.

Grupo liderado por Marinetti. Trabajarán artistas como los pintores Russo, Carrá, Boccioni, Balla o Severini, toma como modelo las máquinas y sus principales atributos: la fuerza, la rapidez, la velocidad, la energía, el movimiento y la deshumanización. Dignifica la guerra como espacio donde la maquinación, la energía y la deshumanización han alcanzado las máximas metas.

EL DADAISMO



Tristan Tzara visto por Robert Delaunay
niramartisrael.defesesfinearts.com

El movimiento del dadaísmo se desarrolló espontáneamente como un movimiento literario. Tristán Tzara, exploró la poesía fonética, la poesía del absurdo y la poesía

fortuita. Al reaccionar contra un mundo que se había vuelto loco, el dadaísmo afirmaba ser el ansiarte y poesía un fuerte elemento destructivo y negativo. Rechazando toda tradición, buscó la libertad total.

Los dadaístas ni siquiera estaban de acuerdo en sus orígenes con el nombre de dada, tal era la anarquía de este movimiento.

Una historia cuenta que el movimiento fue bautizado por azar, al abrir un diccionario francés y apuntar rápidamente a una palabra, "dada", el balbuceo de un bebé. Estos escritores y artistas estaban interesados en el escándalo, la protesta y lo absurdo.

Su rechazo del arte y la tradición permitió a los dadaístas enriquecer el vocabulario visual del futurismo. El dadaísmo mantuvo el concepto del cubismo acerca de las letras como formas visuales concretas, no sólo como símbolos fonéticos.

El pintor Marcel Duchamp se unió al movimiento dadaísta y se convirtió



Marcel Duchamp
www.junglekey.com/search



Metamorphosis, Vladimir Kush
www.artbrokerage.fr/artthumb/vladimirkush_186.

en su artista visual más prominente.

Anteriormente había analizado sus temas como planos geométricos bajo la influencia del cubismo. Para Duchamp, el portavoz más claro del dadaísmo, tanto el arte como la vida eran procesos del azar y de la elección deliberada. Los actos artísticos se volvieron un asunto de decisión y selección individuales.

Los artistas dadaístas afirmaban haber inventado el fotomontaje, la técnica de manipular imágenes fotográficas fusionadas para elaborar yuxtaposiciones estremecedoras y asociaciones al azar.

El pintor y artista gráfico George Grosz, otro miembro fundador del grupo dadaísta, su pluma mordaz atacaba a la sociedad corrupta con la sátira y la caricatura. Abogó por una sociedad sin clases y sus dibujos proyectaban una fuerza colérica de convicciones políticas profundas en lo que él consideraba como un medio decadente, degenerado.

El dadaísmo fue el movimiento liberador más importante de su tiempo, y todavía en la actualidad es posible observar su influencia. El dadaísmo nació como una protesta contra la guerra.

André Breton, que se había incorporado al movimiento, el dadaísmo había perdido su relevancia y él surgió como el nuevo líder de un movimiento que habría de tomar direcciones nuevas. Finalmente, el dadaísmo, llevó sus actividades negativas hasta el límite, carecía de un liderazgo unificado y muchos de sus miembros comenzaron a desarrollar los planteamientos que darían origen al surrealismo; el dadaísmo decayó y dejó de existir como un movimiento coherente a finales del año 1922.

Los dadaístas como Schwitters y Heartfield continuaron evolucionando y produjeron su obra más refinada después de la disolución del movimiento.

EL SURREALISMO

El surrealismo no era un estilo o un tema estético. Más bien, constituía una manera de pensar y de conocer, una forma de sentir y un modo de vida era encontrar el mundo de la intuición, los sueños y el reino de lo inconsciente explorado por Freud.

El dadaísmo había sido negativo, destructor y continuamente exhibicionista; el surrealismo profesaba una fe poética en el hombre y en el espíritu.

Fue por medio de los pintores como el surrealismo afectó a la sociedad y a la comunicación visual. Aunque los surrealistas a menudo creaban imágenes tan personales que la comunicación se volvía imposible, también produjo imágenes cuyo sentimiento, símbolos o fantasía suscitaron una respuesta universal.

Giorgio de Chirico, primer pintor surrealista; pintó obsesivamente vistas vacías de los palacios del Renacimiento italiano y cuadros que poseían

una inmensa melancolía.

Max Ernst, un inquieto dadaísta alemán que se unió al surrealismo, innovó varias técnicas adoptadas por la comunicación gráfica. Fascinado por los huecograbados en madera del siglo XIX de novelas y catálogos, Ernst los reinventó al emplear procedimientos del collage para crear imágenes extrañas.



Salvador Dalí
iluoptic.mistertrufa.net/daliniano.htm

Su método de frottage incluía la utilización de frotados para componer directamente sobre el papel. Esta técnica permitió a Ernst liberar su imaginación intuitivamente por medio de imágenes sugestivas que podían ser reveladas a partir de frotaduras.

El dedalco es el proceso que Ernst usó para transferir figuras de un motivo impreso a un dibujo o pintura y le permitió incorporar una variedad de imágenes en su trabajo de manera inesperada. Esta técnica se había usado extensamente en ilustraciones, pinturas e impresiones.

Los pintores surrealistas figurativos fueron llamados naturalistas de lo imaginario. Espacio, color, perspectiva y figuras están representados en un naturalismo cuidadoso, pero la imagen es un escape en un sueño irreal. El surrealista René Magritte empleó cambios de escala alternada y ambigua; desafiando las leyes de la gravedad y de la luz, elaboró yuxtaposiciones insospechadas y mantuvo un diálogo poético entre la realidad y la ilusión, la objetividad y la ficción. Su prolífica colección de imágenes inspiró en gran parte a la comunicación visual.

El pintor español Salvador Dalí influyó de dos formas en el diseño gráfico. Sus penetrantes perspectivas han inspirado intentos de llevar la profundidad a la página impresa plana; su enfoque realista de la simultaneidad ha sido utilizado para introducir este efecto en los carteles y portadas de libros.



Fuera los buques U! (1916) -
Hans Rudi Erdt
exploradsn.blogspot.com/

En el trabajo de Joan Miró y Hans Arp, el automatismo visual (dibujo y caligrafía con base en un flujo de conciencia intuitivo) es usado para crear expresiones espontáneas de la vida interior. Miró desarrolló un proceso de metamorfosis por medio del cual sus motivos evolucionaron intuitivamente hacia formas orgánicas misteriosas. Arp experimentó con armonías imprevistas y casuales. Las formas elementales, orgánicas y la composición abierta de estos dos artistas fueron incorporadas al diseño, particularmente durante los años cincuenta.

El impacto del surrealismo en el diseño gráfico ha sido diverso. Proporcionó un ejemplo poético de la liberación del espíritu humano, fue pionero de las técnicas nuevas y demostró cómo la fantasía y la intuición podían ser expresadas en términos visuales.

EL CARTEL EN LA GUERRA

El cartel alcanzó el máximo potencial de su importancia como medio de comunicación durante la Primera Guerra Mundial. La tecnología tipo-



Klinger, 1917, War Poster..
love4thearts.files.wordpress.com

gráfica había sido perfeccionada y la radio y otros instrumentos electrónicos de comunicación pública aún no adquirirían importancia. En este conflicto mundial, los gobiernos recurrieron al cartel como la forma principal de propaganda y de persuasión visual.

Los carteles de las potencias centrales (dirigidas por Alemania y Austro-Hungría) y de los Aliados (guiados por Francia y Gran Bretaña, los cuales posteriormente se unieron los Estados Unidos en el año 1917) fueron radicalmente distintos. En Alemania y Austro-Hungría dominaba el enfoque del diseño que continuaba las tradiciones de la sucesión vienesa y de Bernhard. Palabras e imágenes fueron integradas y la esencia de la comunicación fue expresada al simplificar las imágenes en formas y modelos poderosos.

La propaganda bélica de Julius Klinger fue reducida a símbolos gráfico de guerra simples. Bernhard adoptó un enfoque muy gótico en varios de sus carteles bélicos.

Los carteles británicos hacían un llamado a la necesidad de proteger los valores tradicionales, el hogar y la familia.

Una de las funciones del cartel era ensalzar a los soldados del país y crear un culto alrededor de los líderes nacionales; o de figuras simbólicas, ridiculizar o desacreditar a los líderes de las fuerzas enemigas era otra.

Ludwig Holwein evolucionó junto con las condiciones sociales cambiantes. Los hermanos Beggerstaff fueron su inspiración inicial y, durante los años anteriores a la Primera Guerra Mundial, Holwein se complacía en reducir sus imágenes a formas planas. Sin embargo, a diferencia de los Beggarstaff y de su rival berlinés Bernhard, en sus imágenes Holwein aplicó una rica gama de texturas y modelos decorativos.



Art Deco
www.taringa.net/.../corrientes-artisticas.html

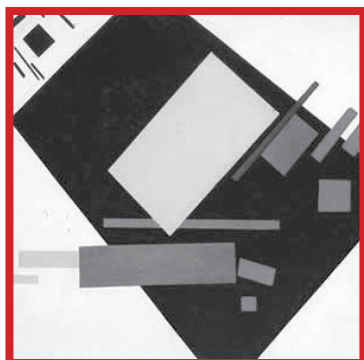
Adolf Hitler, afirmó que la propaganda, incluyendo el cartel, “debe dirigirse a las emociones y sólo en un grado limitado, al llamado intelecto”. Hitler abogaba por una propaganda donde el nivel de contenido estuviera dirigido hacia la persona menos culta del público, usando solamente formas simples, hechas con base de fórmulas estereotipadas. Hitler estaba convencido de que los carteles empleados en Alemania, incluso con el diseño más artístico, eran menos eficaces que el trabajo conceptualmente más sencillo, pero más ilustrativo, de Inglaterra y Estados Unidos. Hitler tenía una habilidad casi espectral para la propaganda visual ya que hizo de la guerra el mejor proyecto de publicidad y mercadotecnia de la época.

Holwein se volvió hacia un estilo militar e imperialista bien delineado de formas sólidas, pesadas y de fuertes contrastes tonales.

ART DECO

Art Deco, este término, acuñado a fines de los años sesenta como el nombre de los estilos geométricos populares de la década de los veinte, es la expresión no de un movimiento, sino de la sensibilidad estética

general de la década. La influencia del Cubismo, de la Bauhaus y de Viena se mezcló con la escuela de De Stijl, el suprematismo y la afición por los motivos egipcios, aztecas y asirios.



Back to Kazimir
www.abcgallery.com/M/malevich/malevich101.htm

El Art Deco era un estilo de diseño dominante en las décadas entre las dos Guerras Mundiales. Una geometría aerodinámica, en zigzag, moderna y decorativa, términos que expresaban los deseos simultáneos de interpretar la era moderna de las máquinas y, al mismo tiempo, satisfacer la pasión por la decoración.

En Alemania muchos diseñadores gráficos emplearon el color y el plano para construir imágenes gráficas.

El diseñador británico Abraham Games fue el último diseñador gráfico importante de la filosofía del modernismo gráfico.

Games dijo: “El mensaje debe ser dado rápido y vívidamente, de tal manera que el interés que sea retenido subconscientemente... La disciplina de la razón condiciona la expresión del diseño... El diseñador construye, enrolla el resorte y el resorte salta. El ojo del espectador queda atrapado”.

Buscó el uso de imágenes y formas ordinarias organizadas de manera diferente.

El Modernismo pictórico europeo constituía una proposición diseñada para la creación de ilustraciones gráficas, dirigidas a la integración total de la palabra y de la imagen.

EL SUPREMATISMO Y EL COSTRUCTIVISMO

Kasimir Malevich fundó un estilo de pintura de formas básicas y de color puro al que llamó suprematismo.

