



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
CUAUTITLAN

«CARTEL Y CATÁLOGO COMO MEDIOS IMPRESOS DE COMUNICACIÓN
PARA DIFUNDIR EL MUSEO DE SITIO DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA»

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:

CLARA MARTÍNEZ PADILLA

ASESORA: L.D.G. AURORA MUÑOZ BONILLA

CUAUTITLAN IZCALLI, ESTADO DE MÉXICO

2012



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Resumen

El siguiente trabajo está conformado por tres capítulos, el objetivo que se persigue al hacerlo es difundir el Museo de Sitio de la Secretaría de Educación Pública, por medio de un cartel y un catálogo.

El primer capítulo titulado «El Cartel y el Catálogo», nos habla de todos los antecedentes históricos del cartel, pasando por las diferentes corrientes artísticas, tratando de rescatar las características de ellos, su composición, su temática y sobre todo, la función que desempeñaban. Haciendo un recorrido por las diferentes etapas que atravesó, todas aportaron de alguna manera algo. Al paso del tiempo se puede considerar que el Art Nouveau, se caracterizó por la calidad visual, así como del tratamiento del color generados en sus producciones, y del manejo obtenido por las imágenes con gran carácter expresivo. También adquiere relevancia el Futurismo, en el que se refleja un gran dinamismo visual, así como de un juego con la tipografía, lo cual dio gran aportación en cuanto al uso más libre de diferentes elementos que ayudaron en la composición. En el Surrealismo, se buscó la comprensión del alma, en esta corriente intervienen diferentes problemas los cuales se plasmaron y provocaron reacciones en la sociedad, así como en la comunicación visual, contribuyeron a la realización en cuanto a la representación de sentimientos a través de imágenes o símbolos, para ser percibidos por la sociedad. Todo ello generó aportaciones que contribuyeron a obtener carteles de gran calidad.

Así mismo, se le ha clasificado al cartel, entre otras, en militar, político, «hippy», comercial y cultural; para el desarrollo de este proyecto se hizo uso del Cultural por adecuarse mejor a las necesidades de nuestro objetivo.

Para el diseño del catálogo se requirió investigar los antecedentes históricos, así como la obtención de una definición para el desarrollo de este medio impreso. Se describieron principalmente por temas destacando los siguientes: Arte, Arquitectura, Historia, cada uno de ellos contiene a su vez subdivisiones con características similares entre ellos.

Se consideraron los elementos gráficos que integran la composición de este medio impreso, entre ellos destacan la tipografía, elemento característico porque interviene de una manera directa en el proyecto, así como la imagen, el color, las retículas y los formatos, cada uno contiene subdivisiones que complementaron cada punto.

El segundo capítulo se titula «El Museo de Sitio de la SEP», se comienza por retomar los antecedentes históricos ocurridos en la Secretaría de Educación Pública, y posteriormente nos situamos en la creación del Museo de Sitio, así como en

los objetos descubiertos en el Conjunto de Edificios Sede que resguardan las oficinas de la SEP, también muralistas dentro de este sitio, considerado como Patrimonio Cultural de la Humanidad. Esta información es de relevancia para el desarrollo del proyecto, por aportarnos datos que sustentaron las ideas de diseño.

Finalmente, tenemos el proyecto final la «Realización del Cartel y el Catálogo para la difusión del Museo de Sitio de la SEP», para llevarlo a cabo se consideró un factor importante el hacer uso de una metodología, en este caso fue el Modelo General de Proceso de la UAM Azcapotzalco, porque se consideró el más adecuado para cubrir las necesidades de los objetivos planteados. El Modelo principalmente se divide en cinco etapas y son las siguientes:

- a) Caso
- b) Problema
- c) Hipótesis
- d) Proyecto
- e) Realización

En cada una de esas fases, se describe cómo se fueron resolviendo cada una de las etapas del diseño, hasta lograr el producto final, la realización del Cartel y el Catálogo.

Para cada medio impreso de comunicación, se consideró el diseño tanto del cartel como del catálogo, asimismo las características para cada uno, una fase de bocetaje y la formación, así como la contemplación del «dummy».

Por ello, me es importante destacar que los conocimientos obtenidos dentro de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, me generó bases para poder fundamentar con mejores datos la elaboración de este proyecto.

Introducción

El presente proyecto es la culminación de un gran esfuerzo, ya que es a través de los conocimientos y experiencia adquirida en la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, orientación Editorial e Ilustración, se proyectaron ideas, creatividad, diseño, y un sinfín de elementos que constituyeron la base para la realización de este trabajo. Se investigaron diversas fases del Cartel y del Catálogo, para obtener la difusión del Museo de Sitio del Conjunto de Edificios Sede de la Secretaría de Educación Pública.

Principalmente se describen aportaciones que los diversos movimientos artísticos brindaron para la evolución del cartel. Por otra parte, se destacan los antecedentes del catálogo.

A través de estos medios impresos de comunicación se logró dar mayor difusión al Museo de Sitio de la Secretaría de Educación Pública.

La evolución que han tenido los medios impresos a generado una poderosa gama de ideas, las cuales se ven proyectadas a nuestro alrededor, por ello la importancia de la difusión a través de estos medios, para la difusión del pasado originado en el Museo de Sitio.

Esto representa una gran aportación en cuanto a datos, se asoció principalmente con los datos históricos retomados como fundamento teórico para conservar una referencia en cuanto a marco teórico.

Principalmente, se retomaron diferentes estilos artísticos que fueron portadores de ideas en cuanto a la evolución del cartel, entre ellos destaca la importancia del Art Nouveau, La Bahaus, Cubismo, entre otros los cuales se describen en el siguiente trabajo.

A su vez, se retoma la importancia del catálogo y de sus diferentes clasificaciones que se le han adjudicado, lo cual es de absoluta relevancia.

Otro aspecto importante para la realización de los medios impresos, fue el considerar los elementos gráficos de composición, que forman parte fundamental para este proyecto, entre ellos destaca la tipografía, la imagen, el color, el uso de una retícula, describiéndose cada uno de ellos en cada capítulo.

Por último, es el desarrollo del diseño del cartel y del catálogo basado en el Modelo General del Proceso de Diseño

Índice

| | |
|---|----|
| Resumen..... | 1 |
| Introducción..... | 3 |
| Capítulo 1 «El Cartel y el Catálogo»..... | 5 |
| 1.1 Antecedentes Históricos del Cartel..... | 6 |
| 1.1.1 Movimiento de las Artes y Oficios..... | 17 |
| 1.1.2 Art Nouveau..... | 21 |
| 1.1.3 La Bauhaus..... | 31 |
| 1.1.4 Cubismo..... | 33 |
| 1.1.5 Futurismo..... | 35 |
| 1.1.6 Dadaísmo..... | 39 |
| 1.1.7 Realismo..... | 41 |
| 1.1.8 Surrealismo..... | 42 |
| 1.1.9 Expresionismo..... | 45 |
| 1.2 Definición del Cartel..... | 48 |
| 1.3 El Cartel y su clasificación..... | 50 |
| 1.3.1 El Cartel Militar..... | 55 |
| 1.3.2 El Cartel Político..... | 57 |
| 1.3.3 El Cartel Hippy..... | 59 |
| 1.3.4 El Cartel Publicitario o Comercial..... | 62 |
| 1.3.5 El Cartel Cultural..... | 63 |
| 1.4 Antecedentes Histórico del Catálogo..... | 64 |

| | | |
|-----------|---|-----|
| 1.5 | Definición del Catálogo..... | 65 |
| 1.6 | Elementos gráficos y compositivos del cartel y el catálogo..... | 69 |
| 1.6.1 | Tipografía..... | 70 |
| 1.6.1.1 | Familias Tipográficas..... | 71 |
| 1.6.1.2 | Variantes..... | 77 |
| 1.6.1.2.1 | Peso, Posición y Amplitud..... | 81 |
| 1.6.1.3 | Legibilidad..... | 82 |
| 1.6.1.4 | Leibilidad..... | 86 |
| 1.6.2 | Imagen..... | 88 |
| 1.6.2.1 | Tipos de imágenes..... | 89 |
| 1.6.2.2 | Dibujo a línea..... | 91 |
| 1.6.2.3 | Ilustración..... | 93 |
| 1.6.2.4 | Fotografía..... | 94 |
| 1.6.2.5 | Denotación..... | 96 |
| 1.6.2.6 | Connotación..... | 99 |
| 1.6.3 | El Color..... | 101 |
| 1.6.3.1 | Teorías del Color..... | 103 |
| 1.6.3.2 | Círculo de los Colores..... | 105 |
| 1.6.3.3 | Visión y Percepción..... | 108 |
| 1.6.3.4 | Efectos Psicológicos..... | 110 |
| 1.6.4 | Retículas..... | 114 |
| 1.6.4.1 | Tipos de Retículas..... | 116 |
| 1.6.4.2 | Importancia de la Retícula..... | 120 |
| 1.6.5 | Formatos..... | 124 |
| 1.6.5.1 | Tipos de Formatos..... | 125 |
| 1.7 | Utilización del Software para la formación del Cartel y del Catálogo..... | 128 |
| 1.7.1 | Page Maker..... | 129 |

| | |
|---|-----|
| 1.7.2 Photoshop..... | 130 |
| 1.7.3 QuarkXPress..... | 131 |
| 1.7.4 Illustrator..... | 133 |
| Capítulo 2 «El Museo de Sitio de la SEP»..... | 135 |
| 2.1 Antecedentes Históricos de la Secretaría de Educación Pública..... | 136 |
| 2.2 Creación del Museo de Sitio..... | 137 |
| 2.2.1 Antecedentes Prehispánicos..... | 138 |
| 2.2.2 Época Virreinal..... | 139 |
| 2.2.3 Integración del Conjunto de Edificios Sede..... | 141 |
| 2.2.4 Proceso de Reestructuración, Restauración y Adecuación..... | 142 |
| 2.2.5 Obra Plástica..... | 143 |
| 2.2.6 Relieves Escultóricos..... | 144 |
| Capítulo 3 «Realización del Cartel y el Catálogo para la difusión del Museo de Sitio de la SEP».... | 145 |
| 3.1 Modelo General del Proceso de diseño de la UAM Azcapotzalco..... | 146 |
| 3.1.1 Caso..... | 149 |
| 3.1.2 Problema..... | 150 |
| 3.1.3 Hipótesis..... | 151 |
| 3.1.4 Proyecto..... | 152 |
| 3.1.5 Realización..... | 154 |
| 3.2 Diseño del Cartel..... | 156 |
| 3.2.1 Características del Cartel a realizar..... | 157 |
| 3.2.2 Idea final..... | 160 |

| | |
|--|-----|
| 3.2.3 Dummy..... | 164 |
| 3.3 Diseño del Catálogo..... | 165 |
| 3.3.1 Características del Catálogo a realizar..... | 166 |
| 3.3.2 Idea Final..... | 169 |
| 3.3.3 Dummy..... | 173 |
| Conclusiones..... | 175 |
| Pie de página..... | 178 |
| Glosario..... | 179 |
| Bibliografía..... | 181 |

Capítulo I

«El Cartel y el Catálogo»

En Grecia y Roma hicieron uso de primitivas formas de cartel y los emblemas o enseñanzas de la antigüedad son formas precursoras de éste y de la marca a la vez, pero la llegada a Europa del grabado en madera y sobre todo la invención de la imprenta le dieron auge.

“El origen de los medios impresos es el cartel”¹, de acuerdo al autor Esteban Chávez Chávez, en su libro, es considerado como «un grito pegado en la pared», como características esenciales se dice que debe de ser sencillo, porque al considerarse como un grito debe de obedecer a que llame la atención del receptor y que éste con un solo vistazo pueda ser informado de lo que en él se encuentra.

Aunado a esto, parece ser que ya tres mil años antes de Jesucristo “un papiro pegado en las calles de Tebas, Egipto, ofrecía recompensa a quien diera razón de un esclavo huido...”²

A partir de la Revolución Industrial (1760-1840) que inició en Inglaterra, las artes gráficas comenzaron a tomar un papel importante dentro de la producción industrial. Fue un proceso de cambios radicales en cuanto a lo social y económico por lo cual la tipografía que anteriormente había ocupado un reconocimiento social y económico fue desplazada, ya que el cambio obedecía a un ritmo acelerado y a satisfacer las necesidades de comunicación hacia la sociedad, por lo que se produjo una rápida expansión de trabajos de publicidad y de elaboración de carteles, se trataba de tener un mayor impacto visual, así como no seguir con la misma línea tipográfica, sino hacerla más tangible y expresiva. El tener únicamente 26 letras del alfabeto ya no eran suficientes así que se transformaron en *formas visuales abstractas*.

En los primeros años del siglo XIX se realizaron una gran variedad de diseños de tipos. Se comenzó a trabajar sobre el diseño de los tipos y surgieron en gran medida tanto en el tamaño como en estilos, entre los precursores se encuentran: William Caslon, Joseph Jackson, Thomas Cotterel, quienes además eran fundidores de tipos; otros comenzaron a diseñar tipografía gruesa como

Robert Thorne, Vincent Figgins, éste último había diseñado y fundido una gran variedad de letras romanas, además mostró la iniciación de estilos con ilusión de tres dimensiones.

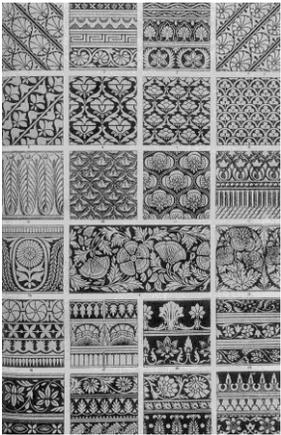
Uno de los problemas más relevantes originados con la creación de tipos de gran tamaño se reflejaron en los impresores y fundidores, ya que era demasiado difícil mantener el metal en estado líquido mientras se hacía el vaciado y el enfriamiento que se creaban en la superficie de impresión cóncava, por lo que Darius Wells (1800-1875), dio origen a los caracteres de madera tallados a mano, superando a los de metal por se más ligeros y de menor costo, repercutiendo en forma significativa para el diseño de carteles, así como de los pliegos sueltos que se manejaban (ver lám. 1). William Leanvenworth (1799-1860) combinó el uso del pantógrafo y del delineador, con esto se podía realizar una gran variedad de estilos decorativos.

Derivado de lo anterior, la demanda que generó esta innovación provocó que la elaboración de carteles creciera, la organización para realizar estos carteles se hacia en conjunto tanto con el compositor u oficial de imprenta así como con el cliente. La característica esencial de este movimiento fue la pragmaticidad, la evolución que tuvo la litografía impresa dio origen a nuevos diseños de carteles así como la impresión del color que comenzaba en esta época, esta técnica fue inventada por Alois Senefelder en Austria durante 1798, lo que buscaba era tener una forma barata de imprimir sus obras, la cual consistía en que a través de una piedra plana se dibujara la imagen con un lápiz graso la cual se convertiría en una placa de impresión. Junto con la Revolución Industrial se dieron grandes avances en cuanto a la impresión, ya que la rapidez de las máquinas para realizar los trabajos era muy eficiente.



Lám. 1 Cartel de tipos de madera taller de trabajos tipográficos con energía de vapor de Brown, 1854.

Resulta necesario destacar que durante la época Victoriana que duró con el reinado de Victoria (1819-1901), surgieron varias ideas que trajeron consecuencias en el diseño, es en esta época en donde se buscaba expresar a través del diseño un sentido idealista.



Lám. 2 Owen Jones, placas a color de The Grammar Ornament, 1856.

Una importante figura de esta época fue Owen Jones (1809-1874), diseñador inglés, quien aportó a través de un estudio realizado del diseño islámico un catálogo titulado The Grammar of Ornament publicado en 1856, en el que contenía diseños de la cultura oriental y occidental, tribus salvajes y formas naturales, lo cual se convirtió en un libro importante para el diseñador del siglo XIX, (ver lám. 2).

En 1851 se realizó la “Exhibición en el Palacio de Cristal”, la cual contenía obras gráficas que expresaban valores morales, como el sentimentalismo, el patriotismo, así como la religión, tales manifestaciones gráficas populares como así se llamaban, se realizaban por medio de la cromolitografía producto de la Revolución Industrial que causó en las imágenes la obtención de un gran color en ellas, dicha técnica consistía en la examinación de los colores que contenía la obra a imprimir y para cada color realizaba una placa, esta invención trajo consigo consecuencias sociales y económicas, el impresor francés Godefroy Engelmann patentó dicha técnica en 1837, otra persona que fue un gran innovador de la cromolitografía en Boston fue John H. Bufford cuyas imágenes

plasmaron un estilo de sorprendente realismo, (ver lám. 3, pág. 13), se especializó en la impresión de arte, carteles, portadas de libros y revistas, utilizando más de cinco colores, tan especial era el trabajo que realizaba que al hacer una impresión ésta se parecía a una fotografía, trataba de que en sus diseños existiera un trabajo minucioso y convincente así como una integración de la imagen y del letrero lo cual reflejara unidad.

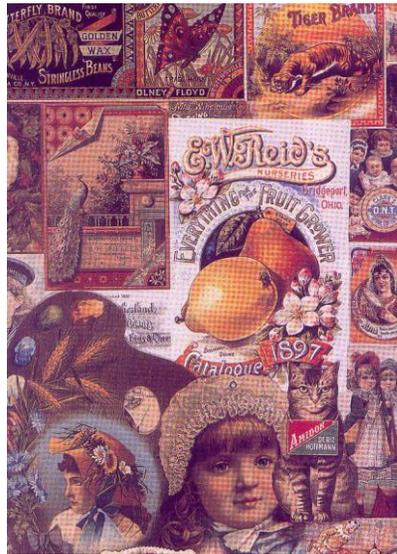
Asimismo, en Estados Unidos Louis Prang (1824-1909), iniciaba un negocio junto con Julius Mayer, la cual era una empresa litográfica, comprada posteriormente por Prang y obtuvo el nombre de «L. Prang and Company».

En esta compañía realizaban reproducciones de arte y de mapas, escenas de la Guerra Civil, comenzó a imprimir tarjetas de color llamadas scrap, eran consideradas “maravillosas piezas de arte”, como también las flores, animales, niños y aves de Prang, éstos se convirtieron en la expresión del amor, sentimientos y valores tradicionales de la época. Es considerado como el padre de las tarjetas navideñas estadounidenses por la innovación tradicional en las artes gráficas de las conmemoraciones festivas, (ver lám. 4).

Durante 1873 generó una línea de tarjetas navideñas que contenía la imagen de Santa Claus, los renos, así como árboles de navidad, siguió produciendo durante la década de 1880 tarjetas conmemorativas, llegando a utilizar hasta 40 piedras para un diseño, fue quien popularizó las tarjetas realizadas a través de la cromolitografía al distribuir de 20 a 30 mil tarjetas en la Exhibición Internacional de Viena en 1873, fueron vendidas en grandes cantidades, las cuales podían ser utilizadas para escribir mensajes en la parte posterior o al frente de ellas.



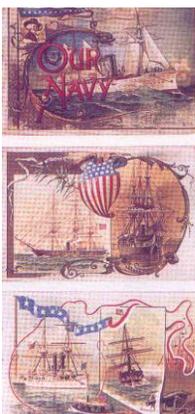
Lam. 3 Los hijos de John H. Bufford, cartel del cuarteto de la canción sueca, 1867.



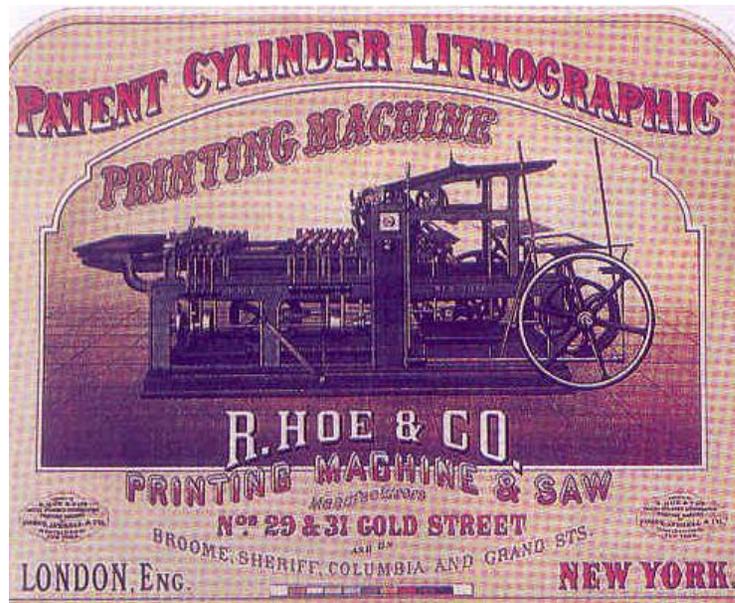
Lám. 4 L. Prang and Companies y otros, ca 1880.

El trabajo que se originó con la cromolitografía fue de gran utilidad ya que los diseñadores podían inventar cualquier estilo de letra y realizarlo. Dentro de la técnica de la cromolitografía destacaron la elaboración de folletos, carteles entre los que se encuentran composiciones a través de montajes de imágenes provocando ilusionismos, así como gradaciones tonales mostrando profundidad y perspectiva, dos ejemplos de estos son el folleto “Our Navy”, realizado en 1886 y el cartel para la imprenta «HOE» en 1870, (ver lám. 5 y 6).

La demanda de los carteles la generaban los circos y carnavales para anunciarse y la gente podía detenerse a observarlos con mayor atención, los cuales anunciaban presentaciones ambulantes de teatro así como trabajos literarios, (ver lám. 7, pág 15). Tuvo gran incursión la realización de etiquetas y de paquetes en la cromolitografía no era tan factible la utilización del papel estaño, ya que no era demasiado absorbente y lo que hicieron fue imprimir las imágenes ya invertidas en papel delgado y absorbente, transfiriéndolas a hojas de metal a gran presión, la pasta del papel era remojada y se dejaba la imagen impresa sobre la placa de estaño.



Lám. 5 Schumacher & Etflinger, litografos, portada y páginas de Our Navy, folleto de primera calidad, 1888.



Lám. 6 Forst. Averel & Co. Cartel para la imprenta HOE, 1870.

Hacia 1875, el inglés Robert Barclay recibió una patente por la impresión litográfica offset sobre hojalata, consistía en que la tinta aplicada a una imagen dibujada sobre piedra era recogida por un cilindro recubierto de caucho para imprimir sobre el metal, la impresión de los empaques de hojalata para comida y tabaco tuvieron gran demanda en el continente europeo, así como en Estados Unidos a finales del siglo XIX principios del XX.



Lám. 7 James Reilley, cartel para el circo de Jofin O`brien, 1866.

El fotograbado comenzaba su auge y fue el decaimiento de la cromolitografía en 1897.

Se desarrolló un gusto por los carteles de gran tamaño y se enfrentó a un reto a mediados del siglo XIX, por un cartel más visual y pictórico.

A finales de 1840 destacaron los carteles de Rouchan en los que se exponía su efecto gráfico a través de la estilización, una gran calidad de diseños de carteles logrando el uso de colores brillantes que contrastaban y con ello se daba la impresión que las imágenes tenían movimiento lo cual marcaba una gran diferencia de entre todos los carteles de la época.

Joseph Morse diseñó un enorme cartel multicolor grabado en madera, en el que se imprimieron secciones por grandes bloques de madera para luego ser ensamblados por colgadores de carteles, (ver lám. 8, pág. 16).

En Francia se hicieron casas de carteles tipográficos impresos y litógrafos que se reunieron para aportar lo que cada uno sabía y así realizar un mejor trabajo en donde las ilustraciones litográficas coloridas se pegaban sobre grandes carteles de tipo de madera, un ejemplo es el cartel realizado en 1871 titulado “Cirque D Hiver” (Circo de Invierno), (ver lám. 9).

Lám. 8 Joseph Morse, cartel multicolor grabado en madera, 1856.



Lám. 9 La Riverside Print Company de Milwaukee, carteles para los carruseles portátiles Carry-us-All de Cía. C.W. Parker sin fecha.

Jules Chéret (1836-1933), diseñador francés que retomó en el cartel el estilo victoriano y lo llevó al siglo XX, a su vez fué quien comenzó a producir en París carteles con su propia prensa litográfica, se considera que gracias a Chéret y al mejoramiento en cuanto a la impresión litográfica se llegó a lo que es el cartel en nuestra época. De los principios que retomó de la litografía empezó a realizar sus carteles, nombrado como el “Padre del Cartel Moderno”, aprendió litografía y durante su adolescencia colocando letras en sentido contrario sobre piedras litográficas tomó clases de dibujo y trabajo como artesano litográfico. Estaba convencido que los carteles tipográficos serían reemplazados por los carteles litográficos. A los 22 años realizó un cartel azul y café para la opereta de

Offenbach Orphée aux Enfers (Orfeo en los infiernos), (ver lám. 10, pág. 17). Comenzó a dominar la litografía inglesa a color, un cartel para una familia de payasos fue el lapso crucial ya que lo condujo a recibir pedidos de rótulos de filántropo y fabricante de perfumes, Eugene Rimmel, quien en 1866 ayudó a Chéret para crear una empresa impresora en París. Su primer cartel fue un diseño monocromático para una producción teatral “La Biche aus Bois” (La cierva en el bosque), (ver lám. 11, pág. 18), presentaba a la artista Sara Bernhardt. Ambos crecieron ya que se dieron a conocer y fue en donde Chéret introdujo el cartel visual, sus obras en lugar de reinterpretar los grandes murales del pasado para el público de su tiempo o creando grandes lienzos de salón, encontró un lugar para su obra: La Calle.

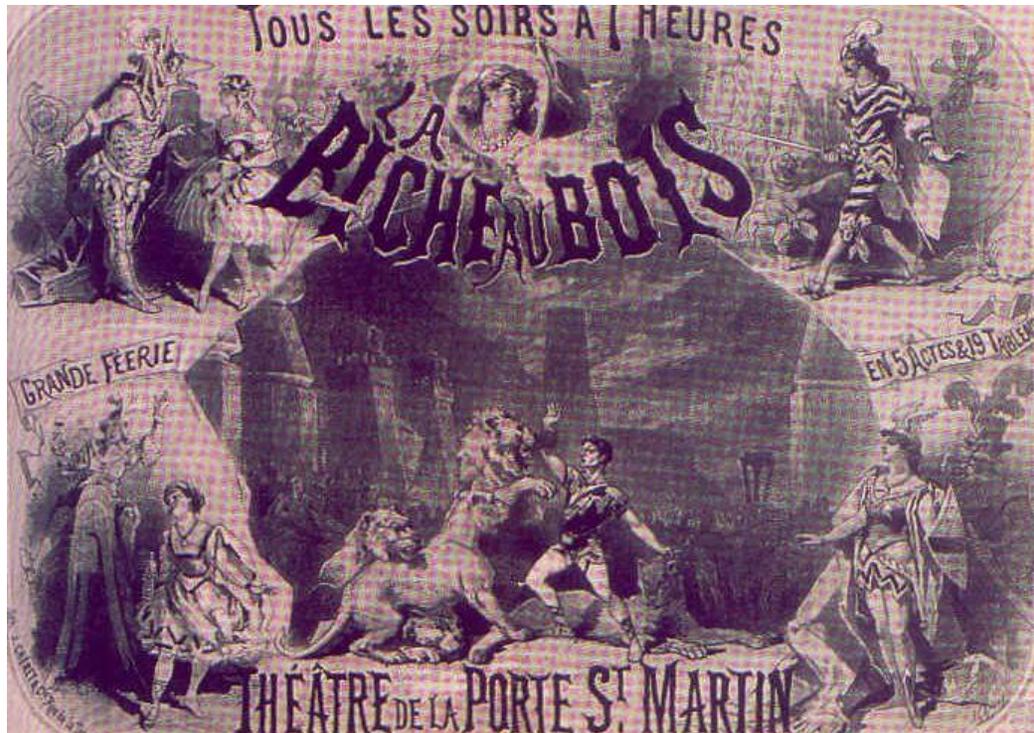


Lám. 10 Jules Chéret, cartel para Orphere aux Enfer (Orfeo en los infiernos) ca. 1879.