Sus cuadros suprematistas son las obras abstractas más puras creadas hasta esa fecha, Malevich creó una abstracción Geométrica elemental que era nueva pues se limita a formas geométricas simples, el cuadrado, el triángulo, el círculo, la cruz y el rectángulo, y una reducida gama de colores. Según el artista ruso, todo lo expresivo y anecdótico que se encuentra todavía en la abstracción debe ser extirpado, aplicándose formas puras y absolutas en la plasmación de armonías sencillas.

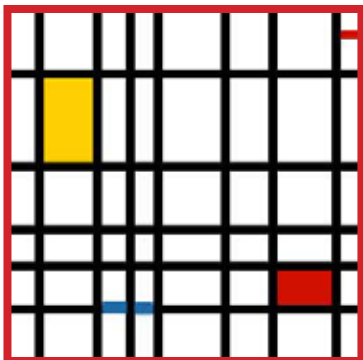
Tras depurar al máximo sus ideas en una serie de cuadros de un cuadrado blanco sobre fondo blanco, dio por concluido el movimiento. El Suprematismo fue el vehículo de las ideas espirituales de Malevich. Aunque sus seguidores directos en Rusia fueron figuras menores, ejerció una gran influencia en el desarrollo del arte y el diseño en Occidente, en concreto en la Bauhaus.

Uno de los primeros intentos para formular una ideología constructivista fue el folleto *Konstruktivizm* del año 1922, de Aleksei Gan.

Gan escribió que los tres principios del constructivismo son la arqui-



Collab con Ozkr
Tipografía II . Cat Gonzalez
www.flickr.com/photos/royk/2857008854/



Posted in The Avant-Garde
va312iremakdogan.files.wordpress.com

tectura, la textura y la construcción. La arquitectura representaba la unificación de la ideología comunista con la forma visual. La textura significaba la naturaleza de los materiales y como son empleados en la producción industrial. La construcción simbolizaba el proceso creativo y la búsqueda de leyes de organización visual.

El término «constructivismo» aparece por primera vez como algo positivo en el Manifiesto realista de Gabo Diem. Alexei Gan utilizó la palabra como el título de su libro *Constructivism*, impreso en 1922. Aplicó el constructivismo a su trabajo, mientras que su abstracción geométrica se debió, en parte, al Suprematismo de Kasimir Malevich.

EL MOVIMIENTO DE STIJL

Los artistas De Stijl buscaron una expresión de la estructura matemática del universo y de la armonía universal de la naturaleza. Buscaba las leyes universales que gobiernan la realidad visible, pero que se encuentran escondidas por las apariencias externas de las cosas.

Para estos artistas la belleza proviene de la pureza absoluta de la obra. Este movimiento abogaba por la absorción del arte puro por medio del arte aplicado.

A principios de los años veinte, comenzó el impacto De Stijl en la arquitectura, en el diseño industrial y en la tipografía.

La búsqueda de un arte puro de relaciones visuales iniciado en Holanda y en Rusia, había permanecido como una preocupación importante en las disciplinas visuales durante el siglo XX. Una de las tendencias dominantes del diseño gráfico ha sido la aplicación de esta sensibilidad geométrica para dar orden a la página impresa.



Andy Warhol, Campbell's.
elgritodelarteria.blogspot.com

Malevich y Mondrian utilizaron líneas, formas y colores puros para crear un universo de relaciones puras ordenadas armoniosamente. Esto fue visto como un prototipo quimérico para un nuevo orden mundial. Mondrian escribió que el arte “desaparecía en la misma proporción que la vida gana equilibrio”. Para unificar los valores sociales y humanos, la tecnología y la forma visual se convirtieron en el objetivo de quienes se empeñaron en lograr una arquitectura y un diseño gráfico diferentes.

ART POP

El Art Pop o Arte Popular, es un producto típicamente norteamericano (aunque también se desarrolló en 1950 en Inglaterra), que aspiraba a ser un arte testimonial del tiempo que se vivía.

Se caracteriza por inspirarse en la vida de la ciudad, tomando como elementos de expresión los productos masivos de la cultura, es figurativa y emplea objetos de uso diario de la sociedad consumista: botellas de coca cola, latas de cerveza, neveras, autos, comics, personajes del



Portada de un comic book de los 50
wikipedia.org/wiki/Comic_book

cine y la canción, etc.

Utiliza procedimientos dadaístas (ready mades), hiperrealistas (fidelidad fotográfica) y cubistas (collages). Predomina el colorido brillante, con tintes fluorescentes y acrílicos de colores vivos.

Dentro de este arte se destacan artistas como Jasper Johns, Andy Warhol, C. Oldenburg, George Seagal, Peter Blake y Roy Lichtenstein.

El Diseño Gráfico es una profesión cuya actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicación visual, producida en general por medios industriales y destinados a transmitir específicos mensajes a grupos determinados. Esta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación.

Factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos. Un método para diseñar, un objetivo que comunicar y un campo visual.

1.3 LA CREACIÓN DE LA TARJETA.

La tarjeta postal es un medio de comunicación escrito que surge con los objetivos de establecer un medio de correspondencia más económico que las cartas y la transmisión de mensajes cortos, para ser remitida al descubierto, sin sobre. Son de edición pública o privada.

Su forma suele ser rectangular y de tamaño variable comprendido entre 14 X 9, de las postales antiguas, a 15 X 10,5 centímetros tamaño adoptado para las actuales. Pero las hay que revisten las formas más caprichosas: circulares, romboidales, trapezoides, de rompecabezas, en forma de hoja de árbol, cuerpo humano, etc.



Primera tarjeta de Navidad (Parte Central, 1846, John Horsley)
www.abcpedia.com/dibujos

En 1869, el doctor Emmanuel Hermmann, Catedrático de Economía en la Academia Militar de Wiener-Neustadt en Austria, tras hacer circular como correspondencia privada varios trozos de papel al descubierto, sin sobre, pero franqueados y publicar el 2 de julio de 1869 en el diario austriaco Neve Freir Presse el artículo titulado "Nuevo medio de correspondencia postal", logró interesar al Director de Correos y Telégrafos de Viena, el barón Adolf Maly que promovió una ordenanza real al respecto que fue aprobada en octubre de ese mismo año.

Las primeras Tarjetas Postales se fabricaron bajo la forma de entero postal, es decir editada por la Administración Oficial y con el sello de franqueo impreso en el anverso. Autorizada a las empresas privadas a editar Tarjetas Postales, nace la Tarjeta Postal ilustrada que incluye, como su nombre indica, una ilustración de mayor o menor importancia en el reverso. Con la ilustración la Tarjeta Postal pasó de ser un simple medio de comunicación a ser un objeto popular de interés artístico y documental, lo que atrajo a los coleccionistas. En las Tarjetas Postales antiguas, el anverso es la parte exclusivamente reservada para adherir

el sello de franqueo y consignar el nombre y la dirección del destinatario. También figura la fórmula "Tarjeta Postal". El mensaje y la ilustración debían de ir en el reverso.



Primera tarjeta postal - Austria
1869
www.filaposta.com/glosario

En 1905 el anverso de la Tarjeta Postal se dividió en dos partes. La izquierda para escribir la comunicación y la derecha para el nombre y la dirección del destinatario, pasando la ilustración a ocupar todo el anverso.

El uso de las tarjetas se extendió rápidamente por todos los países Europeos y por Estados Unidos, llevando a los particulares a editar sus propias tarjetas (privadas) que, a diferencia de las oficiales, requieren de la adhesión de un sello para ser enviadas. Durante la década de los 70 los impresores privados, sobre todo alemanes, franceses y estadounidenses, logran que sus gobiernos liberalicen esta actividad, ya que hasta ahora era monopolio estatal, naciendo una pujante industria. La tarjeta postal privada triunfa ampliamente sobre la oficial, como fueron las postales "Gruss aus..." en los países germánicos (saludos desde). La creatividad personal y el desarrollo tecnológico de los sistemas de impresión permitieron la edición de Tarjetas Postales ilustradas con vistas de ciudades, paisajes y otros motivos. A partir de aquí la tarjeta pasa a ser, además de un sistema de comunicación escrita popular, un instrumento artístico y documental, que es utilizado para intereses militares, turísticos, publicitarios, políticos, críticos. La mayoría de estas Tarjetas Postales fueron impresas en fototipia, utilizándose también la litografía y el fotograbado. Eran de papel encartonado de forma rectangular y de desigual dimensiones. El anverso estaba reservado para los sellos, nombre y dirección del destinatario, y el reverso para la comunicación, firma del remitente y, reducida a la mínima expresión, la ilustración. Por ello, si el mensaje a escribir por los usuarios era más largo se hacía sobre ella. Las Tarjetas Postales se beneficiaron de una tarifa reducida.



Tarjeta postal-fórmula
www.filaposta.com/glosario

TRAYECTORIA

El masivo uso de las tarjetas en los países industrializados, conducen a la creación en 1874 de la Unión Postal Universal, durante la celebración del Congreso Postal de Berna (Suiza). Nace con los objetivos de afianzar la organización y el mejoramiento de los servicios postales, participar en la asistencia técnica postal que soliciten los países miembros y fomentar la colaboración internacional en materia postal.

En 1878 la Unión Postal Universal estandarizó el tamaño de las tarjetas a 14 X 9 centímetros. La Administración también ayudo a la difusión de la Tarjetas Postales, al hacer uso de ellas para plasmar la celebración de diferentes Exposiciones y Conmemoraciones nacionales o internacionales celebradas a finales de siglo.

EDAD DE ORO

Durante el periodo de 1900 a 1914 se desarrolla la mejor etapa de las Tarjetas Postales, que coincide con la adopción de una importante modificación en las mismas.



Tarjeta de Servicio
www.filaposta.com/glosario

Hasta este periodo, la normativa de Correos obligaba a los usuarios a escribir sus mensajes en el frente de la postal, muchas veces sobre la ilustración, reservando el anverso para el nombre, dirección del destinatario y los timbres. En Gran Bretaña, para dedicar más espacio al mensaje se propone dividir mediante una línea el anverso de la postal en dos partes, reservándose el lado izquierdo para la escritura y el derecho para la dirección. De esta manera, la ilustración de la postal no se dañaba, apreciándose mejor al ocupar todo el espacio. Esta medida es recogida en 1905 por la Unión Postal Universal y generalizada a todos los países, entre ellos España.

Durante este periodo, la postal vive años de prosperidad, convirtiéndose en el medio de comunicación más popular vendiéndose millones de ellas. Se encuentran en cualquier establecimiento y se benefician de una tarifa reducida. Las ediciones de postales son más variadas. Aparte de las vistas de monumentos y paisajes, se abre repertorio temático: vida cotidiana, trajes regionales, desnudos, fauna, flora, armas, mecánica, felicitaciones, deportes, aviación, automoción, realeza, etc. Cada día hay más coleccionistas, clubes y asociaciones cartófilas, revistas y exposiciones. También influye en ello, la aportación de los grandes artistas de la época (pintores, ilustradores, dibujantes, fotógrafos), y por motivos más comerciales, el auge del turismo, la publicidad y el apoyo de la industria impresora. Respecto a los métodos de impresión, a partir del año 1905 se popularizó la impresión de las Tarjetas Postales fotográficas.



Tarjeta Postal de Campaña,
Vuelta 1938
www.original-militaria.com/catalogo/index

Normalmente, las empresas de artes gráficas eran a la vez impresores y editores. Hay que destacar a las casas Hauser y Menet, Fototipia Lacoste (Laurent), Roisin, J. Thomas, Fototipia Escolá, entre otros impresores y editores regionales o locales, e incluso extranjeros como Purger & Co.. La mayoría de estas Tarjetas Postales son de fotografías anónimas ya que no aparece su nombre en ellas. No es el caso del fotógrafo y editor Antonio Cánovas que publicó a principios de siglo postales notables.

LAS GUERRAS

Durante las Guerras Mundiales, la Tarjeta Postal conoce la censura y es utilizada como instrumento propagandístico bélico, político, social e ideológico. Es utilizado como un medio más de comunicación, en especial de trincheras hacia el exterior y viceversa (tarjeta postal de campaña). Aunque en este periodo hay problemas de comunicación internacional y se reducen la calidad de las cartulinas y la capacidad de impresión, no por ello las tarjetas pierden su valor artístico e histórico. Aparece el cartel como elemento difusor. Muchas de las Tarjetas Postales reproducen esos carteles. Las consignas son variadas: ánimo a las



Tarjeta Postal de Campaña,
Frente 1938
www.original-militaria.com/catalogo/index

tropas en la lucha, caricaturizar al enemigo, llamada a las armas, a la revolución, la salvación de la patria, justificación de la guerra, llamadas a la unidad, la consecución de la victoria, libertad, ayuda en retaguardia, etc. Destacan las tarjetas postales emitidas por partidos políticos, sindicatos y otros agentes sociales.

ACTUALIDAD

El desarrollo de los medios de comunicación y de la información, hacen que disminuya el encanto de la Tarjeta Postal y explica en gran parte su declive, y tan sólo aquellas que poseen un sentido artístico, documental, histórico o filatélico son demandadas.

A partir de 1975 aparece una nueva generación de coleccionistas gracias a la publicación de libros y catálogos que tratan el tema, a la organización de exposiciones, y al resurgimiento de asociaciones y club cartófilos.

Poco a poco los historiadores, artistas, publicitarios, e incluso partidos políticos y sindicatos redescubrieron el valor de las Tarjetas Postales. Actualmente con la aparición de Internet, se ha generalizado el uso de la postal electrónica, que debido al ya por sí atractivo del nuevo medio, su velocidad de recepción y toda la maquinaria multimedia puesta a su servicio (imágenes, sonidos, animaciones, etc.), han cautivado y atraído a millones de usuarios. No obstante, Internet no debe suponer un obstáculo. Debe ser un nuevo medio de comunicación entre coleccionistas, lugar de difusión y exposición, de intercambio y de compra-venta, que ayude a aumentar la calidad y la cantidad de las colecciones, así como un nuevo medio de iniciación para nuevos coleccionistas.



Primera tarjeta de Navidad (Parte izquierda, 1846, John Horsley)
www.abcpedia.com/dibujos

1.4 HISTORIA DE LA TARJETA NAVIDEÑA

Una tarjeta navideña es una tarjeta de felicitación que se adorna de una manera que celebre Navidad. Se conoce popularmente como Christma. El contenido típico se extiende desde símbolos verdaderamente cristianos tales como escenas del Nacimiento de Jesús y la estrella de Belén a las referencias puramente seculares, a veces chistosas, a veces estacionales (paisajes, meteorología, etc.) o a las actividades comunes de Navidad como compras y festejos. Las tarjetas de Navidad son enviadas durante el periodo navideño.

HISTORIA

Las primeras tarjetas de Navidad comerciales fueron patrocinadas por Sir Henry Cole en Londres, 1843, y ofrecían una ilustración de Juan Callcott Horsley. La estampa de una familia que bebía vino junto con un niño pequeño se manifestó polémica, pero la idea era astuta: Cole había ayudado a introducir el Correo a Penique tres años antes. Una serie de 1.000 tarjetas fue impresa y vendida por un chelín cada una.

Las primeras tarjetas inglesas raramente mostraron imágenes del invierno o de temas religiosos, favoreciendo en su lugar las flores, las

hadas y otros diseños imaginarios que recordaran al receptor el acercamiento de la primavera.



Primera tarjeta de Navidad (Parte derecha, 1846, John Horsley)
www.abcpedia.com/dibujos

Las imágenes chistosas y sentimentales de niños y de animales fueron populares al igual que las formas, las decoraciones y los materiales cada vez más elaborados. En 1875 Louis Prang se convirtió en la primera impresora en ofrecer tarjetas en América, y no obstante el renombre de sus tarjetas, las imitaciones baratas lo llevaron fuera del mercado. El advenimiento de la postal fue el inicio del fin de las tarjetas elaboradas al estilo victoriano, pero hacia los años 1920, las tarjetas con sobres habían vuelto.

Las tarjetas continuaron desarrollándose a través del siglo XX con cambio de gusto y técnicas de impresión. Las guerras mundiales trajeron tarjetas con temas patrióticos. Las tarjetas de estudio idiosincráticas con imágenes de historieta y a veces humor arriesgado se colocaron en los años 50. Imágenes nostálgicas, sentimentales y las imágenes religiosas son ahora de nuevo populares, y las reproducciones de tarjetas victorianas y Edwardianas son fáciles de obtener.

Las tarjetas de Navidad "oficiales" comenzaron con la reina Victoria en los años 1840. Las tarjetas de la familia real británica son generalmente retratos que reflejan los acontecimientos personales significativos del año. En 1953, el presidente Dwight D.

Eisenhower publicó la primera tarjeta oficial de la Casa Blanca. Las tarjetas representan generalmente escenas de la Casa Blanca interpretadas por prominentes artistas americanos. El número de receptores ha crecido a lo largo de las décadas.



Primera Tarjeta Americana Oman Impresores
omanimpresores.com

El renacimiento del interés por la artesanía con papel, scrapbooking en particular, ha mejorado el estado de la tarjeta hecha en casa y ha hecho disponible un arsenal de herramientas para estampar, perforar y cortar. Los avances en la fotografía digital y en la calidad de impresión han proporcionado una manera más tecnológica de personalizar tarjetas con fotos, mensajes o clip art.

TARJETA DE FELICITACIÓN

Una tarjeta de felicitación es una tarjeta ilustrada, doblada que ofrece una expresión de amistad o de otro sentimiento. Aunque las tarjetas de felicitación se dan generalmente en ocasiones especiales tales como Cumpleaños, Navidad u otros días de fiesta, también se envían para ofrecer agradecimientos o por otros motivos. Las Tarjetas de Felicitación, acompañadas generalmente de un sobre, en una gran variedad de estilos, son tanto manufacturadas como hechas a mano por centenares de compañías grandes y pequeñas.

Las Tarjetas de Felicitación son especialmente populares en el mundo anglosajón siendo las compañías Hallmark Cards y American Greetings los productores de tarjetas más importantes del mundo. En el Reino



HenryCole(caricatura)
www.vam.ac.uk/.../playing-cards-read-psyhic

Unido, se estima que se gastan mil millones de libras en tarjetas de felicitación cada año existiendo establecimientos dedicados exclusivamente a su venta.

La costumbre de enviar tarjetas de saludo se puede remontar a la China antigua, que intercambió mensajes de la buena voluntad para celebrar el Año Nuevo y a los egipcios tempranos, que transportaron sus saludos en rollos de papiro.

Por comienzos del siglo XV, las tarjetas de saludo de papel hecho a mano eran intercambiadas en Europa. Se sabe que los alemanes tenían saludos de Año Nuevo impreso en madera desde 1400, y el handmade Valentines de papel era intercambiado en varias partes de Europa desde comienzos a mediados del siglo XVI.

Sin embargo, por el 1850, la tarjeta de saludo había sido transformada de un regalo relativamente costoso, hecho a mano y entregado a mano a un medio popular y comprable de comunicación personal, debido en gran parte a los avances en la impresión y una mecanización.

Esta tendencia continuó, seguida por las nuevas tendencias como tarjetas de Navidad, las primeras de las cuales aparecieron en forma publicada; sir Henry Cole empleó a artista Juan Calcott Horsley para diseñar una tarjeta de fiesta que él pudiera enviar a sus amigos y conocidos.

En los años 1860 las compañías como Marcus Ward & Co, Goodall y Charles Bennett comenzaron la producción en masa de tarjetas de felicitación. Emplearon artistas bien conocidos tales como Kate Greenaway y Walter Crane como ilustradores y diseñadores de la tarjeta.

Los progresos técnicos como la litografía en color propulsaron de 1930 en adelante la industria manufacturera de la tarjeta de felicitación.

Actualmente, las nuevas tecnologías han abierto un nuevo terreno de uso de las tarjetas al posibilitar el envío felicitaciones virtuales vía internet. Para ello, se han constituido gran número de portales que ofertan un buen número de diseños y estilos que pueden remitirse por e-mail.

CAPÍTULO 2. LA IMPORTANCIA DEL MENSAJE EXPRESADO



El gallo de Andrés Manuel,
Carreño
www.eluniversal.com.mx/.../Car/OKCA-RRENO29.jpg

En este capítulo empezaremos a conocer un elemento gráfico icónico envuelto en una carga cultural, su definición y características así como su historia en nuestro país contado desde otro sector de la población como los editores y caricaturistas, así como la lucha de supervivencia y su importancia en la cultura popular como fuente de comunicación viva.

2.1 DEFINICIÓN DE LA CARICATURA

Caricatura es un vocablo de origen italiano que designa una forma de la sátira que se fundamenta en la representación distorsionada de un personaje, cuyos rasgos se exageran con intención humorística, el lugar de privilegio de la caricatura es la prensa escrita, donde ha evolucionado de forma decisiva.

La caricatura es un proceso que se basa en la metonimia (la parte de algo resume su totalidad); un proceso enraizado en una vieja creencia de aspiraciones científicas, la fisiognomía o fisiognómica. Esta ciencia consideraba que los rasgos faciales traducen la personalidad del individuo, o las posibles acciones de un individuo.

Hay algo de expresión hipérbola (es decir que tiende a la exageración) en lo caricaturesco, ya que, conduce mejor la crítica, por muy dura que ésta sea. En toda caricatura hay una descripción irónica, que induce a la reflexión intelectual de quien la observa.

La caricatura es un instrumento utilizado en la comunicación satírica político-social y la propaganda; es ante todo, un dibujo que puede incluir la parodia en un cómic con argumento o en un chiste aislado en un solo recuadro. Prescindiendo del guión, también puede presentar la caricatura sin narración alguna, como un simple retrato distorsionante.

Caricatura, tal y como viene definida en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua española, es:

“Figura ridícula en la que se deforman las facciones y el aspecto de alguna persona.”

Síntesis problemática la que realiza la academia ya que esta definición no se ajusta al alcance y delimitación del concepto al considerar a la caricatura tan sólo como “una deformación ridícula” solamente aplicable a las personas.

De esta manera el diccionario sólo considera caricatura a la representación gráfica deforme de una persona dejando de lado por ejemplo la caricatura político social tan importante en un siglo XIX que utilizará este recurso como propaganda de ideas propias y críticas de las ajenas; e incluyendo, por el contrario, cualquier tipo de deformación que se intro-



Me vale madre, Rogelio Naranjo
kikka-roja.blogspot.com/2009/04/rogelio-naran



Mafalda, Quino
fondosdibujosanimados.com.es/

duzca en una figura humana aunque ésta responda únicamente a un estudio o boceto realizado por un pintor con el fin exclusivo de analizar las posibilidades de una línea o mancha de color como lo han venido realizando pintores de todos los tiempos.

Esta definición que no ha variado mucho desde la primera vez que se incluyó en este diccionario:

“Figura ridícula en la que se abultan o recargan y pintan como deformes y desproporcionadas las facciones de alguna persona.”

Origen de la definición que se ha mantenido hasta la fecha, haciendo partícipe de esta idea a otros diccionarios o enciclopedias que la han repetido con más o menos variantes pero sin cambiar o matizar el contenido de la misma.

Entonces nos queda como definió:

“Caricatura, es retrato u otra presentación, que exagera los rasgos físicos o faciales, o bien el comportamiento, la vestimenta o los modales característicos de un individuo, con el fin de producir un efecto grotesco”.

DIFERENCIA CON EL COMIC Y LA HISTORIETA

Se llama historieta o cómic (del inglés comic) a una serie de dibujos que constituye un relato, con texto o sin él, así como al libro o revista que la contiene. La definición de mayor popularidad entre los especialistas es la de Scott McCloud: «Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector».