Los carteles de Chéret aparecieron como una forma de expresión de la vida cotidiana. Durante 1870 se apartó del estilo victoriano, simplificando sus diseños. En la exhibición pública del cartel, realizada sobre los boulevares de París tuvo gran relevancia ya que se consideró que éstos eran una galería de arte, en los cuales combina la técnica litográfica y la interpretación tradicional del gran arte mural con otro ingrediente esencial: el sentido del idioma popular.

En 1881 vendió su imprenta a la empresa impresora Imprimiere Chaix, convirtiéndose en su director artístico, permitiéndole tener más tiempo para el arte y el diseño. Hacia 1884 algunos de sus carteles de Chéret fueron producidos hasta dos metros de altura, se llevó a cabo con la impresión de las imágenes en secciones y posteriormente los «pegacarteles» los unían sobre la pared, el tiraje fue al menos de 200,000 copias, se unieron a Chéret varios diseñadores que compartían sus influencias artísticas que incluían la belleza idealizada y un estilo de vida sin preocupaciones.

En sus carteles evitaba los detalles superfluos, consideraba en ellos el tratamiento de las superficies y el color, diseñó más de mil carteles y fue el primero que introdujo en París el gran formato³. Durante 1880 utilizó una línea con los colores primarios: rojo, amarillo y azul, logrando con esto una vitalidad gráfica y la sobre impresión sutil de estos colores brillantes permitiendo una gran variación de colores que iban desde diminutos puntos y el sombreado con base en juego de líneas paralelas cruzándose entre sí, tomando tonos suaves y fuertes trazos caligráficos de color, hasta el rayado, raspado y salpicado⁴, en sus composiciones trataba de crear una figura la cual tuviera gestos animados rodeados por letras gruesas las cuales resaltaban las figuras, transformando las calles de París. Chéret creó mujeres hermosas y jóvenes apodadas “Cherettes”, fueron designadas como arquetipos, no nada más por la forma idealizada de la mujer sino por la generación masiva de mujeres francesas que representaba quienes usaban la forma de vestir de sus carteles.



Lám. 11 Jules Chéret, cartel para la Biche au Bois (la cierva en el bosque).

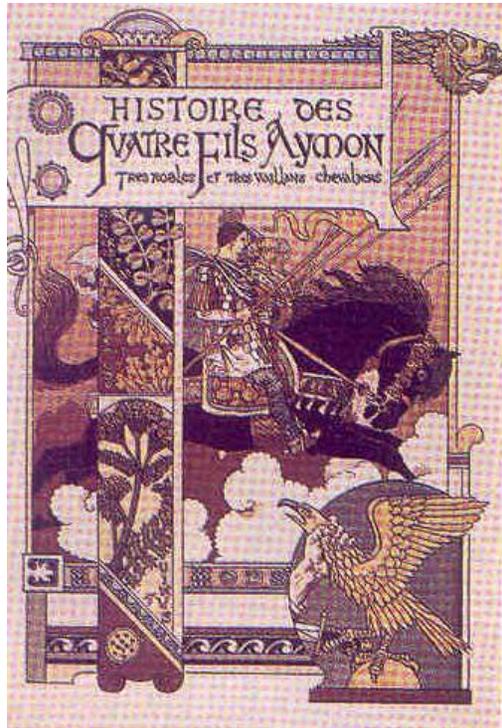
Fue apodado como el “Padre de la liberación femenina”⁵, ya que sus mujeres introdujeron un nuevo papel a fines de la época victoriana, trajeron consigo un pensamiento más liberal, ya que el estereotipo de la dama decente y la ramera en el burdel era ya decadente, lo que representaba era mujeres felices, seguras de sí, quienes disfrutaban de la vida, usando vestido con escote, bailando, bebiendo y fumando sin inhibiciones, (ver lám. 12), prefería el formato



Lám. 12 Jules Chèret, cartel Glycée Montmartre BalMasque (Baile de disfraces)ca, 1896.

grande ya que consideraba que si una mujer bien hecha mide cerca de 150 centímetros de altura, con sus carteles de 2.40 metros de longitud bien podía ser representada en él, algunas de sus imágenes variaban de tamaño, para finales del siglo había diseñado más de 1,000 carteles. Gracias a él se promovió la imprenta y sirvió a las necesidades del comercio y de la industria.

El primer ilustrador y diseñador que rivalizó en popularidad con Chéret, fue Eugène Grasset, cartelista suizo influido por los prerrafaelistas, estudió el arte oriental así como el arte medieval reflejándose claramente en sus diseños, hizo logros tanto en el diseño gráfico como en la tecnología de la impresión, en 1833 realizó una publicación titulada "Histoire des Quatre Films Aymons" (Historia de cuatro jóvenes de Aymon), (ver lám. 13), hizo un fotorrelieve a color por Charles Gillot haciendo ilustraciones a todo color en los libros impresos. Durante 1886 Grasset, realizó un cartel en donde plasmaba mujeres esbeltas, altas que anunciaban una serie de productos que pronto estarían en las calles de Francia, su estilo semejava a las formas medievales, con gruesos contornos recuerdan a Botticelli, a modelos estilizados, (ver lám. 14, pág. 20), su composición con tonos de colores bajos contrastaban con los colores brillantes utilizados por Chéret de sus influencias apuntaban al Art Nouveau francés



Lam. 13 Eugène Grasset, portada de *Historie des Quatre Fills Aymon* (Historia de cuatro jóvenes de Aymon), 1883.

Su obra incluyó papel tapiz, diseño de telas, vitrales, tipos de letras y ornamentos impresos.



Lám. 14 Eugéne Grasset, cartel de exposición, ca 1894.

1.1.1 Movimiento de las Artes y Oficios

A fines del siglo XIX se crearon nuevas formas de expresión entre ellos, el que obtuvo gran importancia fue el Movimiento de las Artes y Oficios, el cual estuvo apoyado por varios gremios que buscaban hacer comunidades artísticas democráticas.

William Pickering (1796-1854), separó el diseño gráfico de la impresión, otro de los artistas de este movimiento fue John Ruskin (1819-1900), quien abogaba por obtener una justicia social, la cual contemplaba el tener mejores viviendas, una educación nacional y beneficios para las personas mayores, fue el creador de la filosofía de este movimiento la cual rechazaba una economía mercantil y trataba de unir el arte, el oficio y el trabajo, productos de la sociedad.

Lentamente la industria y la tecnología fueron aislando al artista lo cual provocó la declinación en la creatividad y un abandono del diseño.

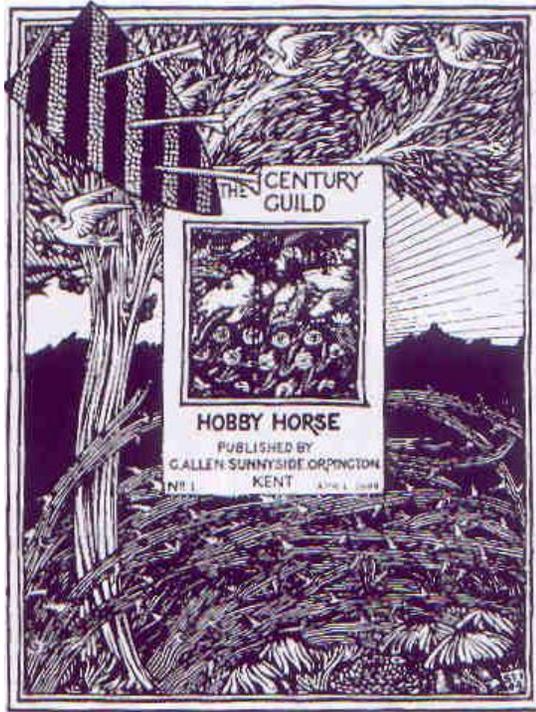
William Morris adoptó la filosofía del movimiento el cual generaba una filosofía estética así como una conciencia social, convocó a la sociedad y realizó grupos de artesanos, se inspiró en formas botánicas y en las artes medievales, trató de implementar la filosofía de Ruskin en la que proponía la solución de la ausencia del buen gusto y la unión del arte y del oficio de las personas, en el que el trabajador tratara de crear una combinación entre el medio ambiente y las construcciones realizadas.

Hacia 1882 se realizó el Gremio del Siglo encabezado por Arthur H. Mackmurdo (1851-1916), fue un grupo juvenil de artistas y diseñadores entre ellos destacaba Selwyn Image (1849-1930) y Hebert P. Home (1864-1916), fue aquí en donde se le dio más importancia a las ramas del arte, se realizó la revista de Artes Visuales, producida por Emery Walker (1851-1933) en donde destacaba "The Century Guild Hobby House", (ver lám. 15 y 16, pág. 22), mismos que fueron precursores del Art Nouveau.

También se desarrolló un arte asiático el cual contenía nuevos enfoques del espacio, color, convenciones de dibujo e importancia del occidente este estilo de impresión fue llamado Ukiyo-e, el cual se caracterizaba por ser imágenes del mundo flotante, fue un movimiento artístico, desarrollado en el período Tokugawa Japonés (1603-1867).

En este movimiento hubo una expansión económica, una estabilidad interna y fue el florecimiento de las Artes Culturales, debido a que durante 1630 se decretó un asilamiento nacional el comercio exterior quedó restringido como consecuencia el arte japonés adquirió un carácter nacional, originándose el movimiento Ukiyo-e, en este se mezclaron pergaminos de imágenes

tradicionales con arte decorativo, se realizaban pantallas pintadas, las cuales representaban el mundo flotante del estado (Tokio Moderno), y otras ciudades, algunos trabajos representaban actividades teatrales con temas eróticos, la impresión destacó por ser hecha en bloques de madera, (ver lám. 17).



Lám. 15 Selwyn Image, portada The Century Guild Hobby Horse, 1884.



Lám. 16 Selwyn Image, grabado de The Hobby Horse, 1886.



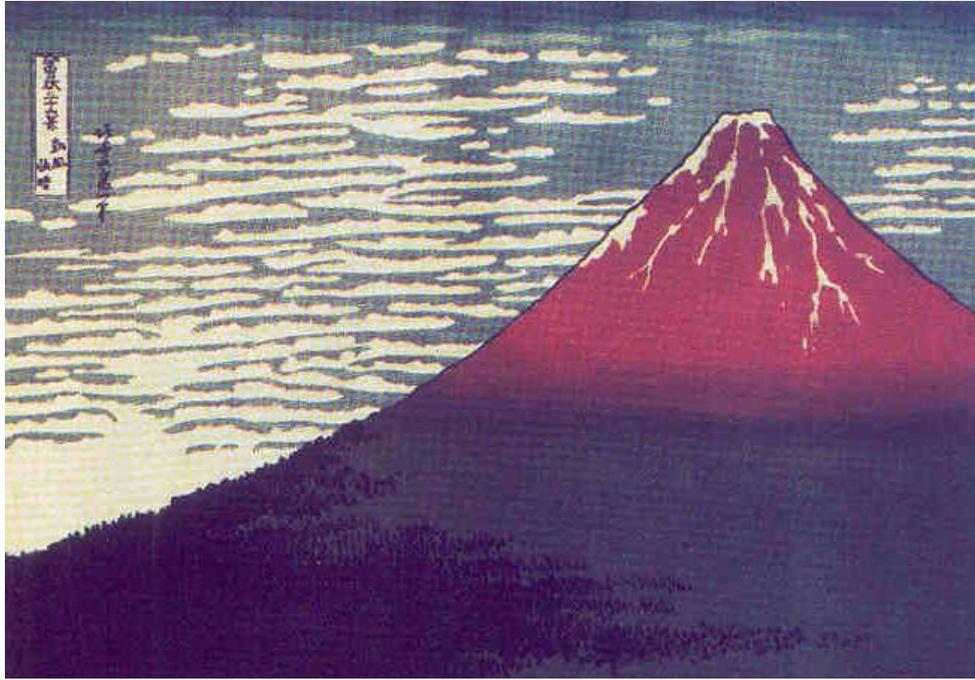
Lám. 17 Artista desconocido, impresión en bloque de madera de un libro de las rosas, 1868.



Lám. 18 Kitawa Utamaro, retrato de una cortesana de la década de 1700.

Otro precursor fue Ando Hiroshige (1797-1858), quien se caracterizó por representar momentos, paisajes, en donde predominaba la luz, la atmósfera, y la temporada, (ver lám. 20), en el que se mostraba el esplendor poético una relación de la vida de la gente.

En el movimiento Ukiyo-e los artistas cautivaron a los artistas europeos, por su línea caligráfica, la abstracción, la simplificación, la utilización de colores pasteles y las impresiones sugestivas que realizaban.



Lám. 19 Katsushika Hokusai, South Wind, Clear Dawn (Viento del Sur, Amanecer claro) ca 1830-1832.



Lám. 20 Ando Hiroshige, Evening Snow at Kanbara (Nieve de la noche en Kanbarsa), 1832-1834.

1.1.2 Art Nouveau

El Art Nouveau fue un estilo que prosperó durante 1890 y 1910 siendo el más importante a finales del siglo. Este estilo tuvo repercusión en las artes mayores como en las menores, se puede decir que tuvo gran influencia en la arquitectura, moda, gráficas y por consiguiente en los carteles, empaques y anuncios. Se identifica al Art Nouveau por su calidad visual en cuanto al valor decorativo y al elemento visual característico, en sus configuraciones lineales que derivaban de formas orgánicas, tales como: ramas de enredaderas, aves (pavos reales), así como la forma de la mujer, la cual se adaptaba a esta fluidez lineal. Es un estilo que

evolucionó a partir del historicismo, al ser reemplazado por el Art Nouveau, este se convirtió en la primera fase del desarrollo del movimiento moderno preparando el camino para el siglo XX. Predomina el área especial así como el tratamiento del color y de la textura, su interpretación iba unida siempre a la idea de lo “nuevo”⁶. En este estilo se unifica la decoración, estructura y la función proyectada, causa de la complejidad generada en esa época unos consideran este estilo como la decadencia producto del siglo XIX y otros lo consideran como una búsqueda de valores estéticos y espirituales de la época. Se trataba de una integración del arte hacia la vida cotidiana.

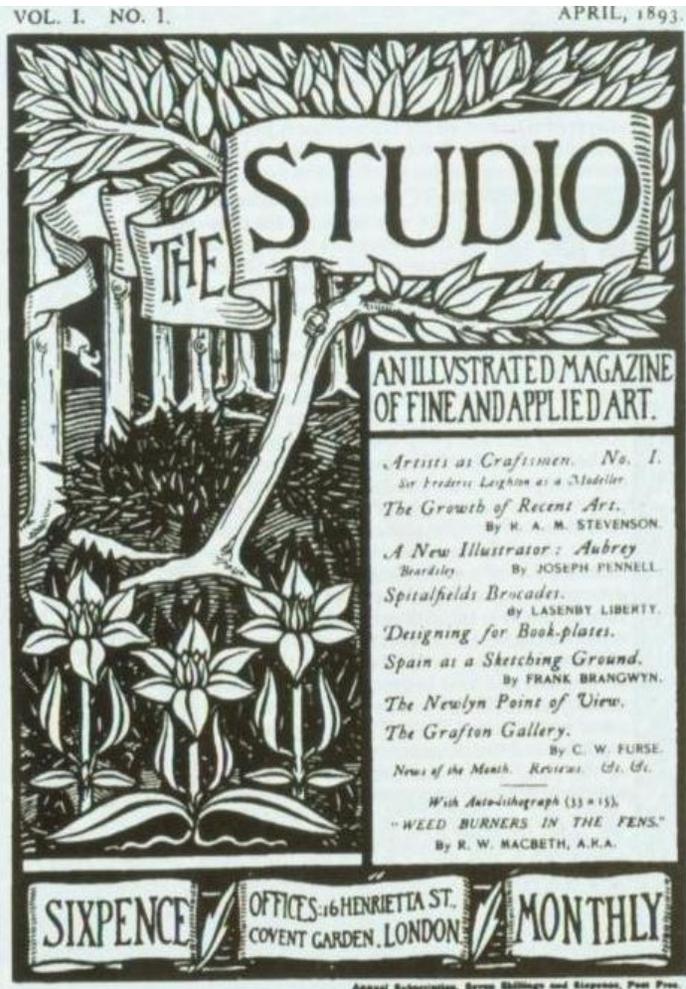
Su calidad visual fue mejorada por la evolución que tuvieron los procesos de impresión comercial, gracias al carácter internacional del Art Nouveau se originó un contacto entre los artista y varias naciones por medio de la comunicación impresa lográndose con ello una retroalimentación en este estilo. Una de las fuentes para el desarrollo del Art Nouveau fue el estilo Rococó, ornamentos célticos, el Movimiento de las Artes y Oficios, el prerrafaelismo, diseños decorativos japonés, las impresiones del ukiyo-e, las formas ondeantes de Vincent Van Gogh (1853-1890) el contorno orgánico y estilizado, los colores pasteles de Paul Gauguin (1848-1903) y del grupo de Nabis quienes aportaron colores simbólicos y modelos decorativos, concluyendo que una pintura era un arreglo de color en patrones de dos dimensiones.

En Inglaterra el Art Nouveau estuvo influenciado por el arte gótico y la pintura victoriana, estuvo estrechamente ligado al diseño gráfico y a la ilustración más que a la arquitectura.

La aportación más significativa de los carteles en el Art Nouveau Inglés fue la de Aubrey Beardsley (1872-1898), fue considerado “el niño terrible”⁷, de este movimiento, por su gran manejo de la pluma, su vibrante trabajo en negro y blanco y su fantasía de un exotismo escandaloso, expresaba lo sensitivo y profundo que en el arte son aspectos que suelen acogerse con suspicacia, la obra de Beardsley era bastante flexible y constituye una de las aportaciones significativas en el diseño. Su obra con la que inició “The Studio” en 1893, (ver lám. 21), junto con el artista holandés Jon Toorop (1858-1928), establecieron una gran influencia.

Los modelos planos y formas dinámicas del Art Nouveau dieron una calidad tonal más naturalista junto con los contornos no tan marcados.

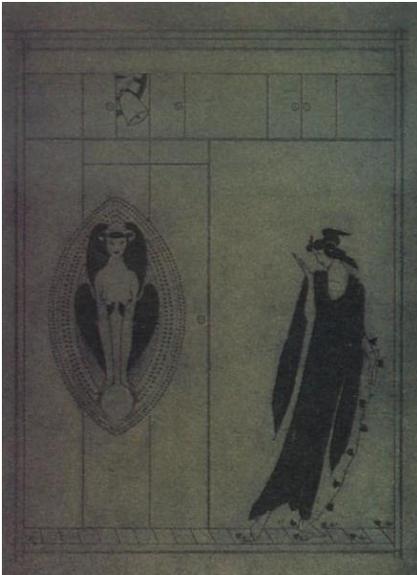
Otro personaje inglés que aportó al Art Nouveau fue Charles Ricketts, conocedor de la producción impresa se destacó por considerar la armonía de las partes como una entidad total de un impreso esto implicaba la encuadernación, portada, hojas finales, tipografía, ornamentos e ilustraciones, estableciendo su empresa editorial. Durante 1894 produjo un diseño para el poema de Oscar Wilde "The Sphinx" (La Esfinge), (ver lám. 22, pág. 27). Sus diseños contienen una gran luminosidad, influencias de ornamentos de diseño céltico y figuras planas.



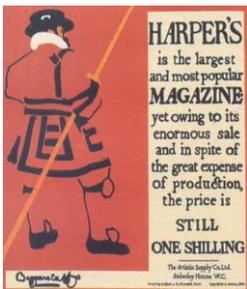
Lám. 21 Aubrey Beardsley, primera portada para The Studio, 1893.

Destacó otro artista llamado James Pryde (1866-1941) y William Nicholson (1872-1949), conocidos como los Beggarstaffs quienes desarrollaron la técnica del collage, la cual consistía en recortar, pegar y entremezclar pedazos de papel sobrepuestos en

una tabla, con frecuencia una imagen incompleta incitaba al espectador a descifrar el tema, introdujeron este nuevo método en carteles de grandes formas coloreados y siluetas como se muestra en un cartel para la revista Harper's en 1895, (ver lám. 23, pág. 27), en ella se representa una imagen simbólica, destaca "Don Quijote", (ver lám. 24), en el que se produce una imagen cuya simplicidad se adelanta a su tiempo.



Lám. 22 Charles Ricketts, diseño de encuadernación de The Sphink (La esfinge), 1894.



Lám. 23 Los Beggarstaffs, cartel de la revista Harpers, 1895

El ilustrador y pintor británico Dudley Ardí (1866-1922), introdujo las calidades pictóricas gráficas del cartel francés en los tableros de exhibición de Londres, en sus carteles los letreros y las figuras aparecían en fondos planos, el cartel más importante fue “Una chica alegre”, (ver lám. 25, pág. 28), con este cartel proporcionó un ícono de comunicación con cualidades semejantes a las mujeres Cherettes.



Lám. 24 Los Beggarstaffs, cartel de DonQuijote, 1896.

En el Art Nouveau Francés, las formas son simplificadas, que unidas con el espacio en donde se plasman se convierte en imágenes de expresión comunicativa.

Henri Toulouse-Lautrec, grabador, dibujante y pintor realizó aproximadamente 32 carteles, desarrolló un estilo periodístico ilustrativo en el que captaba la vida nocturna de la belle-epoque, en donde describía al París de finales del siglo XIX, (ver lám. 26 y 27). Otro personaje fue Théophile-



Lám. 25 Dudley Hardy, cartel teatral de A Gaety Girl (Una chica alegre), 1898.

Alexander Steinlen, quien tenía un gran amor al dibujo y una obsesión por los gatos, representaba a los peatones en las aceras de París en tamaño natural, en uno de sus carteles, ilustró varios gatos hambrientos demandando un poco del contenido del tazón, este cartel se distinguió por la ternura que en él se expresaba, mantuvo una posición radical que lo condujo a un realismo social y por ello representaba la pobreza, la explotación y a la clase trabajadora.

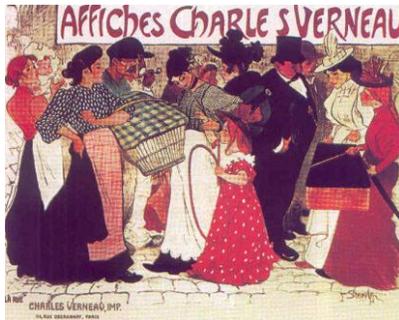


Lám. 26 Henri Toulouse Lautrec, cartel para Aristide Bruant, 1893.

El Movimiento de las Artes y Oficios inglés, tuvo gran repercusión en el Art Nouveau de este país, el estilo Rococó francés también tuvo gran importancia en el siglo XVIII.

La gran aportación de Chéret, Grasset, Toulouse-Lautrec y Mucha tuvo gran importancia en el diseño por el desarrollo de los elementos gráficos que representaban.

Con Alphonse Mucha (1860-1939), el Art Nouveau encontró una gran manifestación artística, al realizar su cartel llamado "Gismonda", en 1894, (ver lám. 28), contempla a Sara Bernhardt como una de las mujeres que estuvo presente en su estilo, encontró como tema dominante a una mujer



Lám. 27 Théophile-Alexander Steinlen, cartel para la empresa impresora de Charles Verneau, 1896.

rodeada de formas estilizadas con plantas y flores proyectando un sentido arquetípico de una irrealidad, tuvo gran influencia la forma en la que estilizaba los peinados, teniendo gran importancia esta época. Otro artista fue Emmanuel Orazi (1860-1934), diseñador de joyería realizó uno de los carteles para "La Maison Moderne", (ver lám. 29, pág. 30), en el que muestra la gama de accesorios de moda de aquella época, también representa una mujer sofisticada con un estilo egipcio.

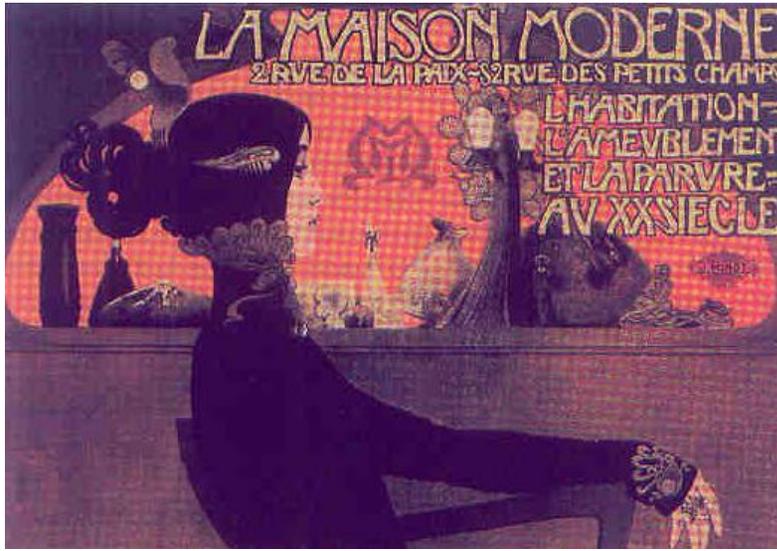


Lám. 28 Alphonse Mucha, cartel Gismonda, 1894.

En cuanto a la arquitectura el Art Nouveau encontró su máximo representante en Héctor Guimard (1867-1942), quien alcanzó una gran expresión visual al utilizar materiales como acero, cristal y pabellones para el metro de París.

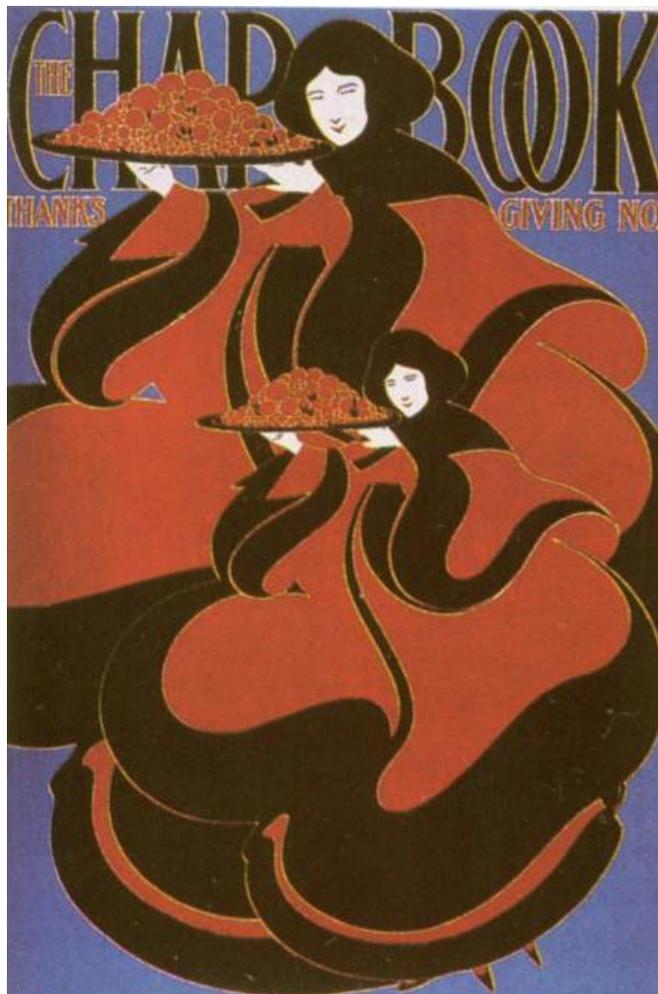
Este estilo llegó a Estados Unidos influenciado por el arte gráfico británico y francés, fue con Eugene Grasset que llegó el estilo francés con una portada para la revista Harper, siendo importada a Nueva York. En la industria publicitaria fue adoptado el cartel visual.

El británico Louis Rhead (1857-1926), diseñador gráfico e ilustrador tuvo tendencias de Inglaterra y París, adoptó el estilo de Grasset lo cual se noto a través de donde



Lám. 29 Emmanuel Orazi, cartel de la Maison Moderne, 1905.