En español, el nombre más utilizado es el diminutivo de origen catalán historieta. Art Spiegelman ha señalado un uso semántico medieval de historia que significaba “hilera de imágenes en un edificio”. En cualquier caso «historieta» proviene del latín historia y éste a la vez del griego, cuya raíz es histor que significa ‘juez’

En otros idiomas, la historieta recibe los nombres de bande dessinée (francés), comic (inglés), fumetti (italiano), manga (japonés), quadrinhos (portugués de Brasil), En España se suele denominar tebeo, derivado del título de la revista española TBO, publicada por primera vez en 1917.etc



Memin Pinguín, Yolanda Vargas
Dulché
elcolmadon1.blogspot.com

La caricatura (del italiano caricare: cargar, exagerar) es un retrato que exagera o distorsiona la apariencia física de una persona o varias, en ocasiones un retrato de la sociedad reconocible, para crear un parecido fácilmente identificable y, generalmente, humorístico. También puede tratarse de alegorías.

2.2 HISTORIA DE LA CARICATURA EN MÉXICO.

Como era de esperarse en México como en otros países la caricatura es tomada como medio para la denuncia y la crítica social, fue el espejo de la cotidianidad, así, comenzó este evento para el año de 1845 con la aparición de El Gallo Pitagórico y El Siglo Diez y Nueve, la primera, obra por entregas publicada y el segundo periódico de circulación, ambos publicados por Ignacio Cumplido, con abundantes ilustraciones satíricas, seguido de dos importantes publicaciones como El Calavera (6) que hace su aparición en 1847 y, meses después, Don Bullebulle significó el arranque de la generalización de la gráfica satírica, en la prensa de nuestro país.



El hijo del Ahuizote, página interior
lahistoriacuentaque.blogspot.com

La caricatura en estos impresos tuvo un lugar preeminente y eran colocadas casi siempre en la portada, siendo la mayoría encabezados o escudos (como anteriormente se les llamaba), posteriormente se les dio menor atención y su tamaño fue reducido y colocado en páginas internas, en viñetas grabadas en relieve.

Estas publicaciones eran auspiciadas por miembros del partido liberal, con el fin de respaldar su lucha por el poder en el momento de la invasión norteamericana. En sus páginas se ve reflejada la perspectiva de los intereses del partido, y la problemática cotidiana de la primera mitad del año de 1847, el mal uso de los escasos recursos para la guerra, el desacuerdo acerca de la intervención de los bienes del clero, el oportunismo y la lucha política, la corrupción, etc. En cuanto a la gráfica misma están presentes aspectos vinculados con la iconografía; el uso de recursos como el sueño y la alegoría.



El Hijo del Ahuizote
www.clarinveracruzano.com

EL nacimiento de México como país independiente enfrenta serias dificultades para estructurar un sistema en el cual el país pudiera encontrar su estabilidad, paso el monárquico, republicano, centralista, federalista, lo que lleva a sufrir constantes peleas por el poder, lo que permite el surgimiento en la prensa de la caricatura, y esto también, gracias a que en 1826, el italiano Claudio Linati introduce la litografía al país, se imprime el periódico El Iris, el cual publica el mismo año, la primera caricatura con el título TIRANÍA. Al paso de los años surgen publicaciones cuya herramienta principal es la sátira caricaturesca: Don Bulle Bulle (1847) está contó con caricaturas del primer grabador que firma sus trabajos: Gabriel Vicente Gahona "Picheta". El bisemanario El Calavera (1847); El Tío Nonilla (1849-1850); El Gallo Pitagórico (1845), primera edición y 1857, segunda edición), La Pata de Cabra (1856 - 1865).

La escasa Libertad de imprenta practicada durante la dictadura de Antonio López de Santa Anna motivó, por temor a la represión, que los caricaturistas no firmaran sus trabajos. Gracias a la aparición del periódico

⁶ El Calavera hizo su aparición el 1º de enero de 1847, la primera imagen circular en una hoja suelta con el anuncio para promocionar la aparición del periódico, era costumbre que los periódicos anunciaran su inicio de publicación; fue uno de los periódicos más importantes de la época si no es que el más reconocido, circular durante tres meses y algunos días aunque hubo dos largas interrupciones; salía los martes y viernes decada semana, esporádicamente ofreció noticias sobre el extranjero, lanzó críticas a los servicios públicos y urbanos, y reportó alguno que otro ataque en el norte. Los editores quisieron que casi todos los números estuvieran ilustrados este trataba de ocupar el mayor número de imágenes pero las dificultades materiales dificultaron continuamente sus esfuerzos. Aunque para este momento ya se habían producido en México obras con alto nivel en la ilustración, no existía un número suficiente de ilustradores y de imprentas litográficas para atender la demanda de todas las publicaciones. Cabe mencionar que esta publicación fue una de las más censuradas por su oposición a Santa Anna, este fue el causante de que el 18 de junio de 1847 fuera el último día de su publicación.

Ya que su editor Don Eufemio Romero fue llevado a la cárcel de Acapulco.

Este momento de la historia llevó a la protesta de varios periódicos los cuales tomaron a las litografías como policías secretas para vigilar impresos y escritores, no obstante las críticas políticas no pararon aparecen periódicos como el Monitor Republicano, La Risa, etc.



Portada El Hijo del Ahuizote, 1901
elahuizoteveracruzano.blogspot.com

dico La Orquesta (1861 – 1877) y a la libertad de expresión respetada por Benito Juárez, los caricaturistas Constantino Escalante, Santiago Hernández, Alejandro Casarín, Jesús T. Alamilla y José María Villasana, Logran firmar sus dibujos, hecho que los convirtió en los padres de la caricatura mexicana.

La Orquesta es considerada como la publicación más importantes de este periodo; sus temibles caricaturas, lo mismo criticando al clero y a los conservadores, que a los liberales, son ejemplo de la libertad de que gozaron sus caricaturas. Las páginas de este bisemanario ilustran fielmente acontecimientos como el Imperio de Maximiliano y el triunfo del Ejército Liberar con el fusilamiento del Emperador: el regreso de Juárez y la Republica Restaurada; el autoritarismo y las reelecciones del abogado oaxaqueño; la ambición por el poder de Porfirio Díaz y Sebastián Lerdo de Tejada.

La muerte de Juárez en 1872, la toma de la presidencia de Lerdo de Tejada, Las Leyes de Reforma, las acciones de Porfirio Díaz, fueron registradas magistralmente por el caricaturista José María Villasana en el periódico El Ahuizote (1874 – 1876)., el cual desaparece gracias a la intolerancia de Porfirio Díaz por la crítica. Así se consolida la caricatura mexicana: 1826 – 1876 .

LA SÁTIRA EN EL PORFIRIATO

Con la llegada a la presidencia de Díaz y su ansia por el poder lo lleva a convertirse en el dictador que por más de treinta años soportó el pueblo de México. Díaz pacifica al país. Logra la construcción de una gran red de comunicación y crea la infraestructura de una fuerte economía de exportación, logra la centralización, copia del modelo económico francés; la inexistencia de partidos política organizados y la acumulación de riqueza por un de un reducido grupo de la sociedad, despiertan el descontento de la sociedad de ilustradores que clama la justicia del pueblo.



Detalle de Portada El Hijo del Ahuizote, 1901
elahuizoteveracruzano.blogspot.com

En medio del anonimato, los caricaturistas con sus dibujos como armas, ayudan al movimiento en contra de la dictadura. Las constantes persecuciones que sufren las publicaciones con caricaturas, no logran disminuir la crítica a Díaz. La Cantárida y El Quixote (1879) con caricaturas de Gaitán, La Patria Festiva (1879) con caricaturas de Lira, resultan casi inofensivas ante la aparición del semanario El Hijo del Ahuizote (1885- 1903) junto con sus caricaturistas Daniel Cabrera “Fígaro” , Jesús Martínez Carrión y Álvaro Prenuda. La resistencia de los caricaturistas ante las amenazas de cárcel no logran terminar con esta publicación.

Al paso de las sucesivas reelecciones, se estrecha más la libertad de expresión, sin embargo, algunos caricaturistas como Daniel y Martínez Carrión continúan su posición opositarías siguen dirigiendo El Ahuizote



La Linterna, 1877
lahistoriacuentaque.blogspot.com

Jacobino y El Colmillo Público. Se une a estos caricaturistas José Guadalupe Posada quien a través de sus calaveras, se empiezan a difundir por medio de hojas volantes y cuadernillos que circulan entre el mismo pueblo. Estas muestras de descontento empiezan a emerger por todo el país. La avanzada edad de Díaz y su terquedad por permanecer en el poder fueron detonantes para el inicio de la lucha.

LA REVOLUCIÓN

México otra vez en recuperación es gobernada por Madero tras la derrota de Díaz, Zapata desconoce su gobierno y cada error que realiza es ridiculizado por los caricaturistas en las publicaciones como Tilín Tilín. La libertad que habían logrado es truncada tras el asesinato de Madero y Pino Suárez. Para cuando Carranza ocupa la presidencia se proclama la Constitución de 1917 y nace el diario Excélsior y un año más tarde El universal.

Después del asesinato de Carranza y con Álvaro Obregón en la presidencia toma otro rumbo el país y los periódicos toman mayor fuerza, en sus páginas comienzan a aparecer historietas como El Chupamirto de Jesús Acosta Cabrera.

En el periodo de Plutarco Elías Calles la censura aparece en escena nuevamente y es instalada como política gubernamental. Juan Arthenack logra publicar sus caricaturas y crítica en el Tu-Tan-Kamen, al mismo tiempo que José Clemente Orozco en El Machete. Problemas de carácter político desencadenan la guerra cristera y el rompimiento del Estado con la Iglesia. La lucha por la sucesión presidencial alcanza su máxima crudeza con el asesinato de Álvaro Obregón. Plutarco Elías Calles funda el Partido Nacional Revolucionario, sucesivamente pasan por la presidencia Emilio Portes Gil, Pascual Ortiz Rubio y Abelardo Rodríguez, a este periodo se le conoce como Maximato.



Calavera Revolucionaria
www.infomorelos.com

El fortalecimiento de las instituciones y de los diarios de circulación nacional influye en la vida política del país. Periódicos como La Prensa, El Nacional, El Universal y Excélsior ubican a las caricaturas en las páginas editoriales. Nace así el llamado Cartón Editorial, destacan los caricaturistas Andres Audiffred, Ángel Zamarrita FA-CHA y el Chango García Cabral, quien junto a Manuel Horta dirige "el semanario loco" Fantoche que además de El Titurco son las pocas publicaciones sátiaras de la época.

LOS SEXENIOS SIGUIENTES

Gracias a la política a favor del pueblo de Lázaro Cárdenas es dotado de un gran respaldo popular, tolera las críticas de los caricaturistas como De la Mora, López Ramos y Reyes en El Tornillo, sino que también otorga asilo político a otros caricaturistas españoles como Ernesto Guasp, Ras, Bartolki, Rivero Gil y Ángel Rueda, además de crear la

Productora e Importadora de Papel, S.A. (PIPSA) la cual sirve para que Manuel Avila Camacho pueda controlar los medios impresos. gracias a esto la critica se torna a humor blanco como Don Timorato.



Detalle de Portada El Hijo del Ahuizote, 1901
elahuizoteveracruzano.blogspot.com

Aparece también, La Familia Burrón es una historieta mexicana creada por Gabriel Vargas. Tras más de 60 años de publicación ininterrumpida, finalizó con el número 1616 del 26 de agosto de 2009. Esta historieta, trata sobre las aventuras de una familia de clase baja de la Ciudad de México, y es una de las principales representantes del medio.