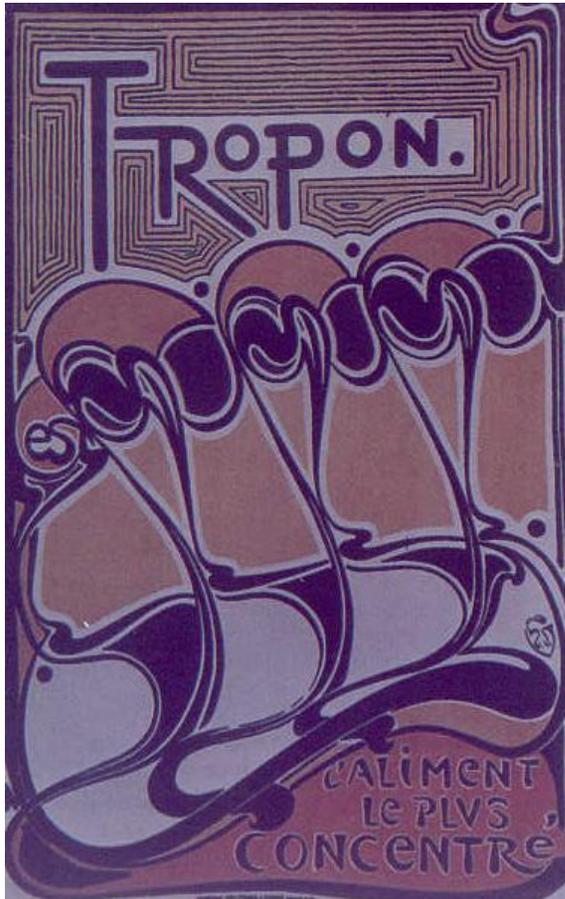
llas altas y esbeltas, contornos de líneas, así como el uso de colores pastel, utilizó adornos decorativos de diseños victorianos, formas del movimiento de las artes y oficios, modelos abstractos lineales o combinaciones. Otro artista fue Will Bradley (1868-1962), su tendencia fue igualmente inglesa, se caracteriza por utilizar la pluma y la tinta en sus ilustraciones, un ejemplo característico su obra "The Chap Book" (Libro de cuentos), (ver lám. 30), consideraba que la unidad de tipo e imagen se diferenciaba por no ser imitación, su carrera fue muy significativa para la evolución del diseño editorial del siglo XX.



Lám. 30 Will Bradley, cartel de The Chap Book (Libro de cuentos), 1895.

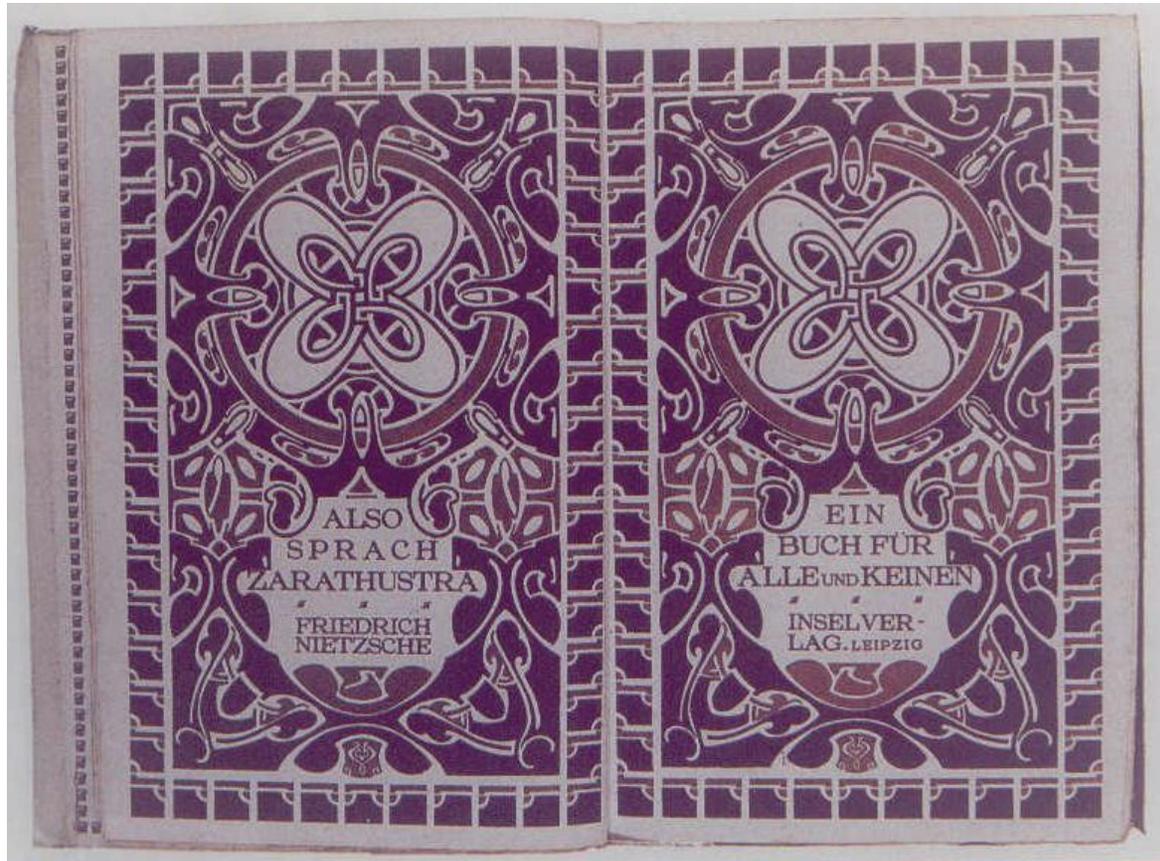
Ethel Reed (1876), fue una importante diseñadora en Estados Unidos, realizaba carteles e ilustraba libros, uno de sus carteles más importantes fue Cartel del libro “Folly or Saintliness”.

En Bélgica, el Art Nouveau tuvo repercusión en cuanto al fermento creativo que se originó, en él se formó el *Grupo de los Veinte*, el cual fue un arte progresivo influenciado por Gauguin (1890) y por Van Gogh (1890).



Lám. 31 Henri Val Velde, cartel de comida concentrada Tropon, 1899.

El Art Nouveau belga tuvo un gran auge con Henri Van Velde, arquitecto, pintor y diseñador, observo cuando una sombra se proyecta se crea una forma complementaria sobre el lado iluminado por la luz de contorno de la sombra y esta forma negativa es igual de importe como el objeto que proyecta la sombra, teniendo una gran aportación en las artes por esta invención visual. En sus obras tuvo repercusión el Art Nouveau francés, el movimiento de las artes y oficios así como del post impresionismo y del puntillismo. Diseñó libros, y fue de gran utilidad por sus aportaciones creativas, en cuanto a las formas dinámicas, y a las formas simbólicas, fue uno de los precursores de la pintura del siglo XX, ejemplo de sus obras fue el cartel “Tropon”, (ver lám. 31).

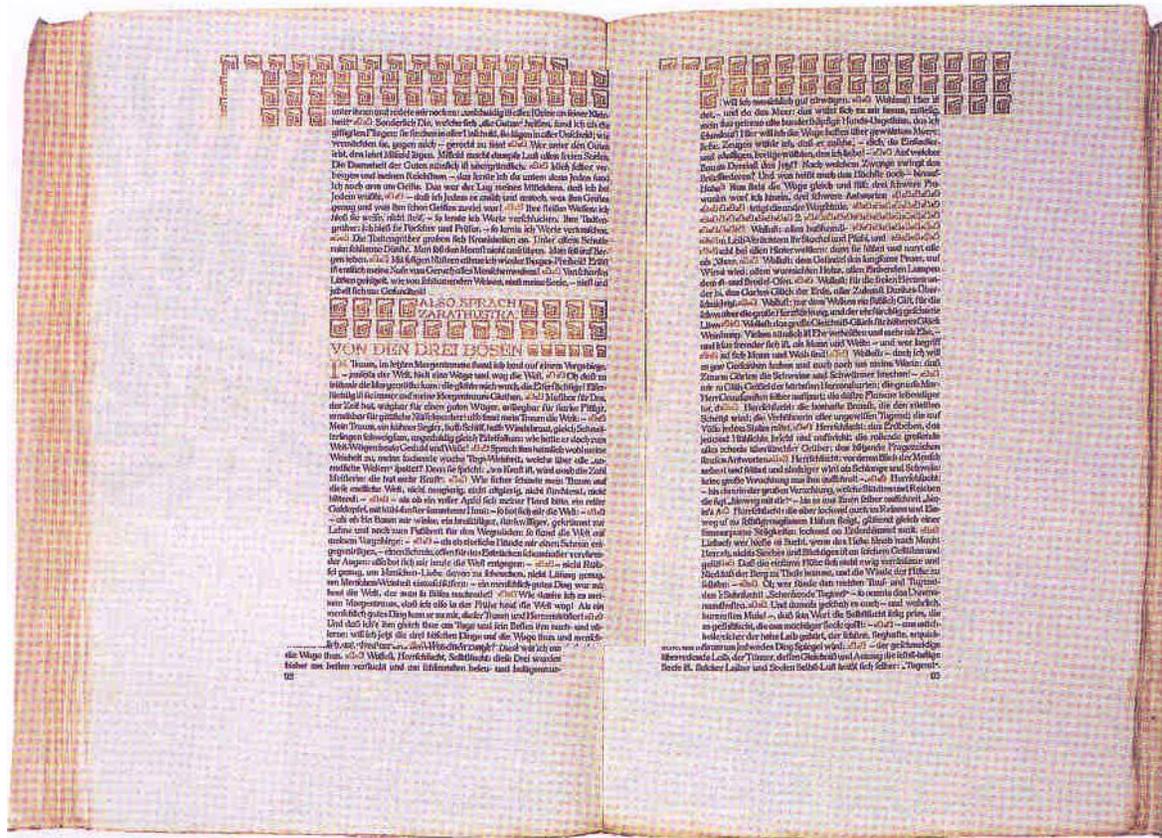


Lám. 32 Henri Val Velde, portadas de Also Sprach Zarathustra, 1908.

Así como, “Sprach SZarathustra” , (ver lám. 32), “Ecce Homo de Friedrich Nietzche” , (ver lám. 33). Fue precursor de la Bauhaus, en el que la composición de la forma comprendía una organización visual obteniéndose una unidad, utilizó los ornamentos como un medio de expresión para la realización de sus obras.

Privat Livemont (1861-1936), fue maestro y pintor, realizo una gran variedad de carteles inspirados en la mujeres de Mucha, en el que prevalecía el doble contorno así como la figura fondo, ejemplo de ello fue “Rajah Coffee”, (ver lám. 34).

En Alemania el estilo Art Nouveau se conoció con el nombre de movimiento *Jugendstil*, el cual derivaba de una juventud que en este estilo se propagaba, estuvo influenciado por el arte francés y británico, contenía letras medievales y adoptó el diseño gráfico y de productos. Se realizó una revista llamada *Jugend*, la cual tuvo gran importancia en esta época, entre sus temas destacaba el arte y el periódico como entretenimiento popular, fue un medio en el que se desarrolló el diseño editorial, ella contenía ilustraciones a doble página, horizontales y compactas así como diseños decorativos que se implementaban en el Art Nouveau.



Lám. 33 Henri Val Velde, páginas de texto de Also Sprach Zarathustra,

1908.



Lám. 34 Privat Livemont, cartel de Rajah Coffe, 1899.

Una característica importante de esta revista fue que cada semana un diseñador diferente realizaba la portada de la revista, un ejemplo es el contemplado en la (ver lám. 35), en donde el logotipo de la revista tuvo una tipografía de 24 puntos.

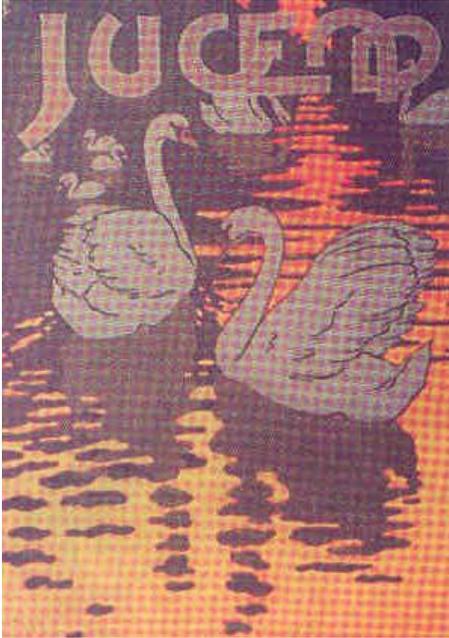
Entre los personajes importantes destacó Hans Christiansen (1866-1945), quien realizó imágenes en colores contrastantes, letras sin patín, una ornamentación exagerada, (ver lám. 36).



Lám. 35 Otto Eckmann, portada de Eckmann Schriftprobe, 1901.

Otto Eckman (1865-1902), otro artista que aportó diseños para la revista *Junged y Pan*, en sus ilustraciones se encontraban decoraciones con motivos de la naturaleza, diseño joyería, muebles, así como un tipo de letra, (ver lám. 37, pág. 34) con motivos medievales y romanos influencia obtenida de los japoneses.

“El historiador de arte inglés Hebert Read, en alguna ocasión hizo la observación de que la ida de cualquier tendencia en el arte es como la de una flor. Un botón en las manos de un pequeño número de innovadores es seguida por un florecimiento completo; entonces el proceso de descomposición inicia conforme a la influencia se hace difusa y distorsionado en las manos de los imitadores que solamente entienden las manifestaciones estilísticas del movimientos en vez de las impetuosas pasiones que lo forjaron”8 .



Lám. 36 Hans Christinase, portada de Jugend.

Esto fue lo que sucedió en el Art Nouveau, ya que el diseño gráfico producido en los carteles y periódicos fue creciendo, llegando al extremo de no llevar a cabo una gran producción con un diseño inferior, otros siguieron copiando un estilo en particular y hubo quienes realmente trataron de crear algo nuevo, hasta que desapareció durante la Primera Guerra Mundial, fue un estilo que tuvo gran importancia dentro de la humanidad y fue este estilo quien preparó la llegada del siglo XX.

El Art Nouveau demostró que había formas de inventar y explota la creatividad del artista.



Lám. 37 Otto Eckmann, portada Jugend, 1896.

1.1.3 La Bauhaus

Se considera que el surgimiento de La Bauhaus tuvo sus inicios con el diseño formal moderno y del modernismo decorativo, el primero se relaciona con la funcionalidad el cual implica un diseño que enlaza el arte con la industria, el segundo representado por Le Corbusier, expresaba un trabajo individual, estando relacionado con la pintura. El elemento más importante del diseño de esta época es la búsqueda de un nuevo orden estructural, llamándolos Movimientos Artísticos Formales, como el cubismo, el constructivismo o De Stijl .

En este movimiento destacó Cassandre (1901-1968), quien aplicó sus conocimientos hacia un cartel publicitario, su seudónimo era Jean –Marie Moreau, consideró al cartel como una máquina de anunciar dentro de la comunicación¹⁰. Realizó una serie de carteles que expresaban el idioma popular, uno de ellos fue “Dubo-Dubon-Dubonnet”, (ver lám. 38, pág. 36)), los carteles representaban a un personaje con la característica semejante a una secuencia cinematográfica.

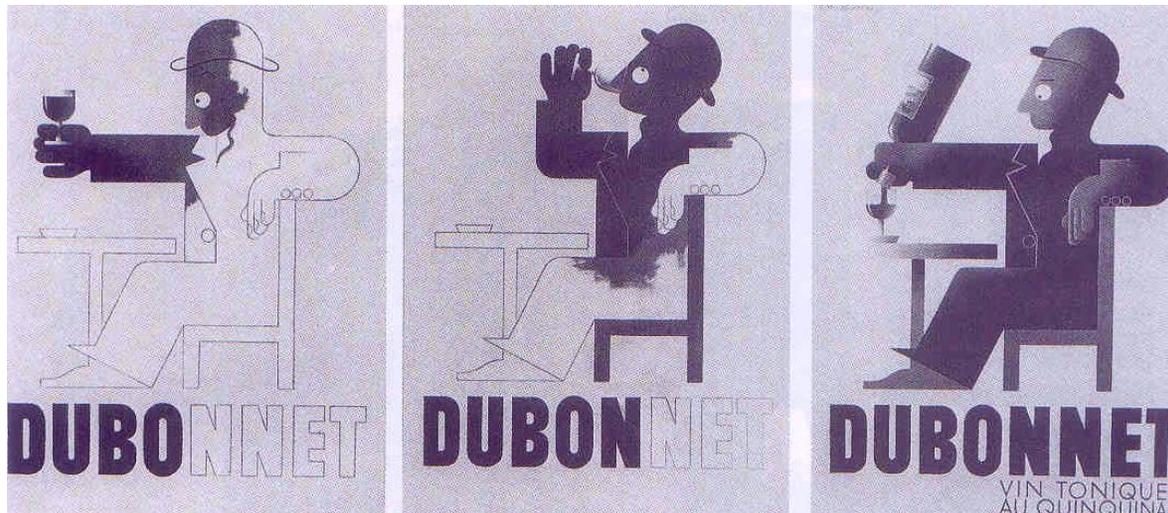
Opinaba que “el cartel no es una pintura, ni decoración teatral, sino algo diferente...exige una absoluta renuncia sobre el artista, no debe de afirmarse en él su personalidad...el cartel es solo un medio para un fin”¹¹.

En cuanto al diseño De Stijl, se limitaba al uso de colores simples y de contornos cuadrados y rectangulares.

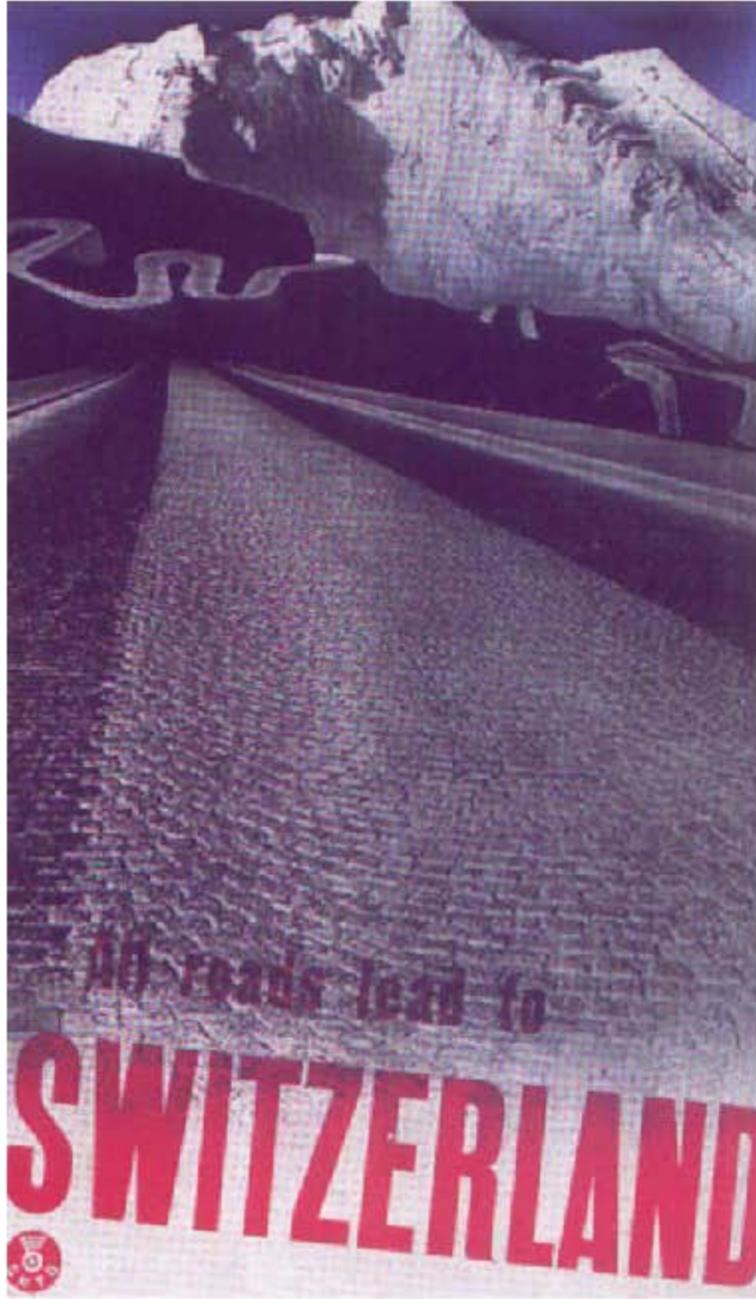
La cuna de La Bauhaus ocurrió en Weimar, Alemania, dentro de los diseñadores de este movimiento que adoptaron una expresión espiritual en sus obras fueron: Paul Klee, Feininger, Itten, Kandinsky y Molohy – Nagy.

Este último afirmaba que con los primeros carteles se comenzó una etapa de evolución en cuanto a los elementos como la forma, el tamaño, el color así como la disposición del material tipográfico, letras y signos que causan un gran impacto visual.

En Suiza, también se desarrolló La Bauhaus, en este país lo que se originó a causa de la Segunda Guerra Mundial, fue el cultivo de la actividad artística con el fin de conservar el grafismo. Entre los artistas que destacan son Grasset, Steinlen y Amiet, así como Hebert Matter, (ver lám. 39, pág. 36).



Lám. 38 A.M. Cassandre, cartel de Dubonnet, 1932. Dubo (duda), el hombre mira su vaso inciertamente Dubon (de algo bueno), prueba la bebida y Dubonnet, el producto se identifica a medida que la bebida se vuelva a llenar.



Lám. 39 Hebert Matter, cartel de futurismo suizo, 1935.

1.1.4 Cubismo

Es una nueva tradición artística, entre los precursores se encuentran Paul Cezanne (1839-1906), quien trató a la naturaleza en términos de cilindro, esfera y cono, fue una forma de expresión en donde se obtuvo un manejo del espacio y de las emociones humanas, destacando las figuras abstractas geométricas, en planos bidimensionales.

Pablo Picasso, (1881-1973), en superficies geométricas, realizó escultura africana así como mascararas, así como Nude (desnudo), 1906, (ver lám. 40). Junto con Georges Braque (1881-1963), surgió el Cubismo Analítico de 1910-1912, su filosofía consistía en que el sujeto real son las formas, colores texturas y valores usados en relaciones espaciales”, era una visión humana del todo, se utilizó el collage como una composición indirecta del tema, se consideraba como una libertad de elementos o de objetos, una forma visual del cual se obtenía un significado.

En 1913, se originó el Cubismo Sintético, que era una representación del tema a través de signos, así como de la esencia del objeto eran sus características básicas.

Otro representante fue Juan Gris (1887-1972), realizaba combinaciones de la naturaleza, proponía estructuras arquitectónicas, se basaba en las proporciones áureas, y representaba composiciones modulares, influyó en el desarrollo del arte geométrico y del diseño, ejemplo de sus obras está Frutero “Fruti Boga”, realizado en 1916, (ver lám. 41, pág. 38).



Lám. 40 Pablo Picasso, Nude (desnudo) ca 1906-1907.

Fernand Leger (1881-1955), adoptó el cilindro, la esfera y el cono, su estilo fue reconocido accesible y populista, representaba formas, carteles, arquitectura del medio ambiente urbano, obteniendo composición de planos. Realizaba simplificaciones pictóricas de la figura humana, el cual fue un gran impulso para las artes gráficas, destacó la composición visual, la abstracción geométrica y los espacios pictóricos, elementos característicos del Cubismo, como se muestra en The City, 1919, (ver lám. 42).



Lám. 41 Juan Gris, Fruit Bowl (Frutero), 1916.



Lám. 42 Fernand Leger, The City, 1919.

1.1.5 Futurismo

Surgió con Filippo Marinetti (1876-1944), fue un movimiento revolucionario en todas las artes en el ámbito social, científico e industrial, entre los temas destacaba el peligro, la energía, los valores y lo intrépido, un carácter agresivo para realizar una obra, la representación de una poesía explosiva

Se juega con el diseño de la tipografía como se muestra en las láms. 43 y 44 (ésta última en la página 40) se originaron varias formas de expresión, la escritura fue considerada como una forma visual expresiva.

El poeta francés Guillaume Apollinaire (1880-1918), decía que los carteles, catálogos y anuncios de la época expresaban poesía a través de sus representaciones, realizó un Libro *Calligrammes* (Caligramas) en 1918, en el que las formas de las letras tienen una composición en cuanto al diseño visual de una figura o pictografía, como se muestra en la lám. 45 y 46.

Se realizó un manifiesto que unió a varios artistas entre ellos a Humberto Boccioni (1882-1916), Carlo Carrá (1881-1966), *Parole in Liberte*, composición de palabra libre, 1914, los poetas futuristas creían que el uso de diferentes tamaños, pesos y tipos permitían unir la pintura, (ver lám. 47 y 48, págs. 40 y 41, respectivamente). Luigi Russolo (1885-1947), Giacomo Balla (1871-1958), (ver lám. 49, pág. 41), y Gino Severini (1883-1966), ellos trataron de destruir el culto al pasado, ser totalmente originales, apoyar el mundo en que vivían cada día, y ayudar a una evolución masiva científica.

FRANCE
 VIVE LA FRANCE
 VIVE AUX BOURGEOIS
 BEL LE
 GUERRE
 PRUSSIENS
 TOUT A TOUT
 L'ÉCRITURE
 LÉGER LOURD
 NON AMI
 Ma AA
 A petite
 Verbalisation dynamique de la route
 ta ta ta ta ta ta
 ta ta ta ta ta ta
 moulinar fralingaren doné
 doné doné x x + x vronkap
 vronkap x x x x x angoli
 angoli angoli angolin vronkap
 + girar dranku falaso fa-
 séhh falaso picpic vAAAR
 viamelokranu hambim
 nu ranu = = = = + =
 rarumâ vier vier vier

Lám. 43 Filippo Marinetti, Montagnet +Vallater+StradexJoffre (Montañas+valles+callesxJoffre), 1915

Lám. 44 Filippo Marinetti, Chair (Carne y hueso) sin fecha.

Lám. 46 Guillaume Apollinaire, poema de Calligrammes, 1918.

Lám. 47 Carlo Carrà, Parole in Liberté(c
omposición de la palabra libre), 1914.



Lám. 48 Giacomo Balla, Dynamism of a Dog on a leash. (Dinamismo de un perro con correa), 1912.

Lám. 49 Ardengo Soffici, Bfsf+18 Simultaineità chimismi lirici, 1915: Versos compuestos por la modulación de letras.

Trataron de explicar, a través de este movimiento, la energía y la secuencia cinemática en su trabajo como se muestra en la lám. 50 (pág. 42). Utilizaron la palabra simultaneidad dentro del ámbito artístico visual¹².

Otro artista que destacó fue Fortunato Depero (1892-1960), produjo carteles, uno de ellos, (ver lám. 51, pág. 42), realizado para el Teatro Futurista en 1924, colocando superficies planas, formas y colores vibrantes, una composición con formas repetidas, publicó un libro titulado Dynamo Azari, (ver lám. 52, pág. 42), el cual contiene una tipografía experimental con anuncios y una gran expresión creativa, diseñó una serie de anuncios entre ellos se encuentra uno realizado para De Marinus&Lorie, en donde su composición de formas es repetitiva.



Lám. 50 Movimiento cinemático



Lám. 51 Fortunato Depero, cartel de la compañía del nuevo teatro futurista, 1924.



Lám. 52 Fortunato Depero, portada de Dinamo Azari, 1927.

1.1.6 Dadaísmo

Las influencias Futuristas fueron adoptadas por los dadaístas y Constructivistas y De Stijl, destacaron las técnicas violentas y revolucionarias y la gran experimentación tipográfica.

Fue considerado como antiarte, negativo y destructivo, fue una revelación contra la guerra mundial: que caracterizaba la decadencia de la sociedad y la superficialidad, buscaron la LIBERTAD TOTAL. Comenzó con Tristán Tzara (1896-1963), se unió a él Marcel Duchamp (1887-1968), quien fue un artista visual, en él influyó el estilo cubista y futurista.

Fue un movimiento que se propagó desde Zúrich hasta las ciudades europeas, no creaban arte y difamaban a la sociedad, varios de ellos produjeron arte visual significativo, declararon inventar el fotomontaje como se observa en la lám. 53, en donde se colocaban formas de yuxtaponer las imágenes, realizado por Hanna Hoch (1889-1978) y Raoul Hausmann (1886-1977).

Kurt Schwitters (1887-1948), creó un movimiento Merz de Krommerez (Comercio), hizo composiciones de colores, utilizaba martielax con color o desperdicios. A través de la poesía definió que los elementos que la componían eran las letras, las palabras y oraciones.

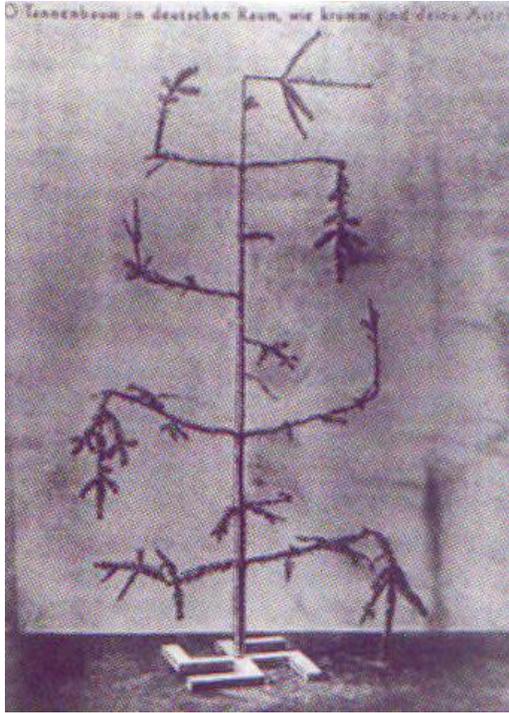
Otros artistas como John Heartfield (1891-1968), Wieland Herzfelde, (nació en 1896) y George Grosz (1893-1959), se inclinaron hacia las ideas políticas y revolucionarias, junto con la comunicación visual promovieron una conciencia y cambio social.

Emplearon el fotomontaje como propaganda gráfica, el partido Nazi era tema para la realización de sus carteles, láms. 54, 55 y 56 (ver pág. 44). Wieland Herzfelde se caracterizó por su propaganda política izquierdista y de una literatura liberal. George Grosz, atacaba la corrupción de la sociedad a través de la sátira y la caricatura, abogó por una sociedad sin clases, tenía profundas convicciones políticas la consideraba como un medio decadente y degenerado.

Con la filosofía de Marinetti, en cuanto a las tradiciones artísticas y sociales, el dadaísmo se considera como un movimiento revelador, liberal e innovador. Éste surgió como protesta contra la guerra, quedando como un movimiento contradictorio por las actividades que sus artistas representaban.



Lám. 54 John Hertfield, cartel atacando a la prensa, 1930.



Lám. 55 John Heartfield, cartel Tiempo de Navidad, 1934.

André Bretón (1896-196), se convirtió en un nuevo líder de este movimiento, finalmente sus propias ideas fueron conduciendo hacia el surrealismo y por consecuencia decayó el dadaísmo a finales de 1922.

Los artistas como Schwitters y Hertfield continuaron la evolución.

A través del rechazo del dadaísmo el arte se permitió enriquecer el vocabulario visual, liberando el diseño tipográfico.



Lám. 56 John Heartfield, cartel de propaganda antinazi, 1935

1.1.7 Realismo

En el realismo los carteles presentaban como formas los viajes a través del mar, destacan los carteles holandeses de Cassiers titulado Red Star Line, en 1914, en él se realiza un examen más minucioso y a que se insertan grabados de los barcos.

Generalmente se empleaba en el Realismo productos de gran calidad, ya que se utilizan grabados para los trabajos, manteniendo un gran nivel de calidad visual.

Fue con Arnold Gente (1869 – 1942) que la fotografía comenzó a introducirse en los carteles, gran parte adoptó una presentación naturalista. Era utilizado en las empresas comerciales de aquella sociedad que se desarrollaba, implementándose la fotografía y con ella el color, el fotomontaje y el aerógrafo.

Uno de los ejemplos es el gran tablón de anuncios, el cual dio una dimensión nueva a los retratos naturalistas de J.C. Lyendecker, “Chesterfield Cigarettes” de 1926.

Tschichold, decía que los signos y las letras de la composición no eran los únicos elementos para la realización de una nueva tipografía sino que a veces las imágenes son mejores que las palabras, transmiten más cosas y más rápido, su obra muestra la relación que tenía la fotografía en cuanto al diseño.

Tanto el Futurismo y el Cubismo se basaron en la realidad y éste tuvo una gran influencia en el diseño de los carteles.

1.1.8 Surrealismo

Con la influencia del dadaísmo y el grupo Literatura integrado por jóvenes escritores y poetas franceses, el surrealismo surgió en París en 1924, buscó “lo más real que el mundo real tras lo real”, en él se exploraba la intuición, los sueños y el reino de lo inconsciente del mundo establecido por Freud.

Apollinaire lo expresó como “drama surreal”, en 1917. Andre Bretón, fundador de este movimiento la designo como toda la magia de los sueños, el espíritu de la rebelión y el misterio que guarda el inconsciente en su Manifiesto du Surrealisme: “surrealismo,

sustantivo, masculino, automatismo psíquico puro a través del cual se pretende expresar, ya sea en forma verbal o escrita la real función del pensamiento, en el que no hay un control de la razón.

El artista Tristán Tzara se unió a Bretón, a Louis Aragon (1897-1982), y a Paul Eluard (1895-1952), quien tuvo una actitud contra la rebelión y el escándalo, buscaron nuevas verdades para representar el lenguaje del alma.

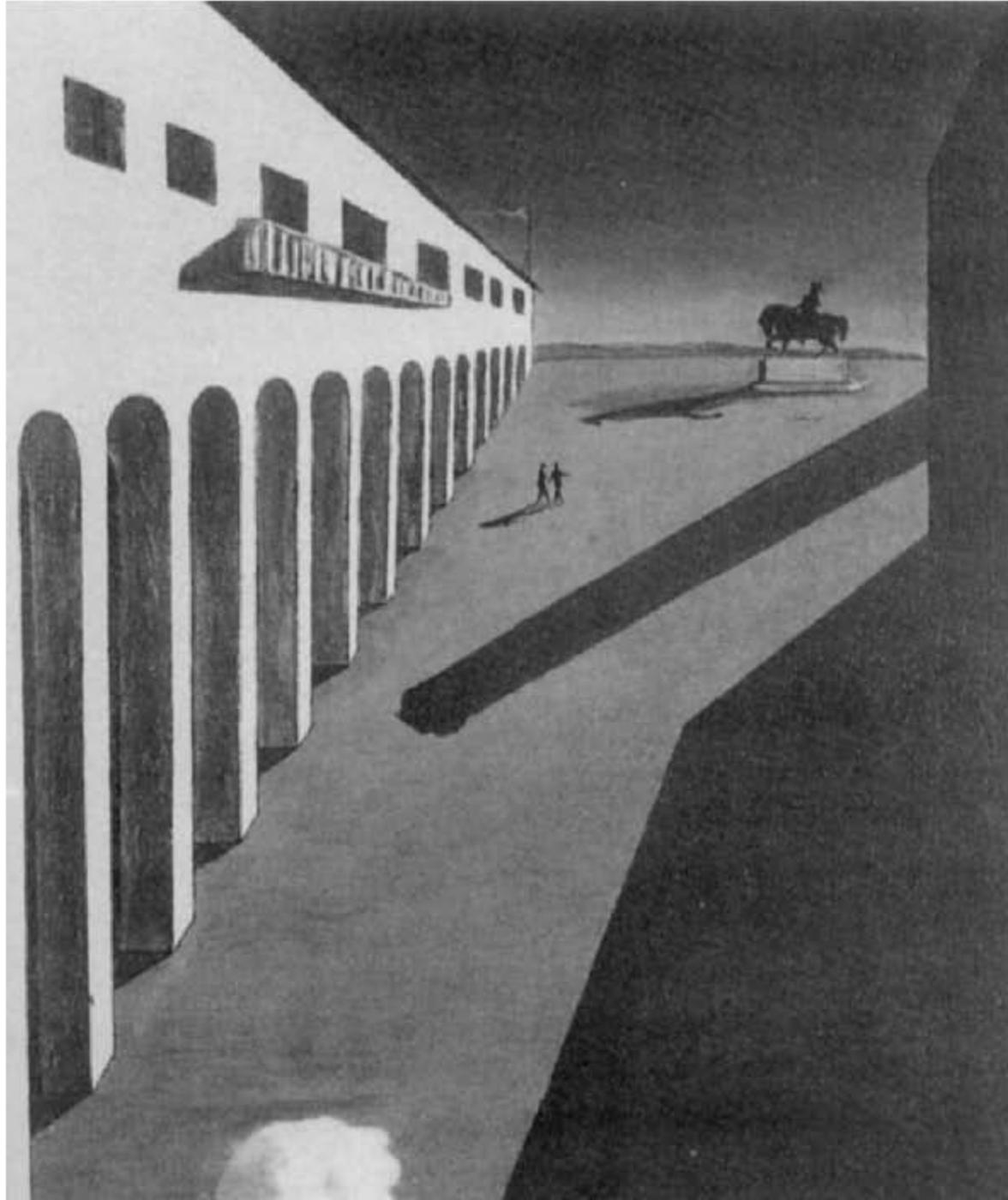
El surrealismo fue más estético, fue una forma de pensar y saber una forma de vida y de sentir, trataba de expresar un sentir espiritual y poética en el hombre a través también de la libertad, y con una gran conciencia estableciendo una libertad.

A través del movimiento realizado por los pintores, el surrealismo afectó a la sociedad y así a la comunicación visual, crearon imágenes que expresaban sentimientos a través de símbolos, representaron fantasías, reflejándose en la percepción que producía en la sociedad.

Giorgio de Chirico (1888-1978), fue declarado por el grupo de Bretón como el primer pintor surrealista, pintó sobre palacios del Renacimiento Italiano y cuadros que reflejaban una gran melancolía, (ver lám. 57, pág. 47), "The departure of the Poet" (la salida del poeta), en 1914. Representaba sombras, perspectivas imágenes que conllevan una expresión de las emociones.

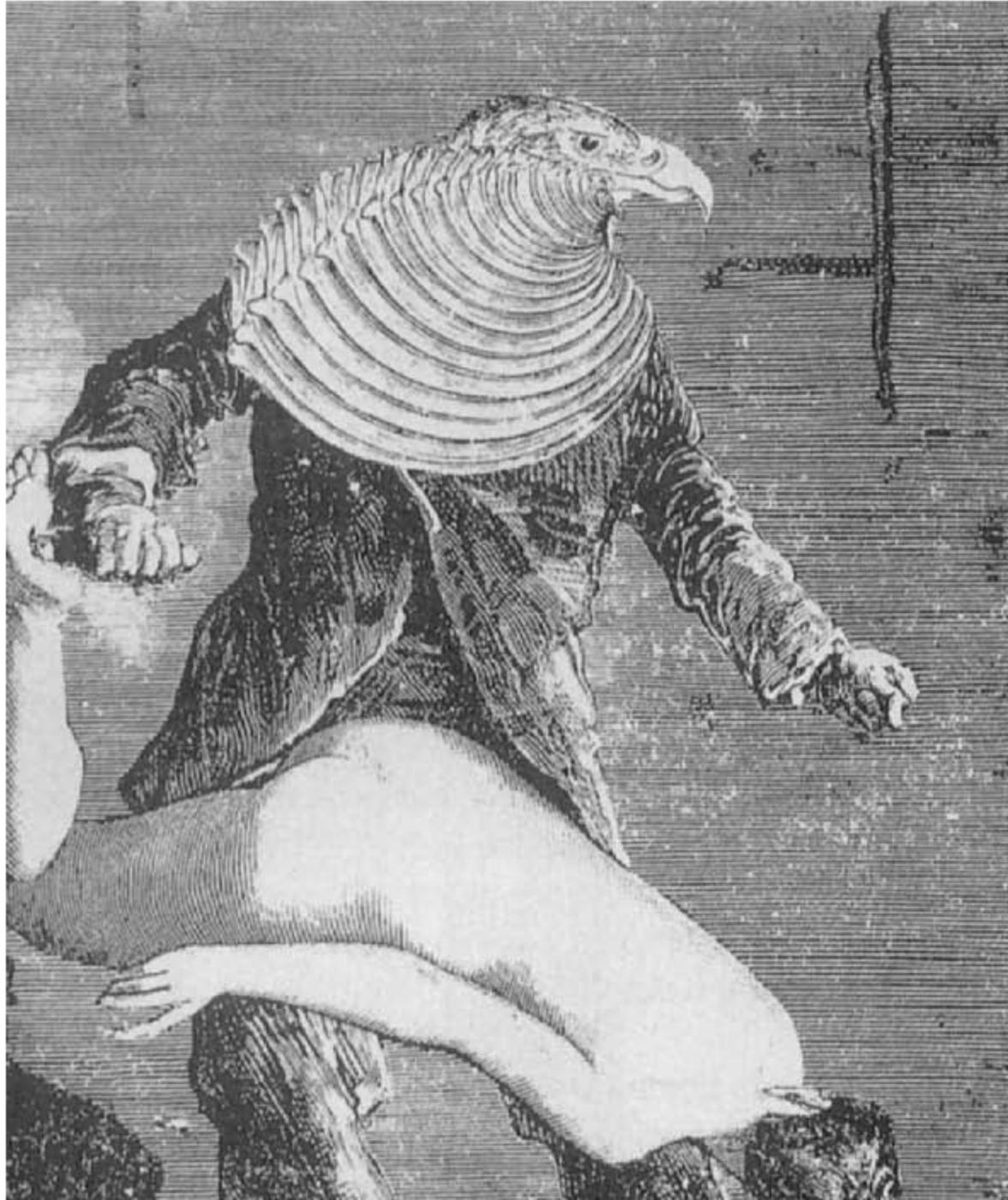
Gran número de artistas contribuyó a la Ilustración así como a la fotografía, entre ellos está Marx Ernst (1889-1965), utilizó la técnica del collage para la creación de nuevas obras, teniendo una gran influencia en la ilustración, utilizó la técnica del frottage, frotados para la composición del papel, haciendo un efecto cuando observan las nubes. También utilizó el proceso de decalco para transferir imágenes de un medio impreso a un dibujo, realizando figuras fantásticas, (ver lám. 58).

Los representantes de este estilo han sido considerados como "naturalistas de lo imaginario", por los historiadores franceses. Los elementos que componen la obra como el color, el espacio, las figuras o la perspectiva son representaciones naturalistas pero la imagen total es un sueño irreal.



Lám. 57 Giorgio de Chirico, The departure of the poet (La salida del poeta), 1914.

El surrealista belga René Magrite (1898-1967), empleó una serie de cambios en la composición jugando con la gravedad la luz en sus obras, manteniendo poesía así como ilusión, ficción en “The Blank Sgnature”, en 1965, provocando un desafío en la comprensión racional hacia el espectador, (ver lám. 59, pág. 48).



Buntè, (Una semana de amabilidad), 1934.

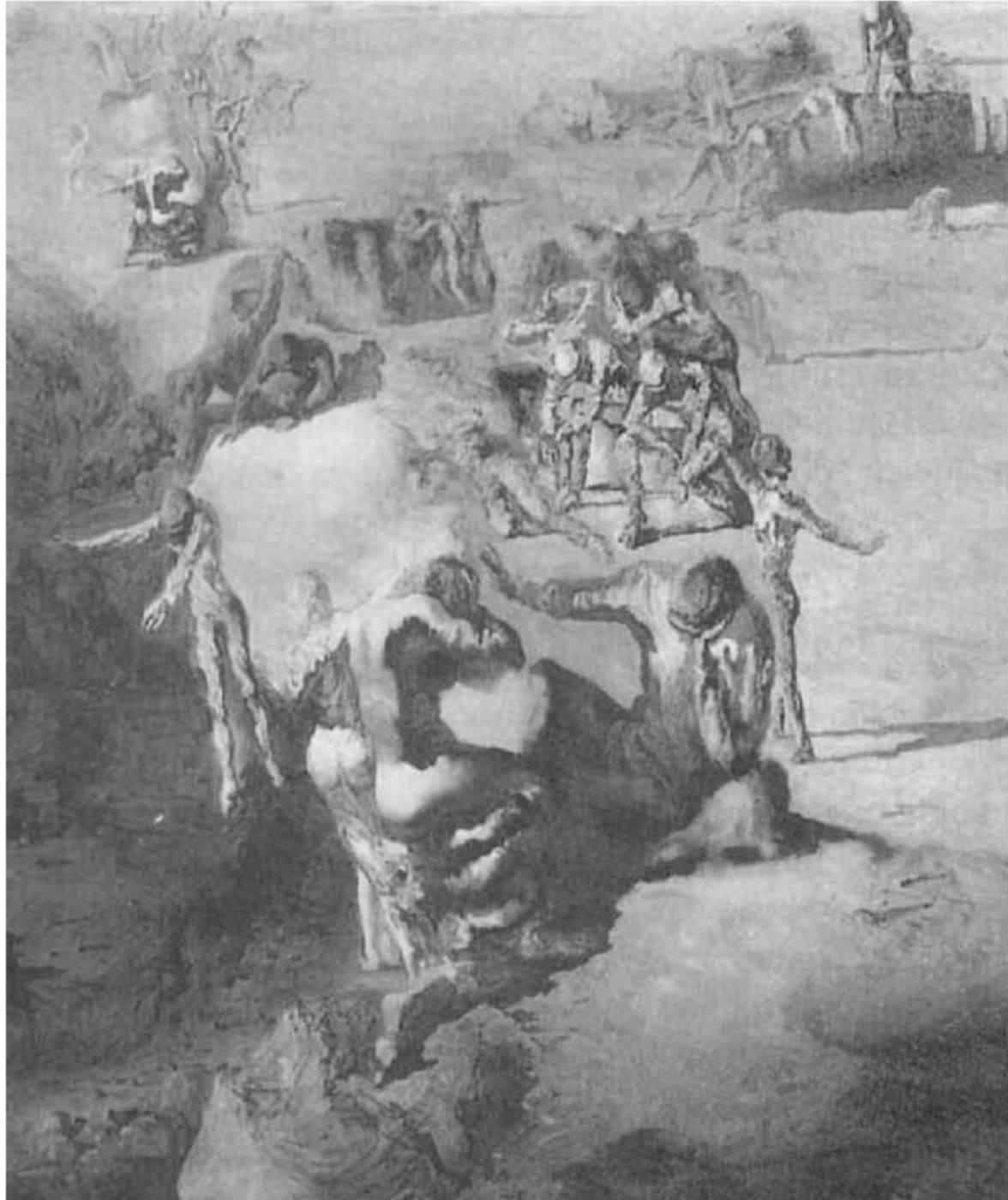
Salvador Dalí (1904-1989), se caracterizó por llevar una profundidad en la página impresa, así como una gran naturalidad en sus carteles e imágenes, la cual se muestra en una de sus obras llamadas “Le grand paranoiac” (el gran paranoico) en 1936, (ver lám. 60).

Joan Miró (1893-1983), reflejó en sus obras el automatismo visual, expresiones espontáneas de la vida en donde sus imágenes evolucionaron (ver lám 61).

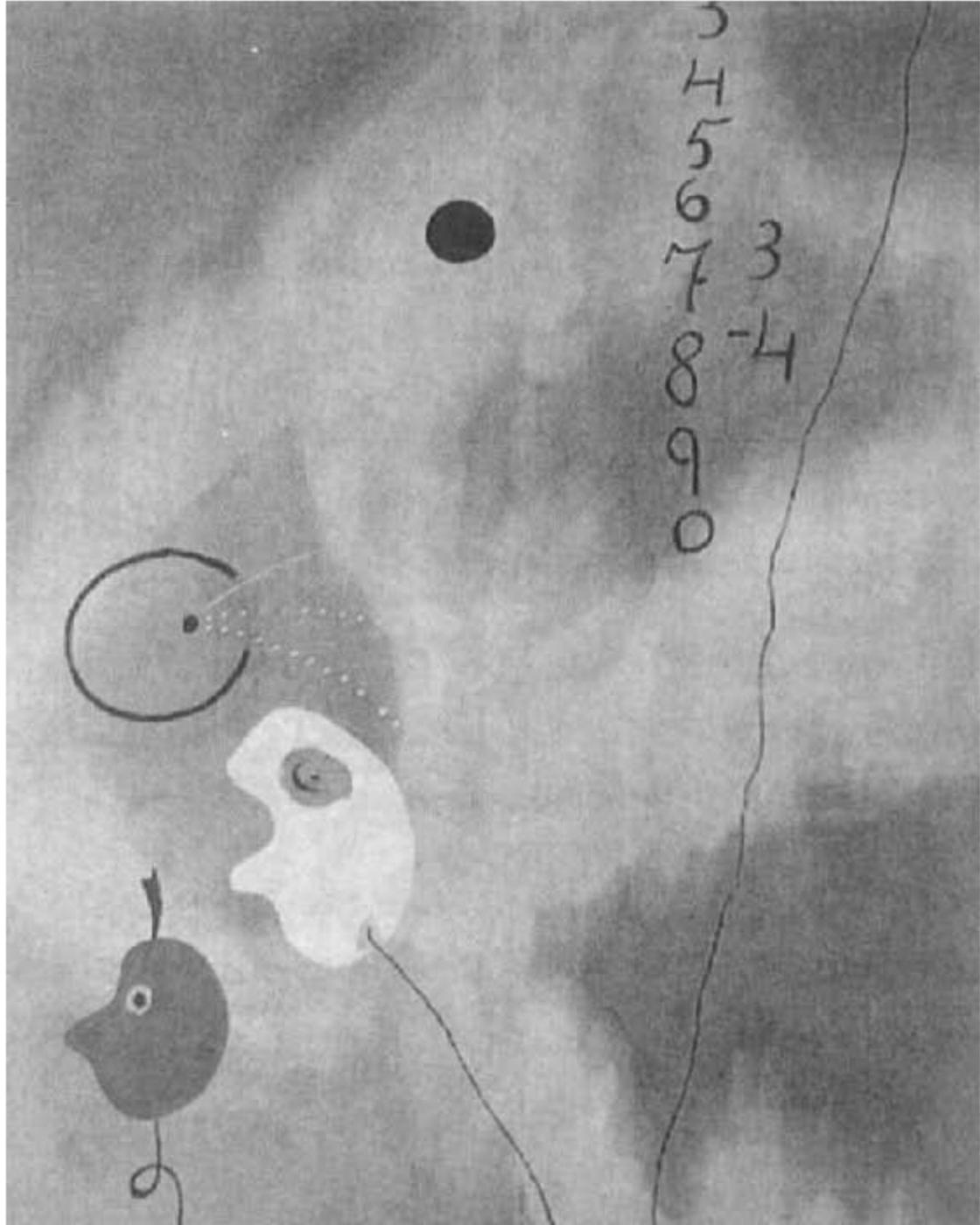
En el surrealismo creció la posibilidad de una expresión poética de los sentimientos contenidos en el espíritu del ser humano, portador de nuevas técnicas y de la visualización de la fantasía.



Lám. 59 René Magrite, The Blank Signature, 1965.



Lám. 60 Salvador Dalí, Le grand Paranoiac (El gran paranoico), 1936.



0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

3
4

Lám. 61 Joan Miró Painting (llamada la adición), 1925

1.1.9 Expresionismo

A principios del siglo XX se representaba una realidad subjetiva que conllevaba emociones personales, inició como un movimiento organizado en Alemania antes de la Primera Guerra Mundial, en cuanto a su contenido simbólico se refleja en la línea y el color intenso, creando un contraste entre el color y el significado, las propiedades táctiles se reflejaban a través de la pintura, del grabado, la litografía y los carteles.

Este movimiento tuvo una fuerte crisis social ya que se rebeló contra las normas culturales y las formas estéticas que se desarrollaron durante la Primera Guerra Mundial.

La mayoría de los expresionistas rechazaron la autoridad militar de la educación del gobierno y del emperador, en los temas de sus trabajos, se manifestaba la pobreza y la marginación social que existía, destacaba una forma de iniciar un mejor orden social, así como una calidad humana.

Se forma un grupo llamado Die Brücke (El puente), originado en Dresden en 1905 y Der Blaue Reiter (El jinete azul), iniciado en Munich en 1911, lo que buscaban era crear un nuevo enfoque hacia el arte y hacia la vida. El primer grupo trató de expresar los sentimientos del artista y el segundo condujo a la expresión de sentimientos ocultos del ser humano.

El expresionismo se extendió al teatro, al cine y a la literatura siendo un ejemplo de ello La Metamorfosis y El Juicio de Franz Kafka.

Expresaron la condición humana, así como la proyección de una fantasía gráfica la cual se encuentra en los trabajos realizados por Kathe Schmidt Kollwitz (1867-1945), plasmó en sus obras figurativas de gran poder emocional como lo manifiesta en sus carteles ejemplo de ello son "The Survivors", o "Make war or war!" (Los sobrevivientes ¡hagan la guerra sobre la guerra!), realizado en 1923, (ver lám. 62, pág. 50).

Entre los iniciadores del grupo Der Blaue Reiter está Wassily Kandinsky (1866-1944), y el artista suizo Paul Klee (1879-1940), no trataron de expresar la condición del ser humano, sino ir a través de lo espiritual, consiguieron un desarrolló de la forma y del color.

Kandinsky fue quien trató de explotar las formas visuales a través de la expresión de la emoción humana, un ejemplo fue Improvisation No. 29, (ver lám. 63, pág.51), en 1912, verdaderamente espontáneo.

Paul Klee logro la simplificación de los movimientos desarrollando un gran subjetivismo, en “Fish Magic”, en 1925, (ver lám. 64, pág. 51), estableciendo una relación de unificación entre los elementos y el espacio.

Las aportaciones en cuanto a la técnica influyeron en el arte así como la ilustración gráfica y en los carteles, los temas central fue la actividad social y la política, representando la condición de vida, aportaciones importantes fueron la teoría del color y de la forma, realizada por Kandinsky y por Klee que se convirtieron en parte fundamental para el desarrollo del diseño y de La Bauhaus. Las imágenes, los conceptos y los métodos que se ejercieron en el Cubismo, Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo y Expresionismo han sido agentes importantes para el diseño.

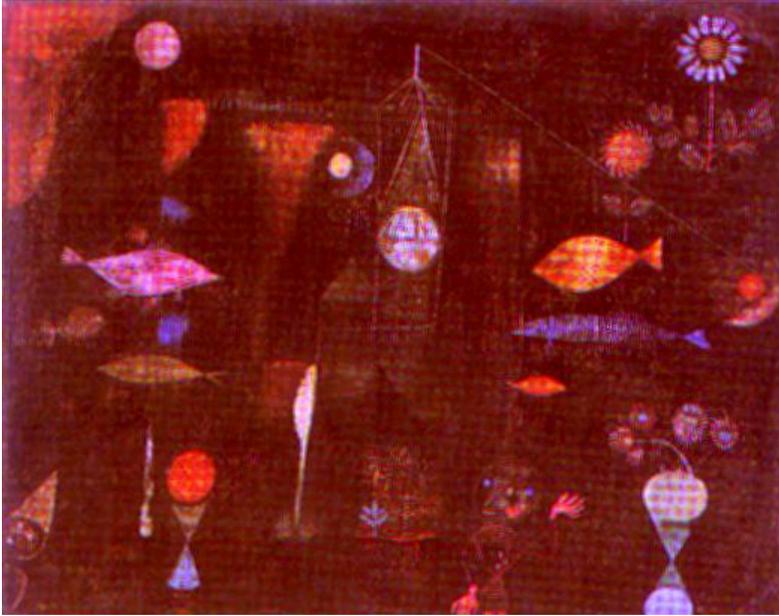


Lám. 62 Kathe Schmidt Kollwitz,
The Survivors, Make war on War!.