Para los siguientes sexenios desde Miguel Alemán a Gustavo Díaz Ordaz se estructura un México basado en el nacionalismo, el crecimiento económico y el desarrollo del mercado interno, la industrialización y la estabilidad política en ese periodo aparecen caricaturistas como Rius, Beltrán, David Carrillo, Eduardo “ el Nene” Gómez, Jesús Castruita “ Castrux”, Magú, por mencionar algunos. Estos caricaturistas publican sus críticas en Ja-Ja, Don Ferruco, Ai va el Golpe, Los Super Machos, El Apretado, La Gallina, El Mitote Ilustrado, El Universal, Excelsior, Ova-ciones, Cine Mundial, El Día, El Sol de México y el Heraldo de México.

Luis Echeverría y José López Portillo apuestan el desarrollo del país a la exportación petrolera, pero la crisis de este energético altera los índices de crecimiento y aparecen en el vocablo popular palabras como inflación, devaluación, desempleo, deuda externa y privatización. Humorísticamente se le conoce a este periodo como la Decena Trágica. Las satiras de Efrén, Oswaldo, Palomo, Sergio Arau, Ramón, El Fisgón, Ahumada, Alán, Pedro Sol, Rocha, Monsi, Adrián, FM, De la Torre, Soto, Bogota y Peralta, son expuestas en publicaciones como Queco-saedro, La Garrapata, Unomásuno, y El Financiero.



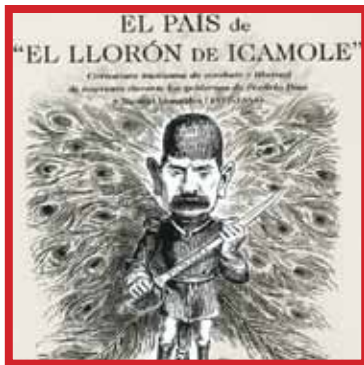
Dibujo Portada La Linterna No.9
lahistoriacuentaque.blogspot.com

En 1975 nace la Sociedad Mexicana de Caricaturistas (SMC). México comienza con nuevos cambios ambulante, fraudes electorales, guerrilla EZLN, asesinatos, narcotráfico, etc. Son temas ya cotidianos para los caricaturistas hasta ahora.

2.3 CARACTERÍSTICAS Y CUALIDADES

La palabra caricatura en principio recuerda a un retrato. Desde luego es así, pero si la caricatura llama hacia lo individual, que decir de todo lo que se engloba bajo esa palabra con la simple adición de un adjetivo: Caricatura política, de costumbres, social, festiva... La solución sería poseer varias palabras para mencionar cada uno de los anteriores subgéneros, pero desgraciadamente el no cuenta con ninguna. Se debe de considerar la caricatura en el sentido de englobando en su nombre todos los posibles subgéneros y distinguir entre caricatura y lenguaje caricaturesco, de este modo se evitarían problemas de clasificación.

Por lo que respecta, sobre la intención ridícula y grotesca como fin de



El Llorón de Icamole, Durán y El Fisgón
www.123people.com



Obama Caricatura
4.bp.blogspot.com

la caricatura, si bien se puede dar en la mayoría de los casos, no es definitorio de lo que se ha llamado lenguaje caricaturesco o de cualquiera de los subgéneros de la caricatura, es más, este subgénero se sirve de un lenguaje específico y autónomo que ha sido gestado y codificado desde el nacimiento de la prensa separándose según los casos de la caricatura personal.

Finalmente y por lo que respecta a la exageración y la deformación como medio no es un rasgo definitorio por sí sólo ya que no todo lo exagerado o deformado se le puede llamar caricatura.

Analizar por separado las cualidades diferentes que se dan en el concepto distinguiéndolo así y descubriendo su identidad, encontraremos con que algunas de sus cualidades o características pueden llegar a ser contradictorias, ya que nos es necesaria para poder conformar una definición del término de tal forma que utilizaremos esos argumentos diferentes con el fin de producir un “choque” de ideas y una contraposición de argumentos, procurando así que las sucesivas opiniones se vayan recogiendo y enriqueciendo unas a las otras hasta hacer aparecer lo verdadero.

REDUCCIÓN

Desde el momento en la que a través de muy pocos trazos se logra captar la esencia del representado. La reducción es también un juego por el que se ridiculiza el comportamiento de un hombre. Esta reducción puede no llegar a darse, este es el caso de lo que hemos venido llamando lenguaje caricaturesco, ya que por ejemplo en la caricatura política se puede llegar a caricaturizar una situación determinada a través de un texto que acompaña a la imagen de tal forma que el dibujo se contextualiza de una forma determinada que lo convierte en crítico sin tener que para ello deformar su apariencia.

Tenemos por tanto una característica definitoria de caricatura y su antítesis también definiendo el concepto, en la que los dos elementos son válidos como cualidades por separado, si bien juntas pueden parecer antitéticas. De este modo se puede llegar a concluir que la caricatura es una reducción que no siempre necesita de este elemento para que se pueda llegar a dar

RECURSO AGRESIVO

Se considera como un recurso básico en la caricatura, por el que dirigiéndose contra personas u objetos respetables e investidos de autoridad los degrada como objetos eminentes. De hecho esta apreciación se ajusta a la realidad desde el momento en el que toda caricatura y todo subgénero de ésta tiene siempre como fin la crítica hacia algo, y desde el momento en el que esa crítica siempre va acompañada de un planteamiento degradante, bien sea en la forma o en el fondo será

agresiva

EXAGERACIÓN

Esta característica se da desde el momento en el que el caricaturista toma uno de los rasgos del caricaturizado, normalmente el más significativo y determinante y lo exagera convirtiéndolo en un elemento diferenciador del personaje. Sin embargo esta cualidad es difícil de aplicar en el lenguaje caricaturesco ya que un elemento cualquiera, por ejemplo la representación de un animal aludiendo a un personaje político no es una exageración sino más bien un símil de lo que se quiere representar.



Violencia en México
www.puntomedio.com.mx

LA IDEA

Por encima de una representación más o menos real la caricatura lleva consigo la representación de una idea por encima de la mimesis gráfica, la caricatura es ante todo algo que se quiere comunicar, desde una crítica a un elogio, pero desde una perspectiva abstracta ya que por encima de todo se comunica un concepto.

EL RETRATO

Por mucha exageración, desproporción, reducción o cualquier otro elemento que pueda existir en una caricatura, ésta siempre deberá ser un retrato en el sentido de que esa caricatura ha de ser necesariamente reconocible e identificable para que pueda existir, de ahí que la caricatura no pueda detenerse en lo externo sino en lo verdaderamente característico de lo que se quiere representar, debe de estar en la divagación psicológica. Esto es ir más allá de un simple retrato físico para poder llegar a un retrato psicológico utilizando para ello unos medios propios característicos y definitorios.



La Fábrica del Humor, Luis Carreño
www.fgua.es/es/cultura/noticias

LA FANTASÍA

Si en la anterior característica argumentábamos de la necesidad de amarrarse a la realidad para que la caricatura pueda ser considerada como tal, en este punto nos vamos a referir al papel que la fantasía juega en la caricatura. De este modo hay fantasía desde el momento en el que el caricaturista no representa la realidad tal y como ésta es, sino que la deforma.

Desde este punto de vista parece que estamos ante una contradicción imposible de superar, por un lado la caricatura ha de ser retrato e imitar a su manera y por el otro ha de ser fantástica. La solución a este dilema nos la aporta Gombrich al referirse al retrato caricaturesco como el descubrimiento teórico de la diferencia entre verosimilitud y equivalencia de tal forma que lo que se nos plantea no es una verosimilitud entre el objeto y la caricatura de éste sino una equivalencia que nos permite ver la realidad en términos de una imagen y una imagen en términos de una realidad. Todo esto está haciendo referencia directamente a la

formación de un lenguaje propio que tiene que ver con la realidad sólo en cuanto se refiere a ella, pero que no la imita.

LA LÍNEA

Si la caricatura exagera, deforma o señala determinados rasgos, todo esto lo hace por medio de la línea, elemento sintetizador por excelencia, pero es más la caricatura se desarrolla fundamentalmente en el grabado como medio de masas si quiere difundirse, que es como decir que se desarrolla y difunde por la línea, G. Barros llega más lejos cuando señala que la línea y la psicología forman el elemento característico y esencial de una caricatura incluso teóricos como Revel, señalan que ni siquiera tiene cabida la línea neutra ya que la caricatura debe constituirse de tal forma que una línea de más o de menos cambie o modifique toda la expresión del conjunto, pero en modo alguno debe de existir algo neutro.

Resumiendo podríamos llegar a concluir que la caricatura es ante todo lineal, si bien no exclusivamente lineal.

MORALIDAD

Hecho que se produce cuando la caricatura critica, circunstancia que motiva que el caricaturista se sitúe en otro plano que el caricaturizado, convirtiéndose así en el acusador de una actitud moral en el más amplio sentido de la palabra.

DEGRADACIÓN

En principio la degradación se constituye como recurso básico de la caricatura de tal forma que ésta lleva a cabo la degradación extrayendo del conjunto del objeto un rasgo aislado que resulta cómico, pero que antes, mientras permanecía formando parte de la totalidad, pasaba inadvertido.

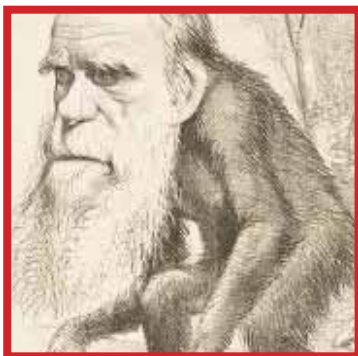
Esta degradación tiene una manera muy peculiar de actuar: lo hace comparando lo sublime con lo vulgar, lo eminente con lo humilde. Se produce por la bisociación en la que se consigue la percepción por medio de dos estructuras de referencia habitualmente incompatibles.

IDEOGRAMA

Desde el momento en el que el caricaturista juega con la fisonomía humana trasponiéndola a un lenguaje determinado. Este juego con el signo gráfico se convierte en un símbolo o ideograma, estableciendo un juego funcional ya que reemplaza al objeto caricaturizado.



El Ahuizote Num.1
1º de diciembre de 1876
lahistoriacuentaque.blogspot.com



Darwin, El Genio Humilde
www.abc.es

SÍNTESIS VISUAL

Para algunos autores es más determinante en la caricatura que la propia exageración y consistiría en la plasmación sobre el papel de una idea con los mínimos trazos. No obstante esta afirmación se ha de tomar con la debida prudencia desde el momento en el que los primeros caricaturistas como Chezzi, Rivalentz o Rowlandson realizan caricaturas muy elaboradas que crearon escuela y que influyeron decisivamente a los caricaturistas del siglo XIX.

No podemos olvidar por otro lado, como señala Geipel, que la simplificación y sintetización de los complicados mecanismos de la vida político social son el exponente de una depurada sofisticación intelectual.

LENGUAJE FISIONÓMICO

Tanto en lo que es una caricatura personal como una caricatura en cualquiera de sus posibles subgéneros, usa de unas reglas fijas que hacen reconocible el objeto, crea por tanto un código convencional que no nace de una imitación de la realidad, todo lo más de una similitud con ésta.

Estas reglas en lo que a la caricatura personal se refiere se originan en la fisionómica precientífica que clasifica la cabeza, cara y gestos conforme a unas determinadas pautas que nos hablan del personaje en cuestión, estas pautas terminan por estandarizarse en el pensar popular que ve en la caricatura el reflejo de esta idea y la toma como propia.

CONTENIDO

Toda caricatura del tipo que sea representa algo, un algo reproducido mediante una serie de signos reconocibles que hacen que su comunicado sea entendido por amplias capas de la sociedad de su momento. Pese a ello hay veces que se hace necesaria la inclusión de un texto que proporcione un mensaje, esto se deberá a tres motivos:

- Como parte fundamental, ya que explica la imagen.
- Como parte única de la comicidad, convirtiéndose así la imagen en un "chiste ilustrado".
- Como complemento de la imagen, emitiendo un juicio sobre ella que la complementa.