(Los sobrevivientes, hagan la guerra, sobre la guerra)



Lám. 63 Wassily Kandinsky, Improvisation No. 29, 1912



Lám. 64 Paul Klee, Fish Magic, 1925.

1.2 Definición de Cartel

El cartel se define como la representación gráfica de una idea, es considerado como un grito pegado en la pared¹³, es un medio masivo de comunicación para transmitir mensajes visuales, que llega al público en forma rápida y directa, sintetiza una idea por medio de imágenes sencillas y textos breves y la presenta en colores atractivos que se apoderan de la mirada del que pasa, para concentrar por un instante su atención y transmitirle un mensaje.

En el pasado el cartel fue un medio limitado a que lo vieran muy pocas personas debido a las dificultades que había para elaborar varias copias, con la evolución de los medios de reproducción se superó este problema.

Es un medio generalmente urbano se logra dar un mensaje con pocas palabras y contiene imágenes claras con formas llamativas, simplificadas y con colores vivos. Al realizar un cartel se participa en la creación de un diálogo visual de un país por lo que contribuye al desarrollo social de mismo, a través de él se genera un lenguaje propio que forma parte de nuestra realidad así como de nuestro entorno visual. A veces los carteles se refuerzan con breves textos que ofrecen una síntesis de la información para que sea fácilmente recordada. Es una pieza ilustrativa con texto el cual no debe exceder de 5 o 6 palabras, lo mejor es reducirlo a una sola, puede ser una palabra que haga las veces de una ilustración y del texto, lo cual ocupe toda el área visual disponible, escrita en caracteres y color llamativos.

Una de sus características es la sencillez, se dice que es considerado como un grito porque es capaz de llamar la atención poderosamente. “Un cartel es eficaz cuando logra enterar de su contenido a un pasajero o automovilista que va a velocidad moderada, sin que se detenga”¹⁴.

Según J.A. Ramírez, las características del cartel son:

- Existe un mensaje icónico o icónico-literario, la presencia de la imagen aunque sea dibujo es imprescindible.
- Este mensaje es ordenado en dos dimensiones, una es el plano y otro son los materiales o soportes.
- Se hace múltiple el mensaje verbo-icónico y constituye el carácter masivo como medio, tiene un carácter relativamente grande.¹⁵

Entre otras características destacan las siguientes:

- Debe de ser legible considerando su colocación adecuada para que pueda observarse desde lejos.
- Caduca una vez que la información que contiene ha pasado de vigencia.
- Es aleatoria a la audiencia que tiene el cartel.
- Se debe de tomar en cuenta una idea clara, que el texto tenga funcionalidad y que el individuo pueda detenerse a verlo.

Entre las ventajas que tiene este medio impreso de comunicación son:

- Es un medio versátil de información.
- Tiene la capacidad de síntesis.
- Una fácil reproducción.
- Auditorio muy amplio.
- La comunicación que en él se genera es proyectada a través del impacto visual que causa en el receptor.

Entre las desventajas es que:

- La información que en él se encuentra, generalmente tiene un tiempo definido.
- Su eficacia dependerá del diseño del cartel y del interés que se genera en el público receptor.

Uno de los factores de atención del público es la curiosidad en la que se encuentra lo raro, lo inédito, lo nuevo, y lo original, lo que causará en el espectador la atracción y despertará la curiosidad por observar el cartel.

1.3 El Cartel y su clasificación

La fuerza de comunicar a través del cartel se lleva a cabo con el uso vigoroso del color, aplicado con mayor simplicidad a la forma.

La síntesis en la interpretación de las formas así como del volumen en una ilustración ubicada en una composición bien elaborada, sin muchos detalles, poca iluminación pero con agresivos colores forman la anatomía del cartel.

El cartel, es un medio de comunicación en el que se capta instantáneamente el mensaje, proporciona información sobre actividades sociales, educativas, culturales, deportivas y políticas, transmite un mensaje aunque el espectador que lo ve no esté interesado, consiste en una hoja de papel en que se presenta una idea por medio de una combinación de imagen y texto, se pega sobre un muro o sobre una superficie lisa para que permanezca expuesto a las miradas de los transeúntes, su medida varía y se ajusta al tamaño máximo del pliego en el que se imprime. Es importante obtener las dimensiones grandes para que el anuncio se pueda adaptar en la pared normal. Un factor importante dentro de su realización es que debe de manifestar algo único, inédito,

original y nuevo, para poder despertar curiosidad en el público, es por ello que es la representación gráfica de una idea, el cual lleva implícito un buen mensaje. Su realización del cartel es de carácter importante ya que a través de éste se logra un diálogo visual y se contribuye al desarrollo de la sociedad, mostrándose como signo cultural de la época en que vivimos, así como un medio de comunicación impresa con el cual se enriquece nuestro lenguaje visual.

Se requiere de un conocimiento acerca del color y lo que sus efectos conllevan, así como de una gran creatividad y la facilidad para la simplicidad de formas. La redacción que se traslada al cartel debe de ser directa ya que el mensaje no debe de contener muchas palabras, ya que es considerada como una pieza ilustrativa y no debe de tener más de 6 palabras, cuando está bien diseñado deja en el espectador una imagen duradera. El diseñador debe de considerar principalmente al público al cual le va a transmitir su mensaje.

Algunos carteles han influido sobre otras artes, al generarse esta interacción ha sido la faceta popular del cartel la que ha cautivado la expresión del idioma popular que permite en un lugar único en las artes. En el cartel no hay nada figurativo, solo manchas de color, tal vez no se mira se ve al pasar, hay temas plásticos o de simbología difícil que se

prestan bien para el cartel abstracto.

La fotografía se utiliza con frecuencia, sobre todo en el de tipo turístico, en el cual se selecciona la foto mas adecuada, en donde se colocan las letras y los tipos. El fotomontaje ofrece grandes posibilidades, si se tiene imaginación, se trata de cortar, pegar, combinar fotos y letras de la mejor manera. Se escogen fotos de la mayor calidad posible.

Se considera preciso que el nombre del producto a dar a conocer no encabece el cartel, que el titular no sea demasiado grande, que la fotografía o el dibujo de humor son las fórmulas más eficaces, que deben ser evitadas las escenas vistas desde lejos, que es mejor presentar un detalle que una visión de conjunto, que los contrastes de colores fríos o suaves no suelen ser eficaces, y sobre todo que un cartel no puede anunciar dos cosas a la vez.

ASPECTOS COMPOSITIVOS DEL CARTEL

Los factores que se deben tomar en consideración para definir las dimensiones de un cartel son:

- Los lugares en que deberá colocarse .
- El público a que estará destinado.

De acuerdo con estos factores se dividen en dos grandes grupos:

- o Los proyectados para colocarse en muros exteriores (1), están destinados al público en general, a personas que van de paso, son aprox. de 70 cms. X 1 m.
- o Los de tamaño menor, se colocan en muros interiores, en escaparates y en mostradores, destinados a un público más especializado, aprox. de 40 X 60 cms.

Es importante considerar los siguientes aspectos para la elaboración de este medio impreso:

- La técnica de dibujo que se va a seguir.
- La cantidad de carteles que se requieren imprimir.
- El procedimiento de impresión en que se va a reproducir y también la cantidad de colores, dado que el costo de un cartel varía con el número de colores que se emplea para imprimirlo.

Es necesario tomar en cuenta diversas actividades que nos ayudarán en la planeación del cartel:

- 1) Definir el tema del mensaje visual que se va a transmitir usando como medio de comunicación el cartel.
- 2) Precisar el objetivo que se desea alcanzar en el público.

Esto se logra al realizar una investigación a través de la cual se nos proporcionará información sobre el medio ambiente en que se va a difundir el cartel y las características del público que lo va a ver.

Con los datos obtenidos nos generarán una idea de las imágenes más apropiadas para despertar mayor interés y qué textos estarán más de acuerdo con el vocabulario que va dirigido a ese público.

Nos permitirá saber en que lugares se podrán poner los carteles, en que dimensiones y qué cantidad de carteles habrá que imprimir.

A su vez se podrán realizar una lista con los diferentes datos obtenidos:

1. Tema del cartel
2. Objetivo que se pretende alcanzar
3. Medio ambiente en que se va a difundir
4. Características del público al que está dirigido
5. Lugares en que se podrán colocar los carteles
6. Dimensiones del cartel
7. Cantidad de carteles que serán necesarios
8. Procedimientos de reproducción que se recomienda

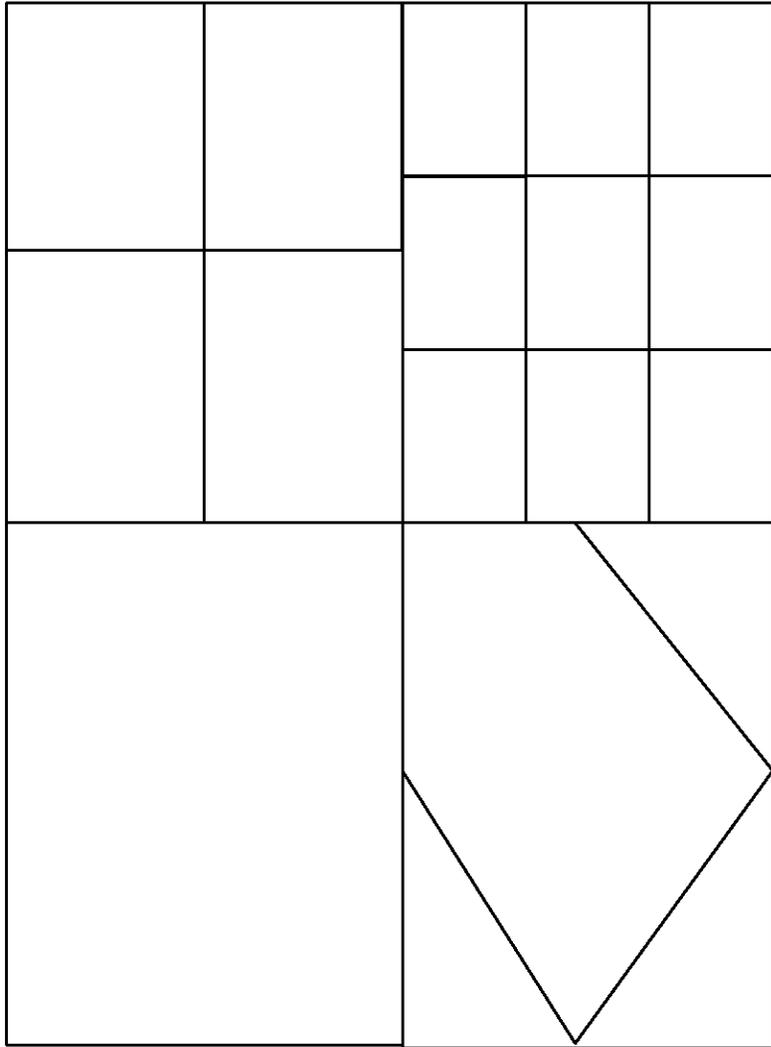
PROYECTO GRÁFICO

Es una actividad creativa en la que hay que desarrollar diversas ideas para transmitir el mensaje y encontrar la forma de representarlas gráficamente por medio de imágenes sencillas y textos breves. Cada nueva idea que vaya surgiendo se tiene que resolver visualmente mediante un boceto.

Los textos se redactan de acuerdo con los bocetos, debe tenerse presente que en el cartel la imagen y el texto se complementan.

División del espacio

En una hoja de aprox. 40 X 50 cms



Dibujo de figuras geométricas básicas para facilitar la representación de gráficas de forma

Figuras geométricas básicas:

Cuadrado

Rectángulos

Triángulos

Círculos

Ovalos

PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DEL CARTEL

Antes de realizar la elaboración del original hay que revisar el boceto seleccionado tomando en cuenta lo siguiente:

- El motivo gráfico debe proporcionar suficiente información visual sobre el tema y el objetivo.
- El texto debe ser breve y preciso.
- El colorido debe ser atractivo sin que intervengan demasiados colores para que no se disperse la atención.
- La composición de imagen y texto debe ser sencilla para que al ver el cartel se pueda captar el mensaje a primera vista sin que dé lugar a confusión en su interpretación.
- La imagen y el texto deben estar de acuerdo con el medio ambiente y las características del público a que está dirigido.
- Debe tener las dimensiones apropiadas para los lugares en que será expuesto.

El boceto a color que ha sido escogido en la selección final es el que habrá que dibujar al tamaño que tendrá el cartel, cuidando detalles como: dimensiones, figuras, textos y color, ya que el original servirá para las reproducciones.

COMPOSICIÓN

No hay que olvidar que el diseño es la parte más importante del cartel, del movimiento que se le dan a las líneas y a las figuras, del equilibrio en la composición y de la armonía en la combinación de colores, dependerá la efectividad de la transmisión del mensaje. El diseño puede dar una sensación de tranquilidad, puede indentificarse con una sensación de rigidez o de dignidad, podría dar una idea de formalidad, o una sensación de violencia, o sensaciones de movimiento, pueden ser de diversos tamaños, verticales u horizontales, en general guardan una proporción de 3 X 4, este espacio se puede distribuir en distintas formas, sin embargo se ha podido observar que algunas áreas tienen mayor interés que otras para el público. La imagen de un cartel debe tener las dimensiones adecuadas y estar colocado en el lugar en que llama más la atención. En la mayoría de los casos la imagen es lo más importante pero hay ocasiones en que el texto tiene mayor importancia. El color es un elemento que tiene gran importancia en la elaboración de carteles, la buena combinación de tonos, los contrastes violentos o suaves y la armonía entre los colores seleccionados son factores que llaman la atención del público que ve el cartel, esto facilita una transmisión más rápida y efectiva de su mensaje.

Como medio de comunicación el cartel alcanzó su cima con la Primera Guerra Mundial (1914-1918), debido a este conflicto los gobiernos se remontaron al cartel para utilizarlo como un medio propagandístico y de persuasión visual. Para ello era necesario reclutar gente para el ejército y conseguir levantar la moral para conservar el apoyo popular a la guerra. Durante este conflicto con armas tecnológicas, aeroplanos dirigibles, artillería pesada, se realizan campañas de recolección para recaudar fondos para financiar la guerra y así no ir a la bancarrota, en el gobierno fue necesario el apoyo del público para conservar la guerra con el fin de prevenir una aguda escasez.

Los carteles de las potencias como Alemania, Austria, Hungría y los aliados guiados por Francia y Gran Bretaña, a los que se unió Estados Unidos en 1917, fueron totalmente diferentes. En ellos se integró la palabra e imagen así como la esencia de la comunicación que transmitió la simplicidad en las imágenes a partir de formas y de modelos poderosos. Un reconocido artista fue Julius Klinger, que a través de sus carteles expresaba ideas complejas con símbolos pictográficos simples, como en la lám. 65, que muestra la octava campaña para el empréstito de la guerra alemana realizado en 1917. El enfoque de los aliados a la propaganda gráfica fue más ilustrativo, gobernada con una fantasía literal simbólica para cumplir con los objetivos de la propaganda.

El cartel inglés trataba de afirmar y proteger los valores del hogar y de la familia, uno de los carteles con gran repercusión es el realizado por Alfred Leete (1882-1933), (ver lám. 66, pág. 60) llevado a cabo en 1915, en donde muestra al Lord Horatio Kitchener, secretario de guerra británica, dirigiéndose al observador en el que invitaba a las personas a unirse al ejército.



Lám.. 65 Julius Klinger, cartel de la octava campaña para el empréstito de la guerra alemana, 1917.

Tal es el caso de James Montgomery Flagg (1877-1960), quien realizó un cartel con la influencia de Alfred Leete, (ver lám. 67), con el mismo tema, el reclutamiento militar, reproduciendo grandes cantidades de este cartel en 1917.

El tema fue el patriotismo popular reflejado en sus carteles manteniendo esencias simbólicas en cuanto a los carteles realizados como por ejemplo el realizado por Joseph C. Leyendecker, (ver lám. 68), en 1917.

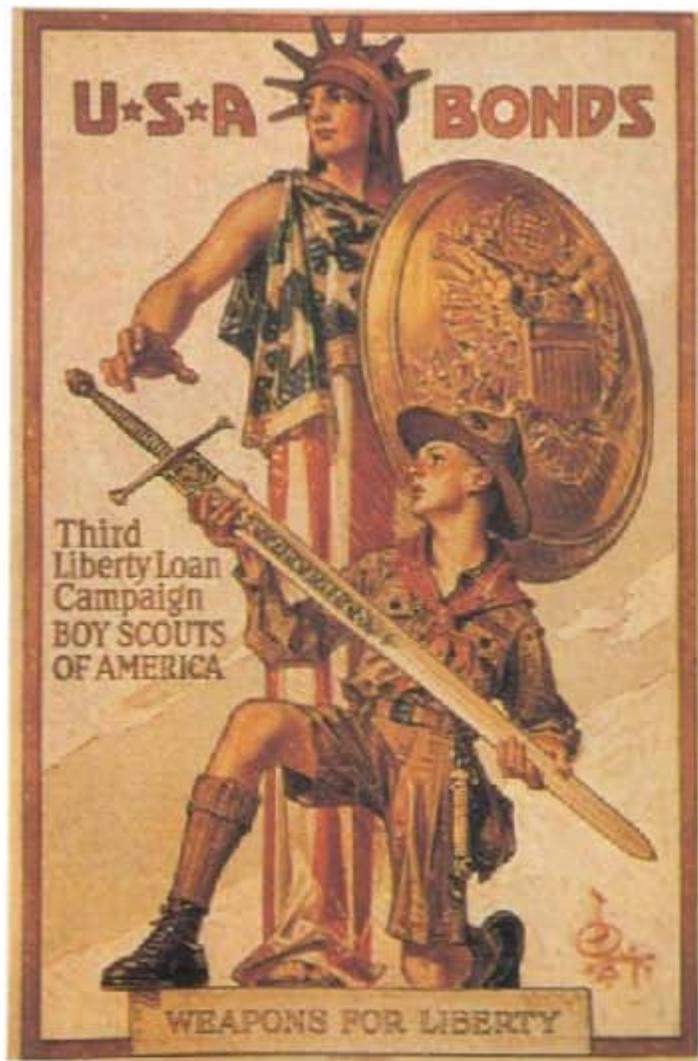
Importantes funciones del cartel militar fueron el mantener la honorabilidad de los soldados y crear un culto en los líderes nacionales, así como ridiculizar a los líderes enemigos.



Lám. 66 Alfred Leete, cartel del reclutamiento militar, 1915.



Lám. 67 Jame Montgomery Flagg, cartel de reclutamiento militar, 1917.



Lám. 68 Joseph C. Leyendecker, cartel celebrando una exitosa campaña de bonos de guerra, 1917.

1.3.2 Cartel Político

Cabe destacar aportaciones que hizo Adolf Hittler, quien tuvo una habilidad para la propaganda visual, cuando estuvo en la cima de la política alemana, la suástica fue adoptada como símbolo del partido nazi, reflejándose en los uniformes de color café con brazaletes rojos, los cuales portaban una suástica negra en un círculo blanco que prontamente comenzó a aparecer en Alemania a medida que crecían las tropas nazis.

Los carteles fueron diseñados por Ludwig Hohlwein (1874-1949), de Munich, debido a las condiciones sociales su evolución no espero, redujo imágenes a formas planas, su trabajo coincidió con las ideas de Hittler llevándolas a cabo a través de plasmarlas en sus carteles como lo muestra en las lám. 69 y lám. 70 (ver pág. 62), reforzando así la propaganda nazi, llevo a cabo un estilo militar, severo e imperial que se reflejaba en sus carteles como en la lám. 71 (pág. 62) en 1940, eran carteles de reclutamiento.

En 1919 se produjo en Rusia un nuevo tipo de cartel político aportado por Mijail cheremmyj, se titulaba "Ventana satírica de los telégrafos rusos, conocido como ROSTA, en que se intervienen elementos o viñetas características del comic. Fue un método colectivo para la realización de carteles adoptado por el grupo Noviembre en Berlín, fundado en 1918 por Marx Pechstein y Hans Richter.



Lám. 69 Ludwig Hohlwein, cartel para ropa de hombres, 1908.



Lám. 70 Ludwig Hohlwein, cartel de Deutsche Lufthansa, 1936.



Lám. 71 Ludwig Hohlwein, cartel de reclutamiento, 1940.

1.3.3 Cartel Hippy

Fue un nuevo estilo artístico, que tuvo influencia del Art Nouveau y del Simbolismo, éste último fue un estilo desarrollado en Francia y destacan Gauguin y Maurice Denis, el estilo decorativo era mayor, afectó al diseño del cartel volviendo a introducir la iconografía como elemento pictórico.

Los artistas utilizaban configuraciones lineales y los contornos amorfos del Arte Nouveau, describía lo sagrado y lo profano en aquella época se producía un cambio público, el cual coleccionaba obras de arte, este cambio afecto directamente en el cartel y que contenían gran información visual, tenían rostros expresivos agrandados y otros signos antiguos.

En este tipo de cartel los diseñadores recurren frecuentemente al pasado, como si éste fuera parte de su experiencia, reconociendo que el pasado participa al presente, un ejemplo fue un diseño realizado por Roberto McClay, llamado Funky Features, en los años sesenta. Las características simbólicas de este tipo de cartel es la representación de largas túnicas, las barbas de viento, las drogas y el unisexo, se expresó el culto a lo extravagante hacia una sociedad materialista. El cartel hippy es más brillante, elaborado y tan accesible como su predecesor.

Entre los representantes del cartel hippy se encuentran “Young Bloods” de Victor Mosceso, (ver lám. 72, pág. 64) y Avalon Ballroom, de Bob Shnepf, en los cuales el efecto obtenido es deslumbrante y existe una yuxtaposición de colores complementarios aturdiendo al espectador con los motivos esntreladzados que presentaban.

El artista comunicaba que se disfrutara el efecto de lo que representaba en los carteles.

En 1964, Susan Santag comentaba que “el objetivo de todos los comentarios sobre arte debería ser ahora el realizar obras de arte y por analogía con nuestra propia experiencia más reales para nosotros un lugar menos la función la crítica debería mostrar *cómo es lo que és*, e incluso *eso es lo que es*, en lugar de indicar *lo que significa*».

El cartel hippy mostraba una sociedad de consumo así como la expresión del amor y de la paz como se muestra en los carteles, la mayoría de estos carteles expresan su atractivo sensual, rompiendo con las actitudes anteriores a través de sus mensajes claros y concisos. En esta época el público desarrolló una actitud mental en la que los mensajes llegaban a través de los sentidos, utilizando al cartel hippy para una manifestación total del arte, similar a lo que sucedió con el Art Nouveau, es una forma de vida.

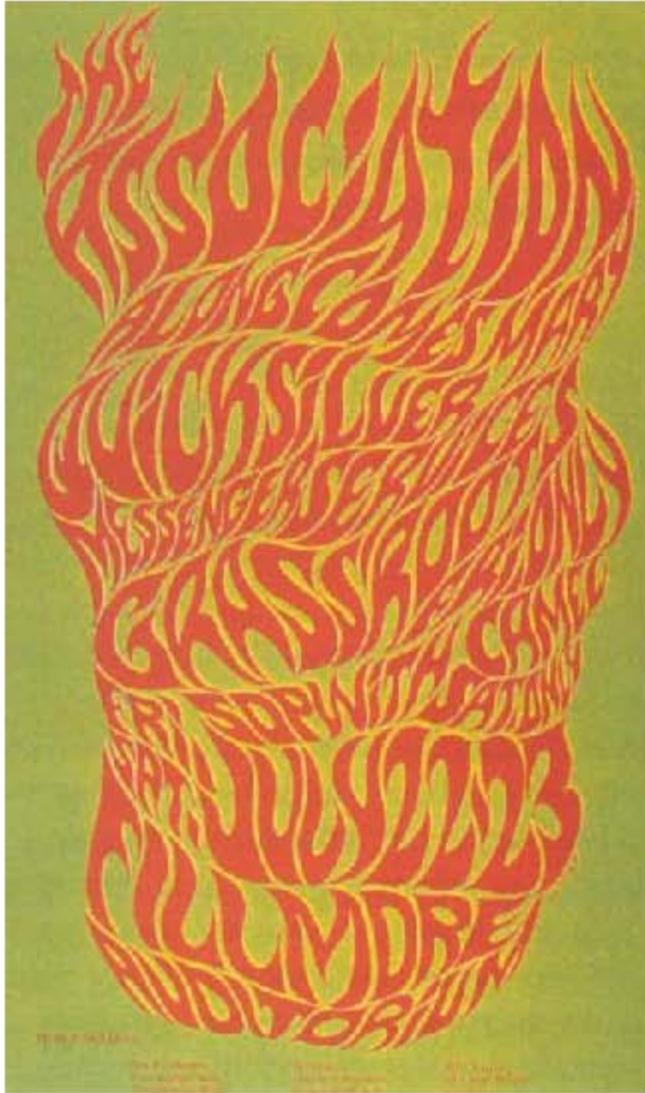
Tiene efectos debido a la Revolución técnica que ha experimentado a través del desarrollo del proceso de impresión así como el avance tipográfico y el uso de la Litografía OFFSET.

Los carteles hippies, se alimentaban de la imaginación producida en aquella época, la cual contenía y mezclaba con los estilos del pasado. Retoman la frase de Le Corbusier quien decía “las causas de la decadencia son facilidad para trabajar bien el hastío de lo bueno y el gusto por lo extravagante”¹⁶.

La primera ola de la cultura del cartel surgió a través de la subcultura hippie a finales de los años 1960, centrada en Haight-Ashbury de San Francisco, debido a que los medios de comunicación y el público en general relacionaba el tema de los carteles con el rock y las drogas, se les llamó también carteles psicodélicos entre ellos se encuentra el cartel de Wes Wilson, (1937), llamado “The association”, en 1966, (ver lám. 73).



Lám. 72 Victor Moscoso, cartel para el concierto Big Brother and the Holding Company, 1966.

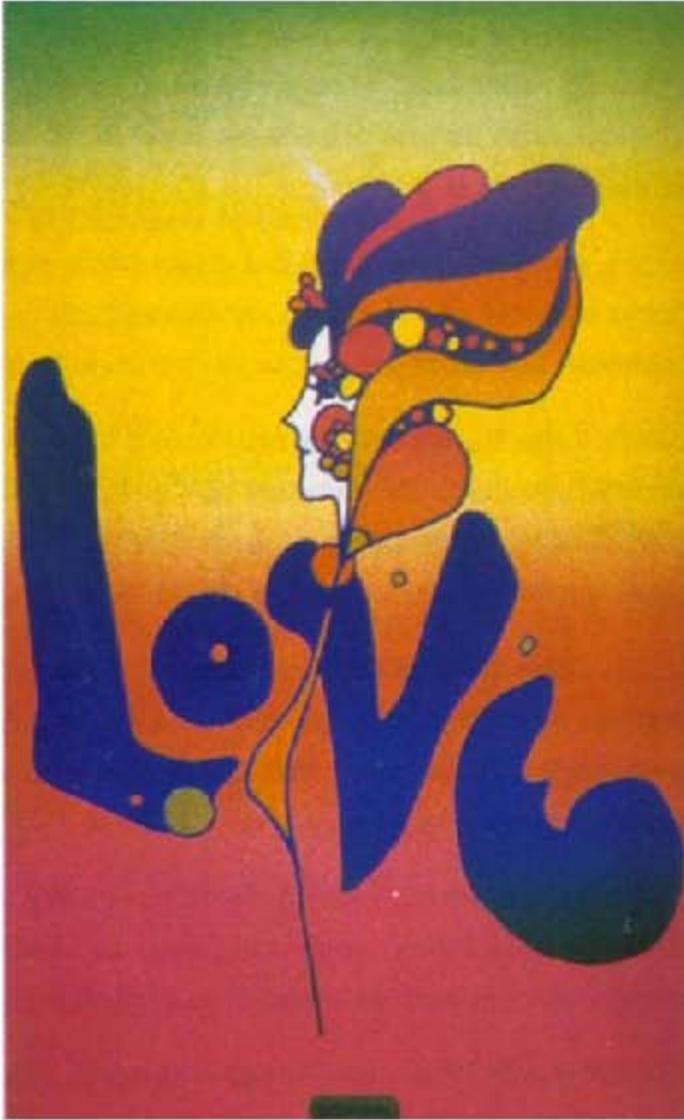


Lám. 73 WesWilson, cartel del concierto The Association, 1966.