MEDIO DE MASAS

La caricatura está ligada a los medios de masas, tanto es así que autores como Edward Fuch, señala que no se puede hablar de caricatura en la historia hasta que no aparecen los nuevos sistemas de reproducción en la Época contemporánea, y que incluso la excepción confirma la regla ya que en la antigüedad no conocían las caricaturas salvo por



Kap, La Vanguardia 19 de Enero del 2009
paolapasquali.com/?p=177



El hijo del Ahuizote, en su edición número 741.
asteriscoysubrayados.blogspot.com



Monero Hernández ,Tin tan
monerohernandez.blogspot.com/ 2009/01



Monero Hernández, No + violencia
monerohernandez.blogspot.com/ 2009/01

las estatuillas de terracota que exigían un procedimiento mecánico. Con ello queremos decir que la caricatura por definición necesita de un contemplador que es una sociedad o amplios sectores de esa sociedad, con lo que para ello se hace necesario un sistema de reproducción adecuado; por otra parte la caricatura por definición es en gran medida política, esto es, se usa como instrumento de cambio político, con lo que para ello se han de contar con unos medios de difusión que puedan facilitar esta labor.

COMO ENCUESTRO

Desde el momento en el que sólo cada persona tiene una caricatura personal, pero también en la forma en la que ésta se realiza es también personal de tal manera que al contemplar una caricatura no sólo reconocemos al personaje representado, sino también a la persona que la realizó, pues en cada representación existe un estilo personal del caricaturista y así la caricatura pasa no sólo a ser una representación psicológica del caricaturizado sino también una representación psicológica de cómo el caricaturista ve al caricaturizado.

VERSIÓN HUMORÍSTICA

Definición que sobre el término daba el caricaturista José Luis Dávila haciendo hincapié en el humor como elemento esencial y definitorio de la caricatura.

Para resumir podemos decir que la caricatura integra y evidencia la diversidad de opiniones que prevalecen y destacan, es la síntesis gráfica de un punto de vista externo expresado con buen humor. Dentro de las expresiones culturales del hombre, lenguajes que con unas cuantas palabras mediante sencillas imágenes se puede comunicar tanto.

2.4 TIPOS DE CARICATURAS.

Tras el análisis de todas estas características que nos permiten adentrarnos en el concepto, corresponde en este momento tratar de resumirlas y clarificar por su fin.

Visto todo lo anterior, podemos definir caricatura como: Una imagen generalmente unida al grabado o a cualquier otro tipo de reproducción masiva que consiste en una reducción o síntesis visual por medio de líneas de la persona u objeto que se representa; en donde la idea de agresividad, degradación, exageración, juego fantasía o vertiente humorística están en mayor o menor medida patentes con el fin de crear un código por el que se pueda representar una opinión, una crítica, o en definitiva un contenido que se quiere dar a conocer en relación a una persona, una idea o una situación determinada.

De este modo se pueden resumir en:

POLÍTICA

Es aquella cuyo tema gira en relación a cuestiones estrictamente políticas, desde un nivel local o internacional; en la que no sólo se representan a diversos personajes contemporáneos, sino que además también se representan por medio de imágenes conceptuales, decisiones u opiniones sobre política en general.



Toño, Opinion Perspectiva.
[www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/
caricatura-de](http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/caricatura-de)

SOCIAL

Es aquel tipo de caricatura en la que se refleja a una determinada sociedad sea en plan de crítica, burla, y tiende a representar a una serie de personajes en situaciones de la vida contemporánea.

POLÍTICO-SOCIAL

Hay momentos en el que es sumamente difícil clasificar una imagen como caricatura social o política, desde el momento en el que muchas veces representando y criticando una determinada situación social, a la vez también se está criticando lo político que crea esa situación por lo que la diferencia que en algunos casos se da entre estos dos subgéneros algunas veces es inexistente.

COSTUMBRISTA

Sería una escena de costumbres en la que aparece una excesiva carga de crítica o sátira que la convierte en una caricatura dando así, lugar a una observación irónica de la realidad.

SIMBÓLICA

Este tipo de caricatura representa a un objeto determinado que dentro de un contexto especial adquiere una fuerte carga política o social.

FESTIVA

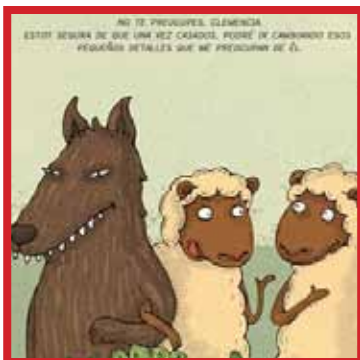
Es aquel tipo de caricatura alegre y desenfadada que sólo busca la comicidad como fin utilizando para ello la caricatura de personas u otros objetos contemporáneos.

FANTÁSTICA

Es aquella que recurre a lo fantástico con el fin de poder reflejar así una idea.

PERSONAL

Es aquella que se centra en los personajes contemporáneos y en su representación caricaturesca bien sea sólo de la cara o de todo el cuerpo.



Alberto Montt, Lobo oveja
bienprecioso.wordpress.com/author/bienprecioso



Madero: Hemos acabado con el General descontento.
sapiens.ya.com/av_fire/cartoonsmexicoesp.htm

Para concluir podemos decir que la existencia de un periodo en la infancia durante el que los niños elaboran todos sus dibujos como si fueran caricaturas. A lo largo de esa época, los niños actúan como lo hacen los caricaturistas: exagerando ciertos rasgos, representando cualidades psicológicas por medio de atributos físicos. Se ve entonces que el ser humano tiene en la caricatura un instrumento de representación sumamente útil y poderosa.

Así como hemos visto en los anteriores temas la caricatura es una herramienta que se mezcla en medio de nuestro contextos el cual es establecidos en un determinado núcleo de individuos, lo cual facilita la comprensión pictórica, por lo cual en este nuestro contexto histórico las figuras más reconocidas son aquellas que nuestros entornos sociales (padres, hermanos, amigos, tíos, compañeros de trabajo, etc.) difunden en nuestro día a día, por eso es que todos sabemos del Santo, de artistas del cine mexicano, como TinTan Cantinflas, Pedro Infante, Sara García; de la televisión, como Chespirito de la política de Salinas de Gortari, Fox, etc. Y cada una de estas figuras representan para nosotros algo conciente o inconscientemente.

Aunque lo más particular del entorno es el lenguaje caricaturesco que se ha desarrollado y que si no es entendido al cien por ciento por todos es una parte de nosotros que al igual que las imágenes culturales, se nos ha inculcado directa o indirectamente, a lo que asombrosamente podríamos decir se ha creado un código dentro de otro código con significados que pueden entenderse dentro del primero.

2.5 EL FOLKLOR MEXICANO.



Madero: Hemos acabado con el General descontento.
sapiens.ya.com/av_fire/cartoonsmexicoesp.htm

Se le denomina folklor a la cultura de los pueblos, y la manera como se transmite y posibilita la conservación y difusión de las tradiciones populares. Así se puede afirmar que el folklor recoge y acumula todos los conocimientos de un determinado pueblo o civilización, en diferentes ramas de la cultura, como medicina, artes, moral, agricultura, literatura, comunicación, fauna, flora.

El folklor nos permite tener una visión de los pueblos del pasado y relacionarlos con nuestro presente.

La comunicación tiene a ser indirecta y sutil. La cortesía se demuestra al ser diplomático y a veces puede parecer redundante. "Decorar" la realidad es común en México y se hace con el fin de complacer y no ofender a las personas.

Muchas personas tienden a decir lo que ellas piensen que quiere oír. La comunicación es más la forma que el contenido. También es más relacional que factual e informativa. Esta manera indirecta de comunicarse en forma de espiral se percibe a mundo desde el punto de vista de otras culturas, de la mejor forma, como desorganizada, de la peor, como evasiva y a menudo confusa.



Economía Mexicana
[santoon.blogspot.com/ 2009/06/caricatura](http://santoon.blogspot.com/2009/06/caricatura)

Pero describir la cultura actual mexicana no es tan sencillo, pues es una cultura muy rica en tradiciones y en contrastes, fruto tanto de la historia, como de la modernización todo enriquecido por el entorno y el código que como cultura se ha adquirido usamos frases coloquiales para comunicarnos como:

- Ahí esta el detalle chato
- Estate sosiego
- Simón Templar
- Arrieros somos y en el camino andamos.
- Vientos huracanados
- Me lates cacahuete!
- Ni pez tiburón
- Vivillo desde chiquillo
- Abusadillo desde chiquillo
- Hay Mamachita.....

para saludar:

- ¿Qué pez, acuamán?
- ¿Qué pato cuack cuack?
- ¿Qué pasotes con esos zapatotes?
- ¿Qué ondita con el pandita?
- ¿Qué honduras con las verduras que andan bajas las temperaturas?
- ¿Qué Pachuca por Toluca?
- ¿Qué Pachuca por Acámbaro?
- ¿Qué epasotes con los ejotes?
- ¿Qué rollo goyo?
- ¿Qué honduras mi nicaragua?
- ¿Qué pedro pablo?
- ¿Qué transita por tu avenida?
- ¿Qué transita por tus venas?
- ¿Cómo estanques?
- ¿Qué pasotes das con esos zapatotes?
- ¿Qué trampa, cazador?
- ¿Te conozco, Orozco?
- ¿Qué ondón, ramón, con el camarón?
- ¿Cómo estanques mi pescado?
- ¿Qué tranza, carranza?
- ¿Qué pez, marqués?
- ¿Qué hongo, jorongo, tepetongo, morongo?
- ¿Qué tranza hay en tu panza?



Vive la Historieta Mexicana!
[culturacomix.com/ tag/ruben-eduardo-soto](http://culturacomix.com/tag/ruben-eduardo-soto)

para responder:

- Vientos huracanados del norte.
- ¿Cómo estados unidos?
- Yo pensé que ya estabas morongas, pero nopales , estás bien vivorobas.

para decir que algo nos gusta:



Educación
www.soberania.org/Articulos/articulo_5165.htm



México Política
weltrmx.blogspot.com/2009/08/aqui-les-comparto...

- ¡Chido, liro, Ramiro y el vampiro, Clodomiro!
- ¡Me late un restorán!
- ¡Me late cacahuete!
- Por su pollo
- ¡Chido one, Tehuacan!
- Chiro, wampiro.
- ¡Cámara conchinchín!
- Ta' chin, calabacín

para demostrar asombro:

- ¡Asústame pantera!
- ¡Espántame panteón!
- ! Asústame gasparín!

para decir que algo no nos gusta

- Ta' gacho, garnacho
- Ta' para mearlo
- Ta'pal perro

para afirmar que somos la autoridad o expertos en algo:

- ¡Soy la pura verdura!
- ¡Soy la leyenda enmascarada!
- ¡Me la rifé!
- ¡Ando filosón!
- ¡Soy la neta, metralleta, patineta!
- ¡Soy el más verruga!
- ¡Soy el ay nanita!
- ¡Ando bien pantera!
- ¡Soy a todo calzón!
- ! Soy la neta del planeta!

si queremos afirmar que es verdad lo que decimos:

- ¡Agüelo, soy tu nieto!
- Sincho
- Sífilis
- Cilantro
- Siniestro
- Ajuerzitas
- Cinta
- Abuelita soy tu nieto si no búscale en el álbum
- Abuelita de batman

para despedirnos:

- ¡Ahí la bestia peluda!
- ¡Como dijo el gran tom boy, yo ya me voy!
- ¡Como dijo el santo papa, chin chin jalapa!
- ¡Como dijo el cirujano, parto sin dolor!
- ¡Este osito de peluche ya se va para su estuche!
- ¡Este muñeco cambia de aparador!
- Si escupen un gargajo yo me voy pa' el carajo

- alguien abrió un cajón y yo me voy pa' mi cantón

para decir que al rato nos vemos:



Vive la Historieta Mexicana!
culturacomix.com/tag/ruben-eduardo-soto

- ¡Te veo al ratón le gusta el queso y a la ardilla la tortilla!
- ¡Al ratón vaquero que sacó sus pistolas y me dijo a solas!
- ¡Como dijo el resorte: me restiro!
- ¡Cada chango a su mecate!
- ¡Ahí nos vemos cocodrilo!
- ¡Como dijo el gran queso, al raton regreso!
- ¡Si tienen lavadora, ahí lavemos!
- ¡Me multiplico por Serapio Rendón!
- Ya te vas, barrabas.

para decirle a alguien que se calme:

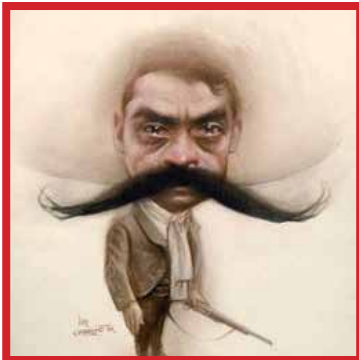
- ¡Serenó, moreno!
- ¡No te calientes cazuela, que el chorizo no es para ti!
- ¡No te calientes, plancha!
- ¡Calmantes montes!
- ¡Aguanta candela!
- ¡Comunicame tu ardor!
- ¡Se ve que andas bien ardilla!
- ¡Quieto, prieto!
- ¡Aguanta las carnes!!!

para decirle a alguien que es muy fuerte:

- ¡Estás bien mamá dolores!
- ¡Estás bien marmaduc!
- ¡Estás bien tronado!
- ¡Estás bien trompeta!
- ¡Eres pura vitamina!
- ¡Eres el capitán plátano!
- ¡Eres el terror de la coyotera!
- ¡Eres el ay nanita mi abuelita!
- ¡Te dicen el trabucles!
- ¡Estás bien quaker mi avena!
- ¡Eres unos charales atlas!
- ¡Estás bien Arnoldo Suárez Nájera!
- ¡Estás bien troncho poncho!
- ¡Tas mamey.

frases ocasionales

- El que madruga encuentra todo cerrado
- Amorcito corazón yo tengo tentación.. de eso
- Tas viendo y no vez!!!!
- 2.- Dime con quien andas y si esta buena preséntamela
- 3.- Amor de lejos felices los cuatro



Luis Carreño, De ida y vuelta.
www.mexicanosenespana.com

CAPÍTULO 3. LA ESCENA GRÁFICA DE LA CREACIÓN.



Mirna Moreno, logo Tki.

Utilizando todos los datos anteriores y enfocándonos en nuestro objetivo primordial daremos forma al resultado gráfico. La decisión de qué elementos deben armonizar en la composición, cómo distribuirlos y dónde deben ir ubicados, cómo ir elaborando la información que se requiere comunicar, constituye el proceso creativo en sí mismo, y el todo de un diseñador.

3.1 COMPOSICIÓN

La composición se define como una distribución o disposición de todos los elementos que incluiremos en un diseño o composición, de una forma perfecta y equilibrada.

Una composición gráfica puede estar formada por muchos o pocos elementos. Puede componerse exclusivamente de la presencia de texto o sólo de imágenes; puede poseer grandes espacios vacíos o constituir una combinación equilibrada de elementos gráficos.

Como indicábamos, cada trabajo de diseño posee unas exigencias diferentes: no es lo mismo diseñar un logotipo, que un cartel.

En cada momento, el diseñador debe contar con la información necesaria para que ningún elemento aparezca de más en su composición o se eche de menos. Hemos de preguntarnos constantemente cuáles son los elementos prioritarios y cuáles ocupan un lugar secundario dentro del conjunto.



Mirna Moreno, logo Tki.

La decisión de qué elementos debe figurar en la composición, cómo se debe distribuirlos y dónde deben ir ubicados, y en definitiva, cómo ir elaborando la información que se requiere comunicar, constituye el proceso creativo en sí mismo, y el día a día de todo trabajo de un diseñador. Es una tarea que requiere planificación con el objeto de lograr una correcta armonía entre todas las partes a fin de que el resultado final posea una efectividad comunicativa máxima.

De nada nos sirve conseguir un diseño estéticamente confortable si no está cumpliendo con su misión principal, que es transmitir lo más económica y efectivamente posible un mensaje. Del mismo modo, tampoco cumpliríamos con nuestra tarea si sacrificamos principios estéticos de máxima importancia como son la armonía, la proporción y el equilibrio entre elementos a fin de conseguir transmitir toda la información que se nos ha proporcionado en primera instancia.

3.2 FORMATO



Mirna Moreno, tarjeta Felipillo portada.

El diseñador, una vez asimilada toda la información sobre aquello que quiere comunicar, ha de empezar a generar soluciones de diseño adecuadas al propósito. Lo primero que hemos de determinar es el área de diseño en que nos vamos a mover: qué forma, qué tamaño, qué dimensión asignaremos al espacio del que disponemos en nuestra composición gráfica.

Esto claro antes sin dejar de considerar la elección de un formato que sea diferente de los estándares de producción y que puede enriquecer nuestra creatividad gráfica, evitando la monotonía formal, sin necesidad de aumentar en muchas ocasiones los costos de producción.

El formato es la forma y el tamaño del trabajo realizado. Cuando hablamos de formato de un archivo, hacemos referencia al tamaño en el que será presentado e impreso.

Los factores importantes en el formato, a tener en cuenta, es utilizar el tamaño adecuado, para atraer a la clase de público o personas receptoras de nuestro diseño. Se puede colocar elementos grandes y pequeños, contrastando entre ellos, o hacer una imagen más grande y trabajarla de una manera interesante.

Distintos formatos ISO de papel dentro de los formatos de papel, encontramos los famosos tamaños ISO, que son una serie de formatos establecidos por el ISO (International Organization for Standardization). Estas normas también las encontramos en tamaños DIN.

En los formatos DIN, existen los siguientes tamaños:

DIN A4 (de 297 x 210 mm...), es igual que un folio y el papel de uso más corriente.

DIN A3 (de 420 x 297 mm), se usa normalmente para dibujos, pequeños pósters, etc.

Para nuestro diseño utilizaremos un tamaño de 10 x 16.5 cm, para atraer a la clase de público o receptoras, que en este caso son jóvenes entre los 15 y 25 años; también será práctico y útil para los tirajes pequeños y el costo no se elevara tanto en la impresión para tirajes grandes.

Es fácil de transportar y su tamaño hace que un pliego de carta (90 x60) se puedan imprimir entre 24 y 25 postales.



Mirna Moreno, detalle de la tarjeta Felipillo.

3.3 RETÍCULA

Son numerosos los elementos que integran una composición gráfica. Ninguno de ellos es imprescindible, pero cada uno posee una importancia y un peso específico según sea la función requerida en cada momento de nuestro diseño. La mayoría de las comunicaciones gráficas suelen hacer uso de más de un elemento a la vez para cumplir su función comunicativa.

Parte primordial de la composición es la retícula, entiéndase por esta como la encargada de la disposición y orden de las partes dentro de un todo.

Ubicaremos, por tanto, el tamaño y la ubicación de cada uno de los elementos del diseño en función de la importancia que se les quiera adjudicar en relación con el resto de la composición. Tener en cuenta siempre los efectos visuales que se producen dentro del área de diseño, considerando que son, en última instancia, el resultado de la interacción de un conjunto integrado de elementos aislados.

Una retícula impone orden, uniformidad y coherencia. Una página con retícula transmite estructura y una cierta mecánica, frente a algo desordenado, desestructurado o caótico.

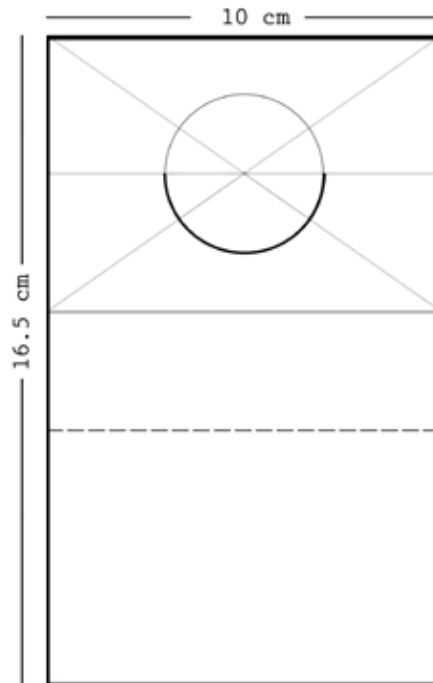
He aquí la retícula que usaremos como base:



Mirna Moreno, tarjeta Pajarillo portada.

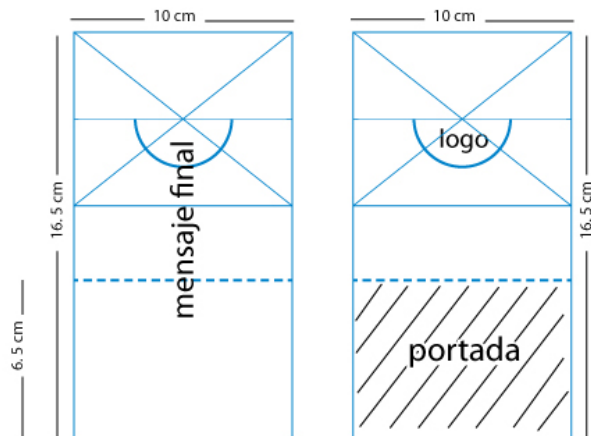


Mirna Moreno, detalle tarjeta Pajarillo portada.





Mirna Moreno, tarjeta Periquito portada.



3.4 LAS IMÁGENES Y TEXTO

Habremos de introducir imágenes dentro del área de diseño. Las consideraremos como formas sólidas capaces de adoptar multitud de configuraciones. Se pueden presentar como formas regulares que encajen perfectamente con las líneas de texto previamente trazadas, o bien pueden adoptar formas irregulares, lo cual nos determinará que el trazado del texto lo tengamos que hacer respetando su contorno. En este caso deberemos siluetear el texto siguiendo los límites marcados por la imagen.

En este caso las imágenes y formas generalizadas con nuestra cultura como el lavadero, el sagrado corazón, la lotería etc.

De la misma manera en el texto, la escala y proporción que les asignemos, así como su posición, afectarán a la estructura global del diseño. En realidad, el proceso de integración de los distintos elementos gráficos es simultáneo, es un proceso conjunto en el que la introducción de nuevos elementos afecta al resto de los ya presentes. Probablemente nos obligará a variar constantemente las proporciones generales y las ubicaciones de los elementos previamente definidos.

Habremos de prestar constante atención al tamaño de todos los elementos (competencia visual ejercida entre ellos), así como al pautado que determinemos (espacios proporcionales entre los mismos).

La tipografía es el reflejo del contexto. Por ello la evolución del diseño de las mismas responde a la necesidad de una tipografía que vaya con forme al contexto, en este caso utilizaremos la tipografía Katy Berry.

El signo tipográfico se ha considerado como uno de los miembros más activos de los cambios culturales del hombre. Por lo que su colocación en la composición debe de ser la más acertada para su mejor ubicación



Mirna Moreno, detalle tarjeta Periquito portada.

visual y su legibilidad y en este caso lleva una carga adicional ya que las frases utilizadas son modismos mexicanos.

La retícula compositiva, pasa a una plantilla, muy útil, cuando se necesita componer un documento con muchas páginas o que parezca de una familia compositiva similar, con un orden, claro y legible

El dilema de un diseñador de editorial se encuentra en cómo encontrar el equilibrio entre el orden que impone la estructura reticular, y la necesidad de evitar la monotonía e inyectar una cierta dosis de creatividad a la maquetación, así que en este caso subdividiremos el soporte gráfico en tres, dos para imágenes y una para texto.

3.5 BOCETOS

El boceto, en el ámbito de las artes gráficas, no es muy diferente del concepto de borrador de un documento escrito. Permite la realización de un estudio, pretende cubrir el espacio definido por una matriz de dos dimensiones: concepto y resolución gráfica.