También se inspiró en el Op Art (vibración óptica), representaba la cultura popular o como en el Pop Art, en el que prevalecía la manipulación en la reducción de imágenes de tono c continuo o marcados contrastes de negro y blanco.

Peters Marx (1937), representó Love, (ver lám. 74), en 1970, en el cual combinó el contorno negro marcado, como en las tiras cómicas, las líneas orgánicas del Art Nouveau y la influencia del Pop Art.

El cartel hippy, alcanzó su punto culminante en 1960.



Lám. 74 Peter Max, cartel Love, 1970.

1.3.4 Cartel Publicitario o Comercial

Generalmente el cartel publicitario o comercial promueve algún objeto y con ello trata de seducir o persuadir al público con el fin de que éste lo obtenga.

Lo que pretende es que el receptor adquiera o consuma lo que en el cartel se ofrece y estar seguros de que la compra del producto es la más conveniente que existe.

Los carteles publicitarios contienen un factor principal, la imagen o imágenes del producto, contiene un slogan que refuerza la propuesta la cual no tiene que ser mayor de 7 palabras.

En él se trata de integrar lo icónico y lo verbal, multiplicando el efecto del impacto.

1.3.5 El Cartel Cultural

Este tipo de cartel básicamente se dirige a un público que tiene una posición cultural y social determinada, principalmente esta enfocado hacia actividades de carácter intelectual, así como artísticas.

Su finalidad es la de comunicar e informar acerca de algún acontecimiento o evento, este tipo de cartel contiene la información necesaria para invitar al público asistir a un evento, o se aportan los datos de algún suceso cultural que se llevará a cabo en cuanto a alguna exposición, conferencia, etc., en el que se colocan los nombres de las personas o ponentes, así como logotipos del lugar o lugares que llevarán a cabo el evento.

En algunas ocasiones se retoman distintos elementos gráficos característicos del evento

Los principales géneros en el cartel son:

- o Turismo
- o Cine
- o Teatro y música
- o Toros (en España, México y otros países)
- o Carteles políticos, estatales o de interés público
- o Carteles de prestigio

En cada género se aplicará la modalidad o el estilo más conveniente que nos parezca.

Está destinado a promover actividades artísticas y diversas manifestaciones de la cultura.

1.4 Antecedentes Históricos del Catálogo

En 1876, A. Derenne publicó *L'après Midi d' un Faune of Stéphane Mallarmé*, este fue el año en que Graham Bell inventó el teléfono, China declaró a Corea, fue un año muy importante para las bibliotecas de Estados Unidos.

Charles Ami Cutter (1873-1903), compiló en un libro titulado *Rules for a printed dictionary catalogue*, en el cual establece que el realizar un catálogo es un arte y no una ciencia, se preocupó por la producción adecuada de los catálogos.

Aproximadamente 112 años atrás en 1764 el Catálogo NN Redwood Library Company en Newport, fue el primer publicado y han sido varios predecesores que no han sido conocidos a través de la historia.

Ladislav Sutnar fue un importante diseñador moderno en Estados Unidos, a través de la asociación Sweet's Catalog Service, realizó aportaciones hacia el diseño de la información de productos industriales.

La asociación Sweet había recopilado información de productos arquitectónicos e industriales. Sutnar desarrolló una filosofía para la estructuración de la información en una manera lógica, a través de dos libros importantes catálogo de Diseño y Progresos de catálogos de diseño. Este diseño de carácter informativo fue definido como una síntesis de la función del flujo y de la forma, en cuanto a función se define como la necesidad utilitaria de un propósito específico, facilitar, encontrar información. El diseñador Sutnar, creía que la unidad básica debería de ser la unidad visual, esto es, la doble página extendida en vez de la página simple.

Él rechazó los márgenes tradicionales ya que los consideraba cajas rígidas, las cuales originaban barreras hacia el flujo visual, utilizando sangrías.

El empleo de la forma, el color y la línea, como elementos funcionales provocaron el efecto de dirigir la vista la cual se movía a través del diseño buscando información.

Según Buonocor, define al catálogo como "la nómina ordenada de obras existentes en una biblioteca pública, privada o librería, con la indicación mediante una clave o símbolo"¹⁷, a través del cual servirá para la identificación del tema.

1.5 Definición de Catálogo

Un catálogo es más que un compendio bibliográfico es caracterizado por tratar temas específicos.

Está considerado como un diálogo existente entre el realizador y el lector.

Existe una serie de tipos de catálogos entre se consideran los siguientes:

- FILOSOFÍA Y RELIGIÓN
- religión y teología

- CIENCIAS SOCIALES

- ciencia política
- economía
- leyes
- finanzas
- estadística
- documentos gubernamentales
- educación

- CIENCIA Y TECNOLOGÍA

- historia natural
- botánica, agricultura y horticultura
- zootecnia
- medicina
- ingeniería

- ARTE Y ARQUITECTURA

- arte
- teatro y cine

- LITERATURA

- ficción
- libros para niños
- autores

- HISTORIA

- MÚSICA

- GEOGRAFÍA

FILOSOFÍA Y RELIGIÓN

El tema de filosofía y religión difunde lo concerniente a la literatura y los mejores catálogos y manuscritos fueron impresos por importantes universidades extranjeras.

Por ejemplo se puede realizar temas de África que incluyen material de las religiones primitivas, o acerca de Asia enfocados a su filosofía y religiones.

Se pueden considerar temas individuales:

-Filosofía

-Investigación Física

-Religión y Teología

-Otras religiones

CIENCIAS SOCIALES

Este tipo de catálogo incluye literatura, publicaciones gubernamentales, gacetas, leyes o documentos que se han generado en el Estado.

Otro tipo es el de Ciencias Políticas el cual conlleva temas de aspecto económico y financiero. Inevitablemente se puede considerar en los catálogos la historia de los países en el cual se subraye el tema político-económico.

En el aspecto económico se considera otro tipo de catálogo, en el que se tratan temas de negocios y económicos un importante catálogo que aborda este tema es «The economic Library of Jacob Hollander de la Universidad de Illinois, en el cual recopila datos históricos en cuanto a finanzas.

El catálogo de tipo administrativo comprende documentos concernientes a la historia, palnección, comunicación, finanzas, leyes, ecología y políticas, dependiendo del tema se realiza un catálogo.

Otro catálogo es el de labor social que se especializa en trabajos realizados por la seguridad del ciudadano, por el bienestar de los niños y problemas sociales.

El catálogo de leyes contiene aspectos de la historia.

El educativo incluye libros de texto, universidades, su historia, folklore, abarca manuscritos, arqueología y música.

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Recauda temas sobre historia natural, botánica, agricultura y horticultura, zoología, ornitología, medicina e ingeniería.

El catálogo de botánica maneja la historia de cada una de las divisiones de la botánica, la agricultura y horticultura.

El de Zoología corresponde a una colección de diferentes tipos de organismos vertebrados e invertebrados, desarrollados en el medio ambiente.

El de Medicina, se especifican los diferentes tipos de medicamentos más importantes.

El de Ingeniería, recopila información acerca de los avances tecnológicos que se han inventado.

ARTES Y ARQUITECTURA

En este tipo de catálogos se recauda información de arqueología, de las culturas y del arte, de esculturas, cerámica y de manuscritos. En él se incluyen fotografías, trabajos de arte u objetos que aparecieron en una época o del tema del cual se está haciendo relación. Se pueden incluir arquitectura, la escultura, cerámica, objetos de metal, dibujos, artes decorativos, fotografías y otro tipo de objetos.

En el catálogo de Arquitectura se muestran las construcciones realizadas en una época o período más importante de la historia.

Destacan los catálogos de teatro y de cine ellos se dividen en colecciones de drama, se incluyen las películas, el circo, la magia, representaciones artísticas que han realizado personajes importantes o que causaron gran espectación en el público.

LITERATURA

Se divide en temas:

Ficción, «The Catalogue of romances», encontrado en el departamento de manuscritos del Museo Británico incluye material de carácter clásico, alegórico y didáctico, así como leyendas. Son lecturas importantes que han recaudado para el mantenimiento de la lectura y de las mejores publicaciones.

HISTORIA Y BIOGRAFÍA

En este tipo de catálogo lo que se trata de realizar es una recopilación de datos históricos importantes.

MÚSICA

Recopila definiciones dentro de la música, músicos importantes, tipos de música.

GEOGRAFÍA

Contiene mapas, atlas, océanos, ríos, regiones importantes.

1.6 Elementos gráficos y compositivos del Cartel y el Catálogo

Se consideran diversos elementos para la realización de los medios impresos a desarrollar, entre ellos se encuentran los siguientes:

El considerar desde la tipografía, la cual representará parte del diseño editorial transmitido tanto en el cartel como en el catálogo repercutiendo de manera importante para el apoyo del mensaje visual, tomando en cuenta a su vez el peso, la posición y la amplitud y de una expresiva tipografía la cual pueda ser principalmente legible y leíble.

La imagen como un elemento visual, el cual utilizado eficazmente apoyará la idea que se desee transmitir, la cual podrá ser considerado un dibujo a línea, una ilustración o una fotografía, las cuales describirán y significarán lo que se pretende plasmar en el papel.

Tomando en cuenta el color así como todo lo que conlleva el utilizar este elemento para poder expresar con mayor redundancia el mensaje.

Las retículas, para la composición de los elementos retomados, son de gran utilidad para poder fundamentar la composición de los signos propuestos y con ello obtener la unidad deseada para la composición.

El formato tanto para el cartel como para el catálogo es de gran importancia para poder considerar medidas y la colocación de los elementos.

Principalmente se describirán los elementos que son de mayor relevancia para mantener la unidad dentro de estos medios impresos de comunicación y mantener una composición que permita un resultado eficaz que se pretende alcanzar el cual es que las personas puedan decodificar el mensaje que contiene diversos signos para que puedan ser entendibles.

1.6.1 Tipografía

Tipografía: “es todo símbolo visual visto en la página impresa. Estos símbolos colectivamente se denominan caracteres e incluyen letras, números, signos de puntuación y otros símbolos diversos, las letras se clasifican en mayúsculas y minúsculas”¹⁸.

A través de las palabras principalmente es como se guían los procesos de pensamiento el lector hacia lo que se espera es por ello que es la comprensión de un mensaje que de origen a la relación y la intención que se genera en la fuente de origen para la comprensión del mismo.

El siglo XIX fue un periodo puro y lógico, fue una explosión de tipos y expresiones a partir de 1886, se comenzó a desarrollar con éxito la primera maquinaria mecánica de componer para tipos móviles. Gutenberg invento en 1440 el tipo movable. La composición mecánica simbolizó la combinación de la composición impresa con la era industrial.

Las nuevas tecnologías de impresión y de composición han tenido un efecto en la creación de nuevos tipos.

Debido a la gran demanda por contar con diseños y tamaños adicionales para agregar variedad a los materiales impresos se diseñaron mas tipos.

El conocimiento acerca de la organización de tipos es necesario para el diseñador ya que con ello podría identificar con mayor rapidez la letra que satisfaga sus necesidades.

1.6.1.1 Familias Tipográficas

El tipo se organiza de acuerdo con Arthur Thurnbull en:

1.- Grupos

Se considera el desarrollo histórico de las letras y su forma estructural.

2.- Familias

Cuando se habla de grupos se mencionan varias familias como el Caslon, Futura, etc. El estilo seguido en el diseño de los elementos o partes de la letra es lo que separa a una familia de la otra. Una definición es "cierto número de letras de diseño estrechamente a fin, como la familia Caslon o la Bodoni"¹⁹.

3.- Fuentes

Una fuente es aquella que contiene letras, números, signos de puntuación y otros símbolos que constituyen una rama de una familia en determinado tamaño. Se refiere por rama a una variación de la familia.

4.- Series

A la variedad en los tamaños de la rama de una familia disponible para composición se le llama serie.

EJEMPLOS:

Humanista

Es un grupo de tipos el cual está inspirado en el primer estilo de letra romana (así como de Nicolas Jenson (1420-1480), quién fue un impresor francés. El tipo está basado en los manuscritos humanistas del siglo XV, era más redondeada y ancha producida con plumas de punta ancha que permitía hacer algunas inflexiones, en estos tipos, los rasgos que la distinguen de otros tipos romanos son la barra inclinada de la letra “e”, la acentuada con inclinación hacia la izquierda del eje de la letra y escaso contraste de la modulación entre los rasgos gruesos y los finos.

Entre algunas variaciones que se han originado de este estilo se encuentra El Cloister old style, diseñado por Morris Fuller Benton para American Type Founders en 1897, así como el Kennerley de 1911, de Frederic Goudy y el Centeur de 1914-1929 de Bixie Rogers basados en el de Jenson obteniéndose diversas diferencias entre las que se encuentra que Kennerly tiene rasgos descendentes más cortos y el Centeur tiene los rasgos más finos.

Garalde

Estos tipos tienen una barra horizontal en la “e” sólo algunas veces comparte características con el grupo humanista, mantiene el rasgos de la escritura de pluma, con el trazo oblicuo en los remates de los rasgos ascendentes y los caracteres tienen tendencia a inclinarse hacia atrás.

Los primeros modelos para los tipos Sarralde son los realizados por el impresor veneciano Aldo Manuzio (1450-1515) y es estampador Francisco Grifo, realizaron Bembo, a través del diseñador y estampador francés del siglo XVI Claude Garamond (1500-1561), quien fue el primero en producir una gran reforma de los caracteres aldinos, creando un tipo que comenzó a distinguirse en 1530. Granjon diseñado por el francés Robert Granjon en el siglo XVI, se parece al Garamond. Caston, inspirado en diseños holandeses del siglo XVII. El tipo Palatino diseñado en 1950 por Herman Zauf, se inspiró en los rótulos renacentistas italianos y en inscripciones romanas, que se proyecta en sus blancos internos y las escasa ortodoxia de sus remates. El tipo Sabon de Jan Tschiamold es un garalde diseñado para trabajar con las diferentes tecnologías de composición.

El Times Roman de 1932 de Stanley Manson contiene los ascendentes y descendentes característicos en el tipo para periódicos, incorpora el concepto de inclinación y modulación que contrasta con Platin-Coulon.

Transición

Son llamados así porque tienen caracteres que muestran la transición entre los romanos “antiguos” (Old Style o Garalde) y los romanos modernos o didone, que aparecen por primera vez a finales del siglo XVIII. Presentan asta más pronunciada que los garaldes, los cuales es generalmente vertical o con solo una ligera inclinación, teniendo una gran modulación.

Los remates pueden ser cartelados u oblicuos como en el grupo anterior u horizontales con tendencia a la rectitud y tiesura de los didone. Los caracteres del tipógrafo inglés John Baskerville (1706-1775) y el fundador francés Pierre-Simon Fournier (1712-1768) son los esenciales de este grupo incluyéndose dentro los Caslon y Garamond con las modificaciones realizadas en el siglo XX. El Caledonia diseñado por William A. Dwiggins en 1938 es un tipo de transición que incorpora algunos aspectos del estilo didone, los remates horizontales, están ligeramente acartelados y en el caso de la letra t el remate es totalmente recto.

Didone

Se noto un gran contraste entre los rasgos gruesos y finos, los remates de las letras de caja baja son horizontales y a menudo sin acartelar, la inclinación del eje de las letras es totalmente vertical. Estas características quedan plasmadas con la obra de Giambattista Bodoni (1710-1813) de Palma quien tuvo los tipos Fournier y Didot, refinándolos Firmin Didot quien había producido el primer tipo didone en 1780, con remates muy finos que sacaban partido de los mejores operados en la calidad del papel y de la impresión. La tipografía Bodoni aprovechó al máximo este planteamiento del diseño con un uso generoso del espacio en blanco que hacía resaltar magníficamente los resplandecientes y contrastadas cualidades del tipo. Torino es un revival de principios del siglo XX producido con unos descomunales remates y unas florituras terminales en tanque que el Didi ITC es una forma exagerada de didone creada en 1970 por Bonder y Cornose con el fin de ser utilizada en rótulos. Walbaum sigue la línea de Didot.

Neotransición Serif

Este grupo comprende una mezcla entre rasgos que no encajan en la evolución histórica anterior a la forma. Son tipos más robustos que los didone, por lo general fueron estampados en el siglo XIX para resolver el problema de reproducción ya que los

grandes tirados la mala calidad del papel y la demanda de tipos más compactos habían sometido a la impresión de mayor calidad a las obligaciones que no podían satisfacer.

Entre los que destacan son el Bookman reformado en el año de 1920 anteriormente conocido como Antique Old Style, mezcla de rasgos.

El Century Schoolbook diseñado por Morris Foller Benton se destinó a los textos escolares de gran legibilidad. El Excelsior un tipo lanzado en 1931 para operar en la prensa diaria de grandes tiradas, su objetivo es la máxima legibilidad bajo las más duras condiciones de impresión.

La familia Cheltenham empezó en 1890, basado en su robustez.

Bloque Serif

Están formado por tipos con potentes remates terminales de cuadrados formas con cartelas o sin ellas. Clarendon, lanzado por Robert Besley & Co.

En 1845 es el prototipo “bloque serif” que dio nombre a un extenso grupo de tipos, su claridad y robustez lo hacía más adecuado para enfatizar los textos, así como para una gran variedad de usos en rótulos de exhibición como por ejemplo para los carteles. El Playbill de Robert Harling (1938) es una forma bastante extremada en la que los remates son más potentes que los rasgos principales en una imitación del estilo de los carteles de teatro victorianos. En la producción de bloques con remates durante 1920 y 1930 se encuentra Memphis, de Rudolf Weiss (1929); Betan de Heinrich Jost (1931); Rockwell (1934); Senfa (1967).

San Serif o Grotesco

Los primeros tipos Sans Serif (sin remates lineales o de palo seco) aparecen en los catálogos de principios del siglo XIX; eran tipos pesados y voluminosos, que generalmente tenían la cersión de caja alta. A finales del siglo XX se comenzó a tener gran interés por estas formas debido al crecimiento de las necesidades de impresión de rótulos de exhibición, así de que Morris Fuller benton

acaparó el mercado con sus tipos Alternate Gothic (1903), Franklin Gothic (1904) y News Gothic (1908) presentan un contraste en cuanto al grosor obteniéndose más dureza en las curvas. En Trade Gothic de Jackson Burke (1948) se puede notar más suavidad.

Sans Serif Neogrotesco

En este los contrastes de grosores están menos marcados una diferencia principal se encuentra en que este grupo la letra g no cuenta con anillo inferior cerrado sino sólo una cola que trajo consigo la Akzidenz Grotesk, conocida posteriormente como Standard, así como Folio, la Helvetica, Univers y Venus.

Sans Serif Geométrico

Siguen las formas geométricas “minimalistas” el círculo y el cuadrado en el que “la forma sigue la función”. No tienen módulos y el grosor es constante. El principal es el Futura realizado por Paul Renner en 1927, expresaba las ideas racionalistas. Fue copiado Erbor (1922) de Jacob Erbar es anterior a Futura y tienen un gran parecido. Kabel (1927) de Rudolf Koch es un diseño personalizado y no conserva todos los rasgos minimalistas. Eurostile, de Aldo Navarese, se origina el cuadrado. El Avant Garden Gothic (1970), de Herb Lubalin y Tom Cornase, es un modelo con la funcionalidad de ser legible y tener diferentes utilidades. En la familia de tipos metro se obtenían diversos grosores.

Sans Serif Humanista

Son generados por las influencias de las inscripciones romanas y la de escritura manual de caja baja de los humanistas del Renacimiento, pretenden algunas modulaciones.

El Gill Sans de 1928, de Eric Grill, se inspiró en el tipo underground de Johnston para el metro de Londres. Optimo de Herman Zapf (1958) y Pascal de José Mendoza y Almeida (1960), contienen diversas variantes en el ancho de asta que rompen con la geometrización de tipos. Goudy Sans, de Frederic Goudy (1925), es un tipo más lúdico el cual ofrecía diversas variaciones de letras, lo cual hacía que se situara en un sitio “glífico” de tipos.

Glífico

Son tipos que contienen más letras cinceladas que la escritura, parecen más inscripciones cinceladas sobre piedra que realizada en un papel, se inspiró en las inscripciones romanas, entre sus características es que tienden a tener un ancho uniforme, con frecuencia presentan remates triangulares. El Augustea, fue diseñado por Aldo Novarese y Alessandro Butti, tiene remates muy pronunciados. Albertus, diseñado por Berthold Wolpe para Monotype (1932), se caracteriza porque en sus remates parecidos a terminales regruesados, con tendencia a los tipos sin remate humanista. Latín es un híbrido, en el que se distinguen los remates triangulares.

Caligráfico

Tienen en común el hecho de estar inspirado de que el tipo es una imitación de la escritura manual, como se puede notar el los rasgos del tipo Coramet, de Robert Hunter Middleton (1937), se puede considerar como una imitación de la escritura caligráfica, en tanto que Choc y Mistral de Robert Excoffon son más pictóricos. El Chancery es un tipo más contenido y legible, de Hermann Zapf, (1979).

Decorativo

Algunos de ellos imitan los caracteres mecanográficos de los cuales destaca el American Typewriter, diseñado en 1974 por Joel Kaden y Tony Sten, notándose el espaciado y la uniformidad de caracteres. Broadway (1929) de Morris Fuller Benton, híbrido de letra negra y fina sin remate como el Prarisian (1928), ambos inspirados en el Art Decó. Cooper Black de Oswald B. Cooper (1921), versión exagerada de Cooper Old Style, pequeños blancos y remates confuses. Cooper Plate Gothic (1901), de Frederic Goudy, tiene pequeños reamtes, casi no se define, goza de popularidad en rótulos y tarjetas. Eckmann (1900), de Otto Eckmann, evoca al Art Nouveau. Max Printer, contiene características de impresión matricial de puntos. El OCR-A (1967), se origina a la necesidad de hallar un tipo legible Stop, (1970) de Aldo Novarese, destaca porque sus formas se debieron a los rótulos de neón. Tea Chest, tipos de plantilla fue diseñado en 1939 por Stephenson Blake, basado en la forma de bloque con remate El Peignot (1937), de Cassandre, tiene rasgos humanistas sin remates.

1.6.1.2 Variantes

En este análisis se considera todas las partes de la letra, así como sus medidas y son las siguientes:

Altura de las mayúsculas

Es la altura de las letras de caja alta de una fuente, la cual se desarrolla a partir de la línea de base hasta la parte superior del carácter.

Altura de la x

Comprende la altura de las letras de caja baja, no incluye las ascendentes ni las descendentes.

Anillo

Asta curva cerrada que encierra la parte blanca interna en letras como la b, p, o la o.

Ascendente

Asta de la letra de caja baja la cual sobresale por arriba de la altura x, como en la b, d, o la k.

Asta

Es el rasgo principal de la letra que define su forma esencia, sin ella no existiría la letra.

Astas mantentes

Las astas principales verticales u oblicuas de una letra como la L, B, V o A.

Astas Onduladas

Rasgo principal de la letra S o de la s.

Barra

Característica horizontal en letras como la A, la H o la t. También llamada asta transversal.

Basa

Es una proyección que en algunas ocasiones se ve en la parte inferior de la b o en la G.

Blanco Interno

Es el espacio en blanco contenido en un anillo u ojal.

Brazo

Es una plaza terminal que se proyecta horizontalmente o hacia arriba y que no está incluida dentro del carácter, como se presenta en la letra E, la K o la L.

Cartela

Trazo curvo (o poligonal) de conjunción entre el asta y el remate.

Cícero

Es la medida tipográfica de Europa continental, que equivale a 12 puntos Didot o 4.512 mm. Es un poco variable con respecto a la medida angloamericana llamada punto o pica.

Cola

Asta oblicua colgante de algunas letras como en la R o la K.

Cola curva

Asta curva que se apoya sobre la línea de base en la R y la K, o debajo de ella, en la Q. En la R y en la K se puede llamar como cola.

Cuello

Es el enlace que conecta el anillo y el ojal de la letra g.

Cuerpo

Altura del paralelepípedo en que se está montando el carácter.

Descendente

Asta de la letra de caja baja que queda por debajo de la línea de base, como en p o g.

Inclinación

Es el ángulo de eje imaginario sugerido por la modulación de espesores de los rasgos de la letra. Este eje puede ser vertical o con diversos grados de inclinación, es de gran importancia en la determinación del estilo de los caracteres.

Línea de base

Es la línea donde se apoya la altura de la x.

Ojal

Porción cerrada de la letra g, la cual queda por debajo de la línea base. Si ese rasgo es abierto se llama solamente cola.

Oreja

Es un rasgo pequeño terminal que en algunas ocasiones se añade al anillo de algunas letras como la g o la o, o al asta de otras como en la r.

Pica

Unidad tipográfica angloamericana de medida que equivale a 12 puntos a 1/6 pulgadas o 4.223 mm.

Punto

Es la media básica de unidad tipográfica que equivale a 0.376 mm. En el sistema europeo continental, (punto didot), o a 1/72 pulgadas o .352 mm. En el sistema angloamericano.

El tamaño del tipo se mide en puntos y la longitud de la línea en picas. Hay 6 picas en una pulgada (2.54 cm.) y 12 puntos en una pica; por lo que hay 72 puntos por pulgada. La unidad es una medida de la amplitud de las diversas letras y otros caracteres, y del espacio entre ellas y las palabras, se refiere a la fotocomposición.

Los tamaños de los tipos generalmente se encuentran de 4 a 72 puntos. Los tamaños de tipo varían de 4 a 12 puntos son conocidos como de tipo común o de texto. Los usados para texto se encuentran de los 6 a los 12 puntos y se incrementan cada vez por un punto; los tamaños usa dos para los titulares más comunes son de 14, 16, 18, 20, 24, 30, 36, 48, 60, y 72 puntos. Algunos tamaños empleados en texto se pueden encontrar en tamaños de medio punto 5 ½, 6 ½, 8 ½ puntos, etc. El tipo se mide con un tipómetro, el cual esta calibrado en puntos y picas desde el extremo del rasgo ascendente hasta la parte inferior del descendente y se hace una estimación. El punto se usa para medir el interlineado.

Rebaba

Espacio que queda entre el carácter y el borde del tipo.

Remate

Elemento constitutivo de los caracteres junto con las astas.

Serif, remate o gracia

Trazo terminal de un asta, brazo o cola. Es un realte ornamental que no es indispensable para la definición del carácter, existen alfabetos que carecen de ellos, los llamados sin remate, de palo seco o lineales.

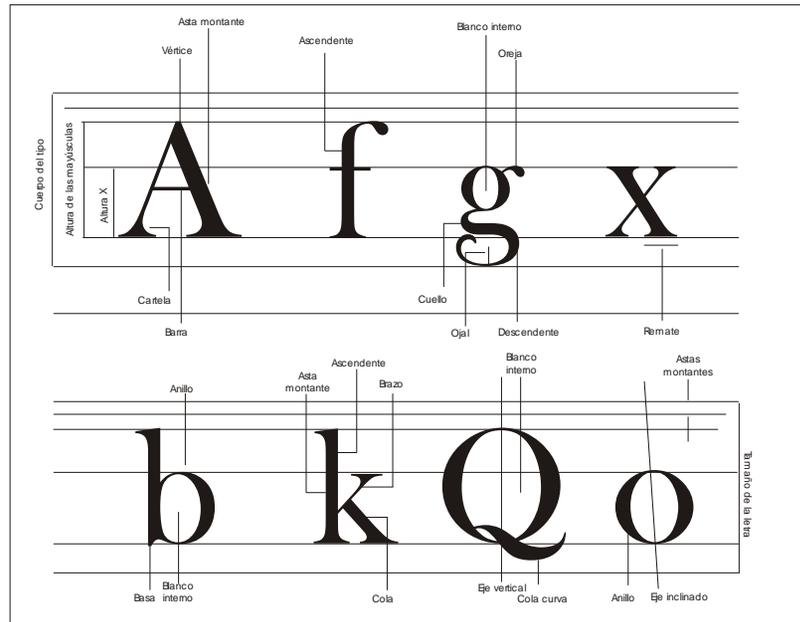
Tamaño en puntos

Es la altura del cuerpo paralelepípedo en el que el tipo está moldeado.