En este trabajo se resolvió hacer una línea de tarjetas con cuatro principales personajes: Felipillo (político), Peri (social), Tlaloc (histórico), Gurrumino (espectador/pueblo) para lo que se necesitaron varios bocetajes de cada personaje



Mirna Moreno, tarjeta Tlaloc portada.

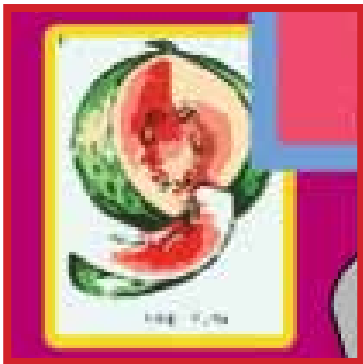


Mirna Moreno, detalle tarjeta Tlaloc portada.





Mirna Moreno, detalle tarjeta
Tiáloc portada.



Mirna Moreno, detalle tarjeta
Tiáloc portada.





Mirna Moreno, detalle tlogo Tki, en maquetación visible.

frente



vuelta



frente



vuelta



Mirna Moreno, detalle tlogo Tki, en maquetación invisible.

frente

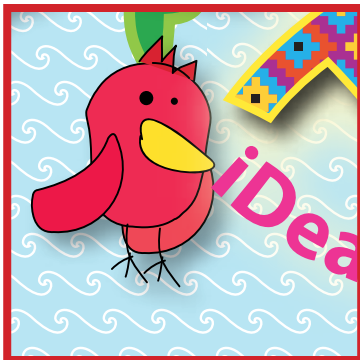


vuelta





Mirna Moreno, Personajes :
Felipillo, Tíaloc,
Periquito y Pajarillos.



Mirna Moreno, Detalle Pajarillos.

frente



vuelta



3.6 COLOR

El color nos produce muchas sensaciones, sentimientos, diferentes estados de ánimo, nos transmite mensajes, nos expresa valores, situaciones y sin embargo, no existe más allá de nuestra percepción visual.

El color, como elemento claramente evidenciado del diseño, puede ser la clave de éxito. Si meditamos nos daremos cuenta de que, se esta cargando de significados cuando se elige un color.

En este caso se usarán los colores que se dan en el entorno y son importantes y marcan a la población como el rosa mexicano, el rojo carmín, etc., buscando envolverse del colorido paisaje mexicano.

3.7 METODOS DE IMPRESIÓN

Marca o señal que una cosa deja al hacer presión sobre ella, esta es la definición que por lo regular se pasa desapercibida y se salta a la definición de que la impresión es un proceso para la producción de textos e imágenes, típicamente con tinta sobre papel usando una prensa.

Quedándonos con la primera definición y enfocándola hacia el ámbito editorial la impresión en estos tiempos puede ser de diferentes tipos como:

OFFSET

El Offset es un sistema de impresión que usa placas de superficie plana. El área de la imagen a imprimir está al mismo nivel que el resto, ni en alto ni en bajo relieve, es por eso que se le conoce como un sistema plano-gráfico.

Se basa en el principio de que el agua y el aceite no se mezclan. El método usa tinta con base de aceite y agua. La imagen en la placa recibe la tinta y el resto la repele y absorbe el agua. La imagen entintada es

transferida a otro rodillo llamado mantilla, el cual a su vez lo transfiere al sustrato. Por eso se le considera un método indirecto.



Mirna Moreno, Detalle Felipillo.

Las placas para Offset por lo general son de metal (aluminio) pero también las hay de plástico. Hay varias calidades de placa que determinan el precio y el uso que se le da (de acuerdo a su resistencia y facilidad de rehúso).

El Offset es el sistema más utilizado por los impresores por la combinación de buena calidad y economía, así como en la versatilidad de sustratos.

Algunas de las piezas que se pueden imprimir en Offset son:

Volantes, anuncios, pósters, contratos, notas, menús, trípticos, libretas, etc.

HUECOGRABADO

En este sistema de impresión las áreas de la imagen son grabadas hacia debajo de la superficie. Todas las imágenes impresas en huecograbado están impresas en un patrón de puntos incluyendo la tipografía. Esto produce áreas huecas en los cilindros de cobre. Se aplica tinta a los cilindros y ésta llena los huecos. Un rasero quita la tinta de la superficie y con una ligera presión la tinta se transfiere directamente al sustrato.

El producir los cilindros es muy caro, por lo cual el huecograbado sólo se utiliza para tirajes largos.

SERIGRAFIA



Mirna Moreno, Detalle Tlálloc.

Serigrafía es el método de impresión que funciona a base de la aplicación de tinta a una superficie a través de un "esténcil" montado sobre una malla fina de fibras sintéticas o hilos de metal, montadas sobre un bastidor. El esténcil es creado por un proceso fotográfico que deja pasar la tinta donde la emulsión ha sido expuesta a la luz. La tinta se esparce sobre la malla y se distribuye con un rasero para que pase por las áreas abiertas y plasme la imagen.

Es uno de los procesos más versátiles ya que puede imprimir en casi cualquier superficie incluyendo: metal, vidrio, papel, plástico, tela o madera.

Las máquinas de serigrafía manuales se usan para tirajes cortos o al imprimir en material muy grueso o delgado. Casi toda la impresión serigráfica hoy en día se hace en prensas semi o completamente automáticas que pueden producir hasta 5,000 impresiones por hora.

Algunos tipos de impresiones en serigrafía son:

Tarjetas de presentación, papelería corporativa, hojas y sobres membretado, Invitaciones, agradecimientos, recuerdos, tarjetas de felicita-

ción, participaciones, etc.

FLEXOGRAFIA



Mirna Moreno, Detalle Periquito.

La flexografía es un sistema de impresión en altorrelieve (las zonas de la plancha que imprimen están más altas que aquellas que no deben imprimir). Al igual que en la tipografía, xilografía o linograbado, la tinta se deposita sobre la plancha, que a su vez presiona directamente el sustrato imprimible, dejando la mancha allí donde ha tocado la superficie a imprimir.

Lo que distingue la flexografía de la tipografía (de la que es un derivado) es que la plancha es de un material gomoso y flexible (de ahí su nombre de flexo-grafía).

Este sistema de impresión se conocía en principio como “impresión a la anilina” o impresión con goma. Gracias al desarrollo de los tintes a la anilina, de gran colorido, y de materiales plásticos como el celofán. Los avances en las tintas de base acuosa y de los cilindros anilox de cerámica han mejorado enormemente este sistema de impresión, que en la actualidad es utilizada para trabajos de gran volumen.

DIGITAL

La Impresión Digital es un proceso que consiste en la impresión directa de un archivo digital a papel, por medio de toner. Este proceso es ideal para proyectos de Impresión de Bajo Volumen y tiempos de entrega sumamente cortos.

EL OFFSET DIGITAL

Proceso que consiste en la reproducción sobre papel de un archivo digital, con la calidad del Offset Tradicional, sin la necesidad de negativos. Es la solución real para aquellos proyectos que requieren tirajes cortos o medianos que pueden ir impresos desde una tinta hasta selección de color y, donde la rapidez, la calidad y el precio son los atributos que queremos obtener.

Este tipo de impresión nos permite realizar impresos como son: revistas, manuales, brochures, folletos, dípticos, trípticos, etc.



Mirna Moreno, Detalle Pajarillo.

CONCLUSIONES

Este trabajo consta de adquirir un problema en este caso se adquirió la necesidad de rescatar y exaltar la importancia y el colorido mexicano, así, como exaltar el lenguaje que fue usado en su cotidianidad como parte de la cultura coloquial en México.

Se adhirió a la problemática, como condición el implemento de un código único, el cual fue tomado del ya creado a través del tiempo, ese que se ha quedado en las mentes de los mexicanos, con algunos significados únicos, como frases, refranes, palabras o signos que forman parte del entorno, como el que cualquier cultura llega a obtener a través de su población.

La razón por la cual se plantearon las formas de expansión he interés para los mismos mexicanos, o extranjeros que gustan de una forma divertida de conocer México a través de su raíz, su lenguaje.

Se llegó a la idea de la creación de una línea de tarjetas toda ocasión o de felicitación, es una buena herramienta de expansión para productos nuevos en el mercado, tiene diferentes cualidades como lo económico, lo manejable y lo innovadora implementación del lenguaje popular mexicano, téngase entendido como este a frases, refranes, imágenes o iconografía para que en su conjunto transmitan un mensaje específico.

Se pensó también en la utilización de la caricatura ya que la probabilidad de venta y difusión puede ser mas probable. por lo que se buscaron colores y formas para atraer este mercado.

Aunque, las frases coloquiales utilizadas en México, pueden causar algún conflicto en algún otro entorno mundial, puesto que los significados que se le dan a las frases pueden variar según el país, y no solo refiriendo a la traducción, sino, a otro pensamiento, el cual no permita la venta o la censura de las mismas, pero sin más es un excelente recuerdo, tanto por su forma su tamaño y su accesibilidad, también, para conocer el lenguaje popular mexicano, su entorno y sus raíces.

BIBLIOGRAFIA

Francisco Javier García Ramos , La tarjeta postal en Badajoz (1900-1931). Cicon Ediciones. 2001.

Catálogo de las primeras tarjetas postales impresas por Hauser y Menet. Martín Carrasco. Casa Postal. 1992.

Romero Keith, Delmari, historia y testimonios; Galería de Arte Mexicano, México, Galería de Arte Mexicano, 1985, xxvii,553 p., il.

Acevedo, Esther. La caricatura política en México en el siglo XIX. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2000.

Barajas, Rafael. La historia de un país en caricatura. Caricatura mexicana de combate 1829-1872. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2000. Cultura Económica.

Bonilla Reyna, Helia Emma. “La gráfica satírica y los proyectos políticos de nación (1808-1857)”, en De la patria criolla a la nación mexicana, 1750-1860. México: Banamex, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2001, pp. 170 a 187.

“La historia patria en una publicación jacobina: El Hijo del Ahuizote”, en La fabricación del Estado, 1864-1910. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Banco Nacional de México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2003, pp. 186 a 213.

Rafael Barajas (El Fisgón),La historia de un país en caricatura. Caricatura mexicana de combate 1829-1872, Conaculta, México, 2000.

Carlos Teixidor , La Tarjeta Postal en México . México. 2000.

Rafael Carrasco Puente, La caricatura en México.1992

Artículos publicados por Ernesto Fiz Domínguez Valero en RF (Revista de Filatelia), en relación con al Introducción de la TP en España.

BAZANT, Jan. “Evolución de la Industria de la tarjeta toda ocasión (1780—1990)”. En: Historia Mexicana. Vol. XIII; Abril—Junio, 1990; Número 4. Enciclopedia Encarta 2000.

Bruno Munari, DISEÑO Y COMUNICACION VISUAL, GUSTAVO GILI

Wucius Wong, FUNDAMENTOS DEL DISEÑO, GUSTAVO GILI

Dondis Dondis,LA SINTAXIS DE LA IMAGEN, GUSTAVO GILI

Gombrich, E. H. , LA HISTORIA DEL ARTE, PHAIDON PRESS LIMITED

LOZANO FUENTES, José Manuel. Historia del Arte. Méx.; CECSA; 1976.

http://es.wikipedia.org/wiki/Tarjeta_de_felicitación

Agradezco a Dios el tenerte a mi lado sin ti no sería lo que soy, tal vez podría ser una mejor o peor persona, por qué digo esto, por qué cada persona que pasa en mi vida me da una enseñanza, una esperanza y una parte de ella, por eso sólo puedo plasmar las gracias aquí en este trabajo que representa un paso más a mi vida y mi desarrollo como persona, sea cual sea el nombre que te dé,
Padre, Madre, Amigo (a), Hermana (o),
Esposo ó Hijo.

Gracias.