Vértice

Punto externo de encuentro de dos trazos, en la parte superior de la A o la M o el pie de la M.

ESQUEMA DE LAS PARTES DE LA LETRA



1.6.1.2.1 Peso, Posición y Amplitud

En una determinada familia puede haber una gran variedad en cuanto a la amplitud, peso y posición, considerados como *estilos tipográficos*. Cabe mencionar que independientemente de estos estilos tipográficos las características de cada familia permanecen generalmente constantes.

En cuanto a amplitud se refiere a la condensación del tipo, la cual es un estrechamiento entre cada letra, y la expansión del tipo cuando las letras son ensanchadas, conocidas como Condensed (condensado, chupado o compacto) y expanded (ancho, extendido o expandido).

Algunos estilos tipográficos son diseñados con rasgos más delgados o más gruesos de los que se encuentran en la letra normal. Estas variaciones reciben el nombre de bold (negra), y extrabold (extranegra). La negra es la más común de las variaciones en cuanto a peso.

El estilo tipográfico normal se denomina normal o redondo, lo cual quiere decir que no existe variación en cuanto a peso o amplitud. Las letras inclinadas hacia la derecha reciben el nombre de *itálicas o cursivas*, al contrario con la posición normal hacia arriba que se denomina romana o redonda.

La práctica comercial dicta que la romana es lo contrario a la itálica.²⁰

La mayoría de las familias tienen únicamente redondas, cursivas y negras.

1.6.1.3 Legibilidad

Nos remite a la interacción entre la composición tipográfica y el lector. No se considerada únicamente que el mensaje sea fácilmente visible, su objetivo no es simplemente ve la composición sino comprender el mensaje.

Para que sea legible, el tipo, debe de ser agradable para poder ser observados, el diseño de la letra debe elegirse cuidadosamente para que la composición total invite al espectador a leer el mensaje.

La comprensión se define como el resultado del procesamiento de la información, esto conlleva a que la comprensión determina la velocidad a la que se mueven a lo largo de la composición los ojos del lector, el tipo que se lee más rápido que otro podría considerarse como más legible. Diversos factores influyen sobre la legibilidad como el diseño de la letra, el tamaño, el peso, el interlineado, la longitud de la línea., los márgenes, las líneas disperejas o uniformes (justificados o no justificados), la tinta, el papel, la impresión, la iluminación y el interés del lector por el contenido.

Pruebas de legibilidad

Se realiza la lectura a medida que los ojos siguen la línea mediante saltos cortos. En cada interrupción (fijación) se absorben varias palabras, se percibe un número suficiente de palabras o letras para llenar el vacío entre las fijaciones.

La habilidad que produce el lector varía. Un lector que ya ha experimentado realiza menos fijaciones, ya mantiene un ritmo con respecto al movimiento del ojo y generalmente ya no tiene que regresar al punto anterior para retomar lo que le faltó.

La legibilidad de las palabras o de grupos de ideas es mejor que las letras que se encuentran en forma individual. La lectura efectiva requiere del conocimiento de palabras completas, generalmente más de una.

El contenido o el significado de las palabras, la claridad con que se expresan, así como la ausencia de palabras desconocidas hacen que la lectura sea más rápida.

Se realizan pruebas para poder medir la legibilidad entre ellas se encuentran las siguientes: estudios del movimiento del ojo, pruebas de variación focal, las cuales se utilizan para probar diseños de carteles y envases, pruebas de rivalidad binocular, en la que se presenta una imagen diferente a cada ojo, o las pruebas de compresión contra reloj, en la cual primero se realiza la lectura y después se resuelve un cuestionario con el fin de revelar el grado de retención del contenido.

Con los resultados de pruebas realizadas se encontró que se lee más fácilmente cuando las oraciones son más cortas y las palabras son más familiares y personales, no se debe confundir las pruebas de facilidad de lectura y las de legibilidad de lectura, ya que la primera se centra en el contenido de la lectura, y en la segunda se mide la relativa dificultad de la lectura con base en la claridad de la escritura, la facilidad de la lectura y el interés humano.

En estudio realizados por Sir Cyrill Burt, muestra que entre las letras romanas los diseños modernos resultan menos legible que los de estilo antiguo. Algunos tipógrafos prefieren independientemente del tipo de letra, las mayúsculas y minúsculas sobre el material compuesto en mayúsculas que aun se demostró que el material de texto compuesto en mayúscula generaba una pérdida

del 12% en el tipo de lectura, esto no precisamente niega el uso de mayúsculas en el material de titulares. La variación en negritas de una letra es de gran utilidad para enfatizar.

Interlineado

Se utiliza para mejora la legibilidad, por lo general lo siguiente:

- a) Para los tamaños de texto ordinario de uno a dos puntos de interlineado.
- b) Para letras pequeñas es suficiente con un punto de interlineado.
- c) A mayor longitud delinea mayor interlineando.

Burt, señala que no es mejor un interlineado de 3 puntos, con uno de 4 se puede perder legibilidad, lo mismo para con un tamaño de letra muy grande, lo cual hace que se aumente los movimientos del ojo y de las pausas de fijación.

Longitud de la línea 8 medida

Las medidas cortas en una letra grande requiere de una fijación más tardada, esto hace una disminución en la comodidad de la lectura y un aumento en el tiempo requerido para la percepción. Las líneas largas de tipo pequeño impiden la legibilidad ya que el lector se detiene para tomar la línea subsiguiente una vez que ya ha terminado la línea prolongada. Generalmente los límites se expresan en picas o en sus equivalentes en pulgadas.

Lo sugerido por Burt era que los límites de la medida se podía expresar mejor mediante las longitudes de alfabeto el cual se refería al espacio APRA componer alas letras minúsculas de la a a la z sin ningún espacio entre las letras, Burt propuso que los límites de dos a tres alfabetos abarcan la máxima legibilidad y que la longitud del alfabeto deb3 de corresponder al tamaño del cuerpo. Esto es, si la letra se compone de 10 sobre 12, o sea, de 10 puntos con interlineado de 2 puntos, la longitud del alfabeto es de tipo 12 puntos.

Márgenes

“Burt sostiene que márgenes excesivamente estrechos pueden producir fatiga visual”²¹. En cambio Paterson y Tinker, encontraron que la reducción de los márgenes normales no surtía efecto alguno sobre la velocidad en la lectura.

El objetivo de los márgenes en la impresión es enmarcar la tipografía y otros elementos dentro de un espacio en blanco, por lo que la cantidad de espacio en blanco entre los elementos que están dentro del área impresa debe de ser inferior que el espacio en blanco de los márgenes a fin de darle unidad y coherencia al todo.

Otros factores influyen dentro de la legibilidad ente lo que se encuentran principalmente el contraste en la brillantez entre la impresión y e l papel.

Tinker y otros concluyen lo siguiente:

El negro sobre el banco es superior a la impresión blanca sobre un fondo negro.

La legibilidad de las diferentes combinaciones de tinta sobre fondos coloreados varia grandemente.

El brillo del papel puede impedir la legibilidad.

Propiedad de la tipografía

En el proceso de la comunicación, el mensaje que va de la fuente al receptor deberá de entrar en un campo de experiencia o conocimiento común a ambos, siendo comprensible para los dos.

La respuesta del lector está dada por el efecto global el mensaje impreso completo, la selección y ordenación de los elementos se combinan para hacer la comunicación unificada apropiada al mensaje.

Los títulos y las ilustraciones sirven para atraer la atención del lector, el texto debe ser una invitación a al lectura, y que el ojo permanezca en la lectura.

La armonía y la unidad se obtienen con una sola letra.

Tamaño

Las letras comunican generalmente a través de los tamaños, éste se debe escoger siempre en relación con la escala en que se está trabajando cuanto mayores son los tipos, parecen más animados e incluso más gráficos.

1.6.1.4 Leibilidad

Leibilidad, es la capacidad asignada a un texto para poder ser leído con un mínimo de cansancio visual y una máximo de comprensión, interfiere el círculo cromático, en cuestión de que la leibilidad se obtiene por el contraste entre color para tipografía y color de fondo.

Al combinar los elementos se debe buscar un aprovechamiento de los tipos de letra para que refuercen el tema que se maneje.

Uno de los elementos más importantes para la leibilidad es el contraste, considerado como uno de los más importantes recursos de la disposición tipográfica ya que a través de él se consigue un mayor resalte como fuerza atractiva.

Se puede constituir de una frase o una palabra la cual destaca de otros elementos:

En tipografía el contraste surge:

- * Con el blanco y el negro
- * Con la variedad de trazos y caracteres
- * Con la variación de cuerpo o de forma de los caracteres
- * Con la diversidad de tamaños de los blancos
- * Creando espacios desiguales en la composición

1) Puede estar en función del espacio en blanco del papel y del espacio negro en los caracteres.

2) Contraste de tono, carácter claro da relieve al negro.

3) Contraste de forma, el tipo de letras pequeño o normal hará resaltar al grande especial.

4) Contraste mediante el equilibrio o libre, que consiste en el juego alternativo con áreas blancas del papel con áreas negras de la composición y con las imágenes, se interesa por despertar la curiosidad y provocar la lectura.

En esta disposición los blancos adquieren valor estructural y contribuyen con las áreas negras a formar el ritmo.

El contraste tipográfico consiste en lo positivo y lo negativo, de blanco y negro.

El negro son los caracteres y el blanco por el papel en que se imprime. El blanco es el elemento negativo, y el negro, el positivo, este principio de blanco y negro es, válido también cuando el papel no es blanco y la tinta no es negra.

La atención tarda más en fijarse en un caracter pequeño que en uno grande, ya que les es más fácil a los ojos enfocar las letras grandes que las pequeñas, las cuales requieren de una mayor atención al leer y aparecen indistintas a la primera ojeada.*

[*www.te.ipn.mx](http://www.te.ipn.mx)

1.6.2 Imagen

En el mundo del diseño, es esencial tener un buen conocimiento de los medio, estilos y técnicas de dibujo, así como la necesidad de desarrollar la capacidad de comunicar ideas de manera clara y rápida mediante imágenes. Una de las formas de mantenerse al corriente de los estilos, artista y tendencias de actualidad es llevar un catálogo de imágenes.

«La imagen como representación es la conceptualización más cotidiana que poseemos y, quizá por ello, se reduce este fenómeno a unas cuantas manifestaciones».

«Las imágenes constituyen modelos de la realidad», se puede decir que el concepto de imagen destaca en otros ámbitos que van más allá de la comunicación visual y del arte, implica procesos como la percepción, el pensamiento, la memoria, así como la conducta.

A través del siguiente esquema se hace referencia a las diferentes fases del proceso de modelación icónica.

La primera columna con la obtención de la imagen y con la segunda columna con la apreciación que el observador hace de ésta, completando así el proceso de modelación icónica de la realidad:

Transferencia Imagen--Realidad

Primera modelación Elementos Icónicos Elementos reales modelizados

Realidad----- Percepción-----Representación-----IMAGEN-----Percepción-----Realidad Modelizada-----Concepción

| | | | |
|-------------|--------------|--|---------|
| Esquema | Segunda | | Esquema |
| pre-icónico | modelización | | icónico |

6. Pintura realista

Restablece razonablemente las relaciones espaciales en un plano bidimensional.

5. Representación figurativa no realista

Aún se produce la identificación, pero las relaciones espaciales están alteradas.

4. Pictograma

Todas las características sensibles, excepto la forma, están abstraídas.

3. Esquemas motivados

Todas las características sensibles abstraídas. Tan solo restablecen las relaciones orgánicas.

2. Esquemas arbitrarios

No se representan características sensibles. Las relaciones de dependencia entre sus elementos no siguen ningún criterio lógico.

1. Representación no figurativa

Tienen abstraídas todas las propiedades sensibles y de relación.

Por otro lado existen las imágenes:

- mentales

-naturales

-creadas

-registradas

1.- Mentales

Poseen gran parte de la naturaleza icónica «convencional», tienen un contenido sensorial, suponen modelos de realidad.

2.- Naturales

Son aquellas que el individuo extrae del entorno que le rodean cuando existen condiciones lumínicas que permiten la visualización.

Existen tres sistemas de registro:

Por adición.- consiste en añadir al soporte elementos nuevos. Por ejemplo, las pinceladas sobre un lienzo.

Por modelación.- la acción directa sobre el soporte constituye el elemento generador de la imagen. Por ejemplo, pieza escultórica.

Por transformación.- implica una alteración profunda de la materialidad del soporte. Por ejemplo, las emulsiones fotosensibles impresionadas por la luz.

El más común en las imágenes creadas es el de adición. Las imágenes más complejas, desde el punto de vista material, son las registradas.

1.6.2.2 Dibujo a línea

El dibujo es una proyección de la mente sobre papel, es una actividad mental antes de convertirse en una física. Todo dibujo es representación de impresiones mentales, es por ello que el cerebro humano actúa y se encuentra dividido en dos mitades o hemisferios. Estos hemisferios están separados por un número de fibras interconectadas.

Dibujar es un medio para alcanzar un fin, una herramienta que ayuda a resolver problemas, crear nuevas ideas y ayudar a la comunicación.

Un dibujo actúa como el reflejo de la mente visual. En su superficie podremos ensayar, probar y desarrollar el producto de nuestra muy peculiar visión.

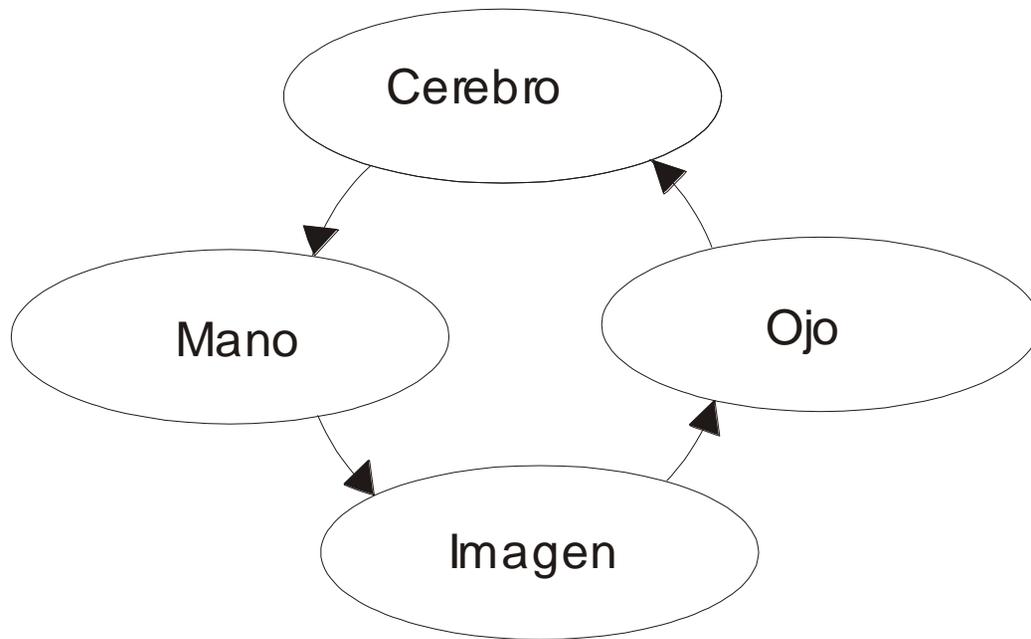
El dibujo puede ser un medio para dar forma s visual a ciertos problemas, para poder evaluarlos, refinarlos, comprenderlos, comunicarlos y resolverlos. El dibujo es un proceso no es un fin en sí mismo, es una herramienta

La visualización es un método para expresar y evaluar aquello que nuestra mente concibe. Cuando se trabaja de manera efectiva, la visualización es un ciclo en que el dibujo se realiza para permitir la prueba y evaluación de un concepto visual, como se nota en el siguiente diagrama:

Ciclo de prueba de expresión

Dentro-----Expresión-----Prueba-----Ciclo-----Fuera

El dibujo es un ciclo, un proceso continuo de desarrollo y expresión. Transforma pensamientos abstractos e ideas en realidad: El dibujo es un medio para la comprensión de la realidad.



El Cerebro

El lado izquierdo del cuerpo es principalmente controlado por el hemisferio derecho del cerebro y el lado derecho del cuerpo, por el hemisferio izquierdo, cuando se habla de usar la mano izquierda esta controlada por el lado derecho, una persona normal que utilice ambos hemisferios a plena capacidad, puede obtener más logros mentales que alguien que no los utilice así.

Mano

La mano es una de las herramientas que permiten transformar las ideas visuales en realidad o esclarecer imágenes visuales al transferirlas de una forma abstracta a una real.

Imagen

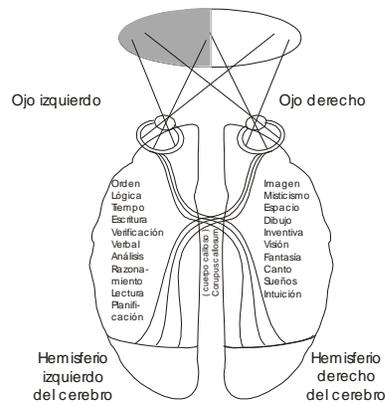
La tercera parte del proceso es la imagen, la cual se refiere a lo que una persona cree ver en oposición a lo que en realidad esta viendo. Cuando se observan algunos símbolos pueden conllevar a relacionarlos con imágenes, emociones y reacciones.

Ojo

El ojo desempeña un papel importante en la vida, el dibujar permite aprender a ver con más objetividad y mayor profundidad.

“La invaluable virtud de la vista, radica en que no solo es un medio altamente articulado, sino que su universo brinda inagotable y valiosísima información sobre los elementos y aconteceres del mundo exterior. Por lo tanto, la vista es el medio primario del pensamiento”. RUDOLF ANHEIM

Esquema del cerebro



Reproducción del Scientific American, "The Split Brain in Man", Michael S. Gazzaniga, agosto 1967

1.6.2.3 Ilustración

El artista gráfico se sirve básicamente del dibujo ilustrativo para dos cosas; en primer lugar para esbozar ideas de un diseño o surgir la composición de una imagen pictórica que se incorpora al diseño; en segundo lugar, para estimular la incorporación de ilustraciones o fotografías antes de encargar el trabajo.

La ilustración se utiliza principalmente para dos funciones: la primera para dar una idea de cual será el aspecto del objeto y en segundo lugar, para ofrecer una información detallada sobre el tamaño y la forma que sirva de ayuda a la realización.

En las primeras etapas del diseño, el lápiz de grafito tradicional suele ser el instrumento que el diseñador utiliza en primer lugar para plasmar de manera rápida ideas que antes ha visualizado en su mente. Estos lápices tienen diversos grados, desde los muy blandos como el 4B, hasta el muy dura como el 4H, el más adecuado es el HB. Las minas más blandas o más duras las emplea el ilustrador para conseguir diferentes efectos.

También la superficie del papel dicta el tipo de lápiz que conviene utilizar, siendo los lápices más blandos aptos para papeles ásperos o granulados, y los más duras para superficies más lisas.

El diseñador puede emplear el lápiz para dar sobras o para imitar diferentes texturas mediante puntos, líneas o rayados.

El artista gráfico suele emplear el lápiz para realizar bocetos rudimentarios o bosquejos que le sirvan como una pauta de referencia, estos bocetos constituyen generalmente los primeros bocetos que se presentan al cliente y que más tarde son coloreados por el diseñador o el ilustrador.

1.6.2.4 Fotografía

La fotografía es un procedimiento de fijación de trazos luminosos sobre una superficie preparada a tal efecto.

La fotografía refleja con exactitud el mundo externo, al producir una imagen precisa y con capacidad de reproducción. En sus primeros años solo apuntar la cámara para capturar una imagen era lo suficientemente mágico para satisfacer la mayoría de las necesidades. Sin embargo, el aislamiento de un solo momento en el tiempo no fue suficiente para algunos fotógrafos del siglo XIX, por lo que definieron y extendieron las fronteras estéticas y comunicativas del nuevo medio.

La fotografía ofrece una exactitud en la transcripción, extraordinaria minuciosidad en el detalle, claridad en la definición, delineación perfecta, riqueza de textura, sutilidad en la gradación tonal, se añade la rapidez o economía de tiempo y la facilidad operativa en cuanto a economía de esfuerzo y destreza, destacando el grado de perfección dentro de estas cualidades.

En la imagen el vacío depende de su respectivo sistema gráfico y de la finura perceptiva de quien lo realiza.

Los últimos avances tecnológicos en el campo de la informática y de su aplicación a la imagen digitalizada o infografismo, hace vislumbrar cambios revolucionarios. Se afronta un nuevo giro en la esfera cultural y de la comunicación visual.

La fotografía inauguró una nueva modalidad de escritura “icónica” que estructuralmente ya no era la realización de trazos, se consideraba como la plasmación de toda una superficie a la vez.

Las fotografías constituían “enunciados visuales sin sintaxis”²³, esto es, que no era una transformación de la realidad sino de una transferencia, en cuanto al concepto de sintaxis visual es la realización de un sistema de signos gráficos los cuales se combinaron entre sí, siguiendo algunas leyes en función de la expresividad. Al no tener este sistema lo que se hacía era reducir el papel del fotógrafo a tan solo un regulador del automatismo, el cual según William M. Ivins Jr., decía que ese automatismo gráfico, eran imágenes sin elementos sintácticos en imágenes realizadas a mano.

Roland Barthes, decía que la fotografía era un mensaje sin código, para pasar de lo real a su fotografía, no es necesario segmentar esa realidad e unidades en signos sustancialmente diferentes del objeto cuya lectura proponen. Entre ese objeto y su imagen o no es necesario disponer de un relevo, es decir, de un código. Si bien es cierto que la imagen no es lo real, es por lo menos su análogo perfecto y es precisamente esta perfección analógica lo que para el sentido común define la fotografía. Aparece así la característica particular de la imagen fotográfica: es un mensaje sin código.

Los signos, según la lingüística saussuriana, los define como unidades del lenguaje o descomposiciones mínimas de que se estructura un mensaje.

La clasificación realizada por Charles W. Morris, describe que los signos pueden ser icónicos o no icónicos, tomando en consideración la iconicidad en la relación de semejanza que el signo establece con el objeto o concepto al que se refiere. En ello la semejanza puede corresponder a diferentes concepciones: coincidencia entre algunas características del objeto con algunas características del signo; similitud; mimesis o imitación; analogía y sustitubilidad.

Otras personas como Charles Sanders Peirce tomando en cuenta la naturaleza del signo lo distingue entre ícono, índice y símbolo según el tipo de relación entre el signo y el objeto. El ícono, representa objeto mediante la semejanza; el índice mediante la relación factor de huella; el símbolo, finalmente por pura arbitrariedad o convención (pictograma). Algunos pretenden considerar que la fotografía se considera como índice, se llega a la conclusión que las fotografías son índices (huellas de luz) que pueden llegar o devenir íconos (si el operador decide mantener una relación de semejanza) y/o símbolos (cuando adquieren un sentido mediante el uso de ciertas convenciones).

La fotografía como medio de comunicación no reside en ella misma sino en algo externo como es la exactitud o disposición del espectador, recordando a Hebert Marshall Mcluhan, en que el medio es el mensaje, se refiere que al recibir información correcta sobre la realidad se requiere de una información no manipulada por las características del medio, sin embargo esto no se pierde y tienen que interferir los medios por ello se tiende a disminuir nuestra capacidad de pensamiento, existiendo una manipulación.

1.6.2.5 Denotación

Se expresan y se reciben mensajes visuales en tres niveles representacionalmente, aquello que se ve y se reconoce desde el entorno y la experiencia; abstractamente, cualidad cinestésica de un hecho visual reducido a sus componentes visuales y elementos básicos; simbólicamente, sistema de símbolos codificados que el hombre ha creado arbitrariamente y al que adscribe un significado.

Todos estos niveles están interconectados.

La información visual representacional es el nivel más eficaz para la información directa e intensa de los detalles visuales del entorno, ya sean naturales o artificiales.

En el nivel abstracto, se puede decir que es la reducción de todo lo que vemos elementos visuales básicos, es una simplificación tendente a un significado más intenso.

En el nivel simbólico, puede ser una imagen simplificada, como un sistema complejo de significados atribuidos a la manera del lenguaje o los números, puede reforzar el mensaje y él significa en la comunicación visual de muchas manera.

Percepción

El elemento más importante y necesario de la experiencia visual es de carácter total, todos los demás elementos se nos revelan mediante la luz, pero resultan secundarios respecto al elemento tono que es, de hecho luz o ausencia de luz, los elementos visuales: Línea, color contorno, dirección, textura, escala, dimensión y movimiento.

Equilibrio

Su influencia sobre la percepción humana es la necesidad de equilibrio en el hombre.

Tensión

Sensación de inestabilidad.

Nivelación y Agudizamiento

El poder de lo previsible palidece ante el poder de la sorpresa.

Atracción y agrupamiento

La fuerza de atracción en las relaciones visuales constituye otro principio Gestalt de gran valor compositivo, la ley del agrupamiento, con dos niveles de significación en el lenguaje visual.

Positivo negativo

Separados pero unificados.

Elementos Básicos:

El punto

Es la unidad más simple e irreducible de la comunicación visual.

Línea

Cuando los puntos están tan próximos entre si no pueden reconocerse individualmente, aumenta la sensación de direccionalidad y la cadena de puntos se convierte en otro elemento visual distintivo; la línea.

Contorno

La línea describe el contorno.

Dirección

Expresa los contornos básicos, vertical, horizontal, y diagonal.

Tono

Intensidades de oscuridad o claridad del objeto.

Color

Representaciones monocromáticas.

Textura

En este interviene el tacto.

Escala

Elementos visuales que tienen la capacidad de lo grande y lo pequeño.

Dimensiones

Depende de la ilusión y existe en el mundo real.

Movimiento

Presente en el mundo visual.

Todos estos elementos son los componentes irreductibles de los medios visuales, son los ingredientes básicos que se utilizan para el desarrollo del pensamiento y la comunicación visual.

Contenido y Forma

El contenido y la forma son los componentes básicos en todos los medios. El contenido es lo que está expresado directa o indirectamente; es el carácter de la información, es el mensaje. Pero en la comunicación visual el contenido nunca está separado de la forma, y cambia de un medio a otro.

Un mensaje se compone con un fin; decir, expresar, explicar, dirigir, investigar, aceptar.

La composición es el medio interpretativo destinado a controlar la reinterpretación de un mensaje visual por sus receptores. El significado esta tanto en el ojo del observador como en el talento del creador.

El resultado final de toda experiencia visual radica en la interacción de parejas de opuesto o polaridades, las fuerzas del contenido (mensaje y significado) y de la forma (diseño, medio y ordenación) y en segundo lugar el efecto recíproco articulado (diseñador, artista, artesano) y el receptor (audiencia). El primero no se puede separar del segundo.

1.6.2.6 Connotación

El mensaje y el método dependen de la comprensión y de la capacidad de utilizar técnicas visuales: herramientas de la composición visual. Las técnicas visuales ofrecen una amplia variedad de medios para la expresión visual del contenido.

Equilibrio

Su importancia se basa en el funcionamiento de la percepción humana, existe un centro de gravedad.

Inestabilidad

Es la ausencia del equilibrio, provocador e inquietante.

Simetría

El equilibrio se puede lograr a través de la simetría o de la asimetría, la primera es de equilibrio axial.

Regularidad e Irregularidad

1. Uniformidad de elementos.

2. Realiza lo inesperado e insólito.

Simplicidad y Complejidad

1. Síntesis visual, carácter directo y simple de la forma elemental.
2. Complicación visual, numerosas unidades.

Unidad y fragmentación

1. Equilibrio adecuado de diversos elementos en una totalidad
2. Descomposición de los elementos

Economía y Profusión

1. Presencia de unidades mínimas
2. Muy recargada y tiende a la presentación de poder y riqueza

Reticencia y Exageración

1. Persigue una respuesta del espectador ante elementos mínimos.
2. Recurre a la ampulosidad extravagante.

Predictibilidad y espontaneidad

1. Sugiere un orden o plan convencional, se basa en un mínimo de información.
2. Carga emotiva impulsiva y desbordante.

Actividad y Pasividad

1. Movimiento.
2. Efecto de reposo.

Sutileza y Audacia

1. Delicadeza y refinamiento.

2. Atrevimiento, seguridad y confianza.

Neutralidad y Acento

1. Perturbada por un punto.
2. Intensifica.

Transparencia y Opacidad

1. Detalle visual a través de cual se puede ver.
2. El bloqueo lo oculta de objetos visuales.

Coherencia y Variación

1. Compatibilidad visual.
2. Refleja en la composición visual el uso de un fenómeno visual.

Realismo y Distorsión

1. Técnica natural.
2. Efectos.

Plana y Profunda

1. Ausencia de la perspectiva.
2. Efectos de luz y sombra.

Singularidad y Yuxtaposición

1. Aislado e independiente.
2. Interacción.

Secuencialidad y Aleatoriedad

1. Ordenación
2. Desorganización planificada.

Agudeza y Difusividad

1. Claridad.
2. No es precisa.

Continuidad y Episodicidad

1. Conexiones visuales ininterrumpidas.
2. Desconexiones muy débiles.

1.6.3 Color

El color hace algo más que manchar o cubrir la superficie del cuadro y tiene un importante papel en la expresión y en el impacto visual y emotivo de una obra.

Es una experiencia sensorial que satisface determinadas funciones plásticas. Existen dos naturalezas cromáticas distintas: el color de la paleta y el color del prisma, es decir, el color pigmentario y el color luz.

El ojo humano, es sensible a determinadas longitudes de onda del espectro de energía electromagnética (aprox. entre los 400 y 700 nanómetros), que está limitado en un extremo por las ondas de radio y por los rayos gamma en el opuesto, en esta banda visible del espectro están comprendidas todas las variedades cromáticas de la luz, las cuales pueden ser observadas pasando un rayo de la luz blanca a través de un prisma, éste se fragmenta en sus componentes y aparecen los colores espectrales, representa una gama continua de longitudes de onda que se extiende más allá de la visión humana por encima de las reacciones rojas se encuentran las infrarrojas y por debajo de las violetas, las ultra violetas, ambas invisibles

La longitud de las ondas luminosas y su amplitud son las magnitudes que definen un color físicamente, y es expresada a través de sus propiedades sensoriales: el matiz, el brillo y la saturación del color.

El matiz de un color coincide, más o menos, con un cierto valor de longitud de onda, pero éste puede variar manteniendo la longitud de onda constante al cambiar la intensidad.

El brillo, se corresponde con la intensidad, pero esto también resulta ambiguo, depende de la intensidad de luz así como de la sensibilidad de la retina ante determinadas longitudes de onda, y ésta es variable a lo largo de la superficie retínica.

La saturación, indica la cantidad de la luz blanca que posee un color, vulgarmente se utiliza para indicar su «pureza», está condicionada por la intensidad del estímulo, el tiempo del mismo estímulo y por la zona de la retina que sensibilice determinada luz.

Un color queda moderadamente definido a partir del matiz, el brillo y la saturación, las tres propiedades en las que se basa la experiencia.

La luz blanca que nos llega del sol es la tinta original del color; no es posible producir color alguno y todo se ve negro, donde hay luz también hay color.

Al estar en una habitación oscura y al hacer pasar un rayo de luz blanca a través de un prisma triangular de cristal, aquél se abre en abanico y descompone en una serie de franjas, a este conjunto se le denomina espectro, cada uno de los componentes de este, visto aisladamente produce el color, el arcoiris es el resultado de la luz blanca descompuesta por la acción prismática de las gotas de lluvia.

1.6.3.1 Teorías del color

Colores Luz y Colores Pigmento

Todo aquello que ha sido expuesto se refiere a los colores pigmentarios o substractivos porque se restan al ser mezclados y también existen los aditivos, son aquellos que se suman y que son los colores, en los que los primarios son diferentes pues mientras los substractivos son amarillos, rojos y azules, en los aditivos son rojo escarlata, verde y azul violeta.

También se producen cambio a causa de las mezclas entre ellas, pues en los secundarios substractivos son naranja, verde y violeta, los que se obtienen al superponer, en una proyección de color, dos primarios aditivos son: la de azul-violeta, sobre verde produce una azul turquesa, la de rojo sobre verde un amarillo y la de rojo sobre azul-violeta un rosa magenta.

Aunque no sea científicamente exacto los colores luz se logran con los secundarios substractivos o pigmentarios y los secundarios luz con los primarios substractivos.

La potencia de la luz puede afectar o estimular la intensidad del color y cambiar su cromatismo. Un rojo intenso se debilita a mediada que la luz disminuye, en tanta que el azul oscuro se aclara hasta el gris.

El color es luz del sol o blanca desintegrada, la luz blanca esta formada por todos los colores del espectro, cada uno de los colores tiene su propia longitud de onda.

Un pigmento solo es apto para usos pictóricos cuando no le afecte la luz, atmósfera o gases, sitien un grado de opacidad o transparencias requeridas pro la técnica.

Son clasificados de acuerdo con su origen en inorgánicos o minerales, en ellos se comprenden las tierras naturales o tostadas y en orgánicos cuando constituyen por pigmentos de origen vegetal o animal.

Cuando un mismo pigmento en polvo es mezclado con aglutinantes diferentes pueden determinar un color muy distinto porque el agua, los aceites y el barniz absorben la luz de manera diferente; el pigmento blanco refleja la luz con mayor intensidad en menor proporción cuando se le adhiere agua y aun menor con sustancias grasosas. La transparencia de un pigmento al que se le aplica una capa delgada se transforma en opaca cuando se superponen varias aplicaciones, ya que la luz es refractada en una gran cantidad de partículas y son mayores los reflejos del pigmento y del medio aglutinante.

Los colores primarios de naturaleza lumínica son el rojo, el verde y el azul, y sin embargo, los que mezcla un pintor para obtener nuevos colores son el rojo, amarillo y el azul, Este hecho nos introduce en uno de los elementos básicos que producen la experiencia cromática: el entorno físico, poblado de superficies que modulan la luz reflejándola o absorbiéndola. Los colores espectrales pueden obtenerse aditivamente a partir de los tres primarios y los colores de los pigmentos por sustracción.

Absorción y Reflexión

El color que se percibe del mundo visual, de la naturaleza de las cosas, de las figuras, es producido por los rayos de luz o longitudes de onda que aquellas reflejan o absorben.

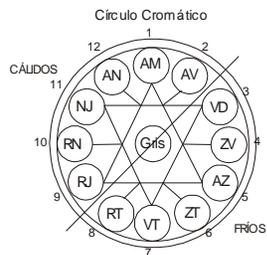
Un objeto blanco no es de un color sino la suma o combinación de todos; otro negro no será de un color porque los absorbe a todos.

Una flor es roja porque sus pétalos reflejan las radiaciones rojas y absorben las amarillas, naranjas, verdes, azules y violetas, el tallo y las hojas de aquella son verdes porque reflejan las radiaciones amarillas y azules combinados absorben las rojas, naranjas, azules y violetas.

El reflejo y la absorción no se deben confundir con la refracción y la reflexión, la primera es cuando un cuerpo transparente se coloca de manera que capte una radiación coloreada ésta será modificada en su dirección y reflexión a que cuando aquel cuerpo es opaco la radiación será rechazada y obliga a retroceder.

1.6.3.2 Círculo de los Colores

Si los colores básicos del espectro son dispuestos en círculos se obtiene EL CÍRCULO DE LOS COLORES, el cual está compuesto por:



Primarios y Secundarios

Los primarios son los colores básicos que no pueden ser obtenidos por la mezcla de otros:

El amarillo

El rojo

El azul

Los secundarios son la mezcla de los primarios y a partes iguales:

El naranja = amarillo + rojo

El verde = amarillo + azul

El violeta = rojo + azul

Intermedios y Terciarios

Al mezclar un primario y un secundario se produce un color intermedio:

Amarillo-verde

Azul-verde

Azul-violeta

Rojo-violeta

Rojo-naranja

Amarillo-naranja

Los terciarios son aquellos que se obtienen mezclando dos secundarios, son primarios neutralizados o agrisados:

Naranja-verde = amarillo terciario
Naranja-violeta = rojo terciario
Verde-violeta = azul terciario

Al mezclarse los colores terciarios se originan los cuaternarios o secundarios neutralizados; verde olivo, violeta ciruela, y pardo de ante.

Por estas combinaciones pigmentarias es fácil comprobar que a medida que son fusionados más colores en una mezcla son destruidos mutuamente y se agrisan y oscurecen, esto explica porque la mezcla de colores materiales es sustractiva, ya que la fusión de un color con otro siempre supone una resta o sustracción mutua de color.

Entre los primarios, secundarios e intermedios es necesario establecer un orden debido a ello se fundamento en un círculo, el cual es muy útil, la mezcal de los colores nos conduce a los colores que están opuestos en el círculo.

Contraste

Los colores que están diametralmente enfrente unos de otros en el círculo son complementarios, al utilizarlo o combinarlos con un primario da como resultado un secundario, por ejemplo: el del rojo es el verde, porque en este se contiene el amarillo y el azul. El de un secundario sea aquel primario que no intervenga en su combinado o mezcla, el del naranja, formado por el amarillo y rojo, será el azul. Los de un intermedio son aquellos dos colores que sean complementarios a los que en él interviene: azul-violeta, tendrá como complementario al amarillo-naranja porque el amarillo es complementario del violeta y el naranja del azul.

El contraste de intensidad se refiere a que el color más intenso dominará al más débil, o lo influenciará.

El contraste simultáneo se logra cuando se coloca cualquier color el cual parecerá más claro sobre un fondo negro y más oscuro sobre blanco; el aspecto de los colores se afecta cuando son vistos simultáneamente.

El contraste sucesivo, es aquel en el que la vista cuando es llevada de un color a otro, verifica por sí misma un reajuste de sensibilidad para adaptarse.

Colores cálidos y fríos

Al dividirse el círculo con una línea diametral que parte del amarillo-verde y termine en el rojo-violeta, quedan separadas dos familias de color en las que se encuentra por un lado el rojo y por el otro el azul.

El rojo y todos aquellos colores que participan en él son considerados cálidos y el azul y todos los colores que en éste interviene son los fríos.

Cuando el color comienza a perder su identidad por la reducción de la luz o neutralización se sigue manifestando una temperatura en diferentes grados: el de los cálidos, templado: amarillo, amarillo-verde y verde, cálido: rojo, rojo-violeta, muy cálido: amarillo, amarillo-naranja, naranja y ardiente.

Los cálidos son estimulantes y activos, los fríos son tranquilos serenos y de descanso. A esta característica se suma otra que tiene gran importancia en la ilusión de profundidad cromática o sensación de espacio o bidimensional.

Entre los colores primarios, el amarillo es el más saliente y el azul el más entrante, quedando en medio el rojo. Los colores parecen aumentar el tamaño y peso de las formas; los fríos dan la sensación de invertir lo anterior.

1.6.3.3 Visión y Percepción

El ojo humano es como una cámara fotográfica, en la cual su objetivo esta compuesto por dos lentes: la córnea de color transparente conocida como cristal del ojo, y el cristalino es una pequeña lente biconvexa, situada detrás de la cornea, a través de este objetivo se pasan los rayos luminosos, una vez que se abra o se cierre el diafragma del ojo. Otro órgano constitutivo del ojo es el iris, pequeño disco en negro, verde azul, gris o castaño el cual da la característica de color en nuestros ojos, es la parte anterior a la coroides, o segunda de las membranas que forman el globo del ojo. La retina situada en al cara posterior del ojo, en ella al recibir una imagen y ser estimuladas por la luz trasmite esta reacción por medio de fibras nerviosas al cerebro, que es lo que realmente hace que veamos.

El ojo esta compuesto por varias membranas o túnicas concéntricas que envuelven humores transparentes, la mas exterior que es la más resistente, llamada esclerótica y es en ella donde se encuentran los músculos del globo ocular la córnea esta en la parte anterior.

El nervio óptico absorbe el estímulo luminoso sobre la retina, atraviesa la esclerótica y se distribuye sobre la parte interna de ésta, formando una película constituida por células, gránulos y ramas, terminan en los órganos de captar y se conocen como bastones y conos. En el punto ciego, aquel que no responde al estímulo luminoso, el nervio óptico atraviesa la esclerótica en la zona muscular del centro de la retina, junto a ésta se encuentra la Fovea centralis, el cual es el punto más sensible y aquel que recoge las imágenes más claras y definidas, y los pequeños detalles, esta característica va disminuyendo a medida que las ramificaciones retinianas se esparcen por la periferia.

El globo ocular realiza movimiento de rotación sobre su propio eje, esta unido a los párpados por una membrana llamada conjuntiva, la cual es lubricada por las secreciones de las glándulas lagrimales.

El centro receptor el cual registra las comunicaciones y percibe los estímulos externos, es el cerebro, teniendo a los ojos como órganos de captación y a un tiempo de comunicación con el centro sensorial, valiéndose del sistema nervioso.

Cuando algún elemento, dentro del campo visual, provoca nuestra atención es originado un proceso natural en el que se vinculan la retina, nervio óptico y cerebro, por medio de varias etapas: la sensación, es la fase inicial o impresión primaria y momentánea del motivo o estímulo externo, presentados en el campo visual; la atención, en la que se aplican los sentidos en su conocimiento; la selección, se elige al parte más interesante del campo visual, la percepción, es la que reconoce la mente. Todas

ellas están ligadas a la memoria, la cual reproduce en nuestras mentes las imágenes observadas en experiencias pasadas y con la imaginación, que representan las imágenes de las cosas reales o ideales.

La intensidad de las sensaciones son variables, ya que lo grande sensaciona más que lo pequeño, y lo iluminado mas que los apagado, algunos colores estimulan nuestra sensación más que otros, como lo que está en movimiento.

En nuestros reflejos es de gran importancia la atención, cuando ésta es correcta y bien dirigidas la visión y la percepción son buenas, puede ser voluntaria o espontánea.

Con la percepción de la que depende la visión, esta constituida por la capacidad en la memoria, la cual registra y conserva las imágenes percibidas.

La memoria es una capacidad de atención y percepción. En la percepción se relacionan las experiencias pasadas y es así mas fácil el reconocimiento de las imágenes, se establecen nuevas ideas o se despiertan viejas y retenidas.

Mirar es una acción física, en cambio, ver es un acto mental en el que interviene una dirección espontánea o voluntaria de la mente que lleva la vista hacia el motivo de la sensación, lo lleva a tener su atención y lo registra en la conciencia, ver es percibir claramente el objeto o la imagen.

Al comparar el ojo con la cámara, no quiere decir que actúen igualmente sino que cuando se percibe o asimila visualmente tiene un significado puramente objetivo, sin embargo está sujeto a las reacciones personales frente al espectáculo real que se proyecta ante nuestros ojos.

1.6.3.4 Efectos Psicológicos

El color afecta a todos los seres humanos y provoca reacciones de muy diverso carácter, aunque algunas personas no muestran un gusto o sensibilidad por el color todos manifiestan una reacción consciente ante determinados colores.

Toda sensación visual produce una reacción física.

Los colores se clasifican en cálidos y fríos, positivos o negativos, alegres o tristes, quietos o activos, etc., y que un color o varios asociados producen reacciones y crean estados mentales y situaciones de animo; no se dan reacciones genéricas, puesto que cada ser humano reacciona diferente en otras ocasiones coinciden las reacciones, como los que producen la temperatura de los colores, en la que la mayoría de los individuos reconocen los cálidos y fríos.

En cuanto al aspecto psicológico de los colores, éste esta determinado por reacciones inconscientes y que son respectivas de cada individuo y que se relacionan con la percepción de la naturaleza, de donde se puede establecer de manera general lo que puedan reflejar diversos colores.

Unos colores son más visibles que otros ¿de qué depende el que un color sea mas visible que otros?, se debe a diversos factores:

1. **Luminosidad.**- cuanto más puro es un color, más luminoso. Por ejemplo: un rojo puro sin mezclar será más visible que un rojo mezclado con blanco o con negro. Un color mezclado con negro o blanco es un color matizado, poco luminoso. Por consecuencia, los colores neutros – producto de la mezcla de los tres primarios que teóricamente conducen al negro – son menos luminosos que los activos.

2. Calor- Los colores calientes tienen más visibilidad que los fríos. Las cosas en la lejanía, adquieren una tonalidad azul. Los colores calientes por el contrario, acercan, vienen hacia nosotros, se ven más. “Esto no es matemático, nada en arte lo es”²⁴, pues un verde con mucho amarillo o un violeta con mucho rojo, son más bien cálidos.

3. Contraste- tomando el rojo por ejemplo, su grado de visibilidad será distinto según el color sobre el cual esté (contraste máximo al mínimo):

- Sobre azul claro (contraste máximo)
- Sobre amarillo limón
- Sobre naranja
- Sobre amarillo verdoso
- Sobre gris medio

Cinco contraste máximos

- Negro sobre blanco
- Negro sobre amarillo
- Rojo sobre blanco
- Verde sobre blanco
- Blanco sobre rojo

Tres contrastes mínimos

- Verde sobre rojo
- Rojo sobre verde
- Negro sobre rojo

Se debe hallar el más conveniente.

En el grado de contraste entre dos colores interviene no solo la diferencia de tono o de color, sino también la diferencia de luminosidad.

Un rojo oscuro sobre un azul oscuro será un contraste mínimo. Pero el contraste máximo lo dará dicho rojo sobre un azul claro; entonces, a la diferencia de luminosidad se une la diferencia de tono.

COMBINACIÓN Y ARMONÍA

La armonía es la buena proporción y correspondencia entre colores diferentes, destacan las siguientes armonías cromáticas:

1. Monocromáticas

Interviene en ellas un solo color (por ejemplo, el rojo en sus diversos matices), se obtendrán dichos matices añadiendo blanco o negro. A efectos de reproducción, la intervención del negro hará que aún cuando esté solo haya servido para oscurecer el rojo, deben hacerse dos grabados e imprimirse con dos tintas negro y rojo.

2. Relacionadas

A base de colores relacionados entre sí, por ejemplo si a la anterior armonía monocromática rojo le añadimos un poco de violeta por un lado y de naranja por otro, se obtendrá una armonía relacionada o por analogía, en todos los tonos que juega interviene el rojo.

3. Complementarios

Son aquellos colores que quedan enfrentados en el círculo cromático.

4. Por tríos armónicos

Toma como punto de partida los tríos. ¿Qué es un trío armónico?, si en un círculo cromático se une mediante líneas rectas el rojo con el azul, el azul con el amarillo y el amarillo con el rojo, se estará dibujando un triángulo equilátero los colores que quedan en los vértices de dicho triángulo (rojo, amarillo, azul), forman un trío armónico. Lo mismo ocurre con el naranja, verde y violeta.

5. Neutralizados

Típicos en la pintura clásica. A todos los colores se les agrega gris, o a cada uno de ellos una pizca de su complementario. El resultado es que los colores son más o menos neutros, ninguno destaca, no hay estridencias. Algunas ocasiones se utiliza para resaltar lo que se pretende destacar.

- **Amarillo:** color de la luz, de la vida, acción, el poder, simboliza arrogancia, oro, fuerza, voluntad y estímulo, puede ser asociado con la inteligencia o con alguna deficiencia mental. Es muy tolerable y alegre en pequeñas áreas, en las grandes puede provocar irritación. Con una luz mediada es evidente, con demasiada luz pierde visibilidad. Al ser mezclado con el negro verde sugiere enemistad, disimulo, crimen, brutalidad, recelo y bajas pasiones. Al ser mezclado con blanco, muestra cobardía, debilidad, miedo y también riqueza al tener una tendencia verdosa.

- **Naranja:** es más cálido, actúa como estimulante de tímidos tristes o linfáticos. Simboliza entusiasmo, exaltación y cuando es muy encendido o rojizo, ardor y pasión. Al ser utilizado en pequeñas extensiones o como acento es un color utilísimo, en grandes áreas, es atrevido, puede crear una impresión agresiva. Al mezclarse con negro sugiere engaño, conspiración e intolerancia y cuando es muy oscuro, sordidez y opresión. Al mezclarse con blanco expresa sensualidad.

- **Rojo:** personalidad extrovertida, que vive hacia fuera, temperamento vital, ambicioso y material, se deja llevar por el impulso más que por la reflexión. Simboliza sangre, fuego, color, revolución, alegría, acción, fuerza, disputa, desconfianza, destrucción e impulso, crueldad y rabia. La luz cálida intensifica a este color y con la luz más tenue lo hace más rico. Cansa rápidamente, al mezclarse con blanco (rosa), causa frivolidad, inocencia, alegría juvenil y al mezclarse con negro sugiere dolor, dominio, tiranía y estimula la imaginación.

- **Violeta:** significa martirio, misticismo, misterio, tristeza, aflicción, profundidad y experiencia, con su variación a rojo realza, dignidad, suntuosidad. Mezclado con negro representa deslealtad, desesperación miseria y con blanco muerte rígida y dolor.

- **Azul:** se relaciona con los introvertidos, vinculado con la circunspección, inteligencia y emociones profundas, color infinito de los sueños, de lo maravilloso, simboliza sabiduría, fidelidad, verdad eterna e inmortalidad. Mezclado con blanco (celestes), es pureza, fe, ciclo y con negro desesperación, fanatismo, intolerancia. Puede ser utilizado a distancia, sin fatiga para los ojos en grandes extensiones.

- **Verde:** color de gran equilibrio porque está compuesto por colores de la emoción (amarillo: cálido) y del juicio (azul: frío), y por su posición transicional en el espectro. Se asocia con personas ligeramente inteligentes y sociales que gustan de la banalidad, de la oratoria y simboliza la primavera y la caridad. Incita al desequilibrio, es el favorito de los psiconeuróticos, porque producen reposo en el ansia y clama, sugiere amor y paz, es el color de los celos, de la degradación moral y de la locura. Sugiere humedad, frescura, vegetación; significa realidad, esperanza, razón, lógica y juventud. Los que prefieren este color detestan la soledad y buscan compañía. Mezclado con el negro constituye un matiz verde oliva, misterioso y grato y con blanco expresa debilidad y pobreza.

- **Blanco:** es la suma o síntesis de todos los colores, simboliza lo absoluto de la unidad, de la pureza y de la inocencia, significa la infalibilidad papal y paz o rendición. Mezclado con cualquier color produce su croma y cambia sus potencias psíquicas; la del blanco es siempre positiva y afirmativa.

- **Gris:** es la transición entre el blanco y negro y el producto de la mezcla de ambos. Simboliza neutralidad, no suscita sensación de color, sugiere tinieblas, penitencias y tristeza y es una fusión de alegrías y penas del bien y mal.

- **Negro:** símbolo del error y del mal, tiene algunas acepciones negativas del azul y significa luto, muerte, duelo, tristeza, pena profunda y superstición.

La cualidad psicológica del color es muy importante en la resolución de los asuntos más diversos y para la expresión de su emotividad y sensación. En las escenas de carácter activo, excitante, vigoroso o dramático son utilizados los colores de la familia cálida, rojos amarillo, naranjas, violeta-rojos y verde-amarillos en matices vivos. En los tranquilos suaves y de calma se usan los colores de la familia fría: azules, verde-azules, violeta y grises fríos y tonos amplios ligeramente contrastados. Todos los colores básicos podrán ser cálidos o fríos, indistintamente cada color tiene un carácter doble u otra temperatura.

1.6.4 Retículas

Uno de los principales personajes quien desarrollo una serie de ideas para formular un sistema modular de división del espacio de diseño fue Le Corbusier, al principio utilizó el cuerpo humano y sus proporciones para modular las divisiones y más tarde, la espiral exterior de una concha y sus perfectas relaciones geométricas en el espacio. Estas ideas son las que constituyen la base del pensamiento moderno en el diseño gráfico y han conducido al desarrollos nuevos, los cuales permiten exponer las imágenes utilizando numeroso mecanismo compositivos.

En el proceso del diseño gráfico existe una relación diaria entre el tema a presentar y la manera de exhibirlo.

Cualquiera que sea la aplicación de la retícula ha utilizar y del diseño, se deben considerar como un vehículo práctico para la creación del tema impreso, una vez estableciendo el diseño y dibujado en forma de boceto, se necesita trazar la retícula que mejor convenga.

Para determinar como será la posición de imágenes o ilustraciones una vez entregados al impresor, se deberán colocar en tinta azul, par que éste identifique en qué lugares van a aparecen las fotografías o ilustraciones.

Le Corbusier representa la figura humana dentro de una forma geométrica como base para la división del espacio, el método basado en una concha en espiral de origen antiguo, fue utilizado por él para la división geométrica y proporcional del espacio.

Una vez que ya ha sido seleccionada la retícula se deberá ampliar a tamaño real, como representación idéntica de la composición esquemática, la cual permitirá vislumbrar lo que será el boceto final. Se deberá analizar las divisiones entre márgenes, columnas, blancos de cabeza y pie de página.

Se debe ampliar la estructura global, trazando una diagonal representada en la figura mediante la línea A. Trazando dos líneas perpendiculares, B y C, y luego dos líneas perpendiculares A y B que se encuentran sobre la línea A se obtendrá una ampliación proporcional de la forma original.

La estructura básica de las retículas está constituida por diversos elementos:

Folio: es aquella que se refiere a la secuencia de páginas en donde se describe la posición de los números de página, una vez indicada sobre la retícula, en esta se dibujarán las anchuras de columnas, en donde se podrán adherir otras anchuras de columnas opcionales en los bordes y otros rasgos del diseño, como márgenes, márgenes interiores, divisiones de columnas e indicadores de encabezamiento o de recursos gráficos.

Otra característica es el tamaño del exterior del área de diseño y las medidas de corte de la página o diseño terminado.

Generalmente se deja un margen adicional exterior de 3mm de ancho. Su funcionalidad es doble: ya que sirve para solapar áreas de color o de tema ilustrativo que se salgan de la página, y por otra parte, sirve como margen de seguridad cuando se recorta la página después de la impresión. La ilustración a color se imprime ocupando el área que se usa a recortar, con el objeto de que al hacerlo no haya peligro de que aparezca un borde en blanco del papel que se ha dejado sin imprimir. Las marcas que se usan como guía para cortar se llaman marcas de corte y son las líneas interiores del margen adicional.

La principal característica de la retícula debe ser la utilidad, para esto conviene reflejar las líneas para el texto, con su correspondiente numeración, si la retícula sirve para más de una medida de tipo, el tamaño alternativo puede reflejarse en el margen adicional para facilitar la ubicación y posición.

1.6.4.1 Tipos de Retículas

El diseñador utiliza las retículas porque:

- Una vez ya establecida la estructura técnica y el formato están ya situados en forma de guías de posición, márgenes, etc., enseguida el diseñador puede ponerse a trabajar más rápido.
- Porque no necesita preocuparse de esos detalles y preocuparse mas por el diseño creativo y de la composición.

Regularmente las retículas se imprimen en tinta azul claro sobre un papel transparente para así poder calcar tipos o algunas ilustraciones, pegar elementos gráficos o dibujar en él. El diseñador especificara el tipo de papel que necesita para las retículas.

La persona encargada de completar la lamina necesita la misma retícula, el mismo detalle de dibujo y la precisión y tal vez deberá recrear la misma retícula, el diseñador deberá facilitar las especificaciones exactas de la retícula, así como indicaciones como logotipos u otros usos gráficos que puedan preimprimirse en negro y ser utilizadas en la impresión final. El resto de la retícula se imprimirá en azul, pues no se reproducirá al final y únicamente se usara como guía. La tinta azul es utilizada porque no aparece en los negativos de la imprenta cuando se realizan las placas de impresión. El dibujo de la retícula se hace en negro, realizada en la medida exacta en que deberá imprimirse y se marcara para ser impreso en azul, resaltando los rasgos especiales que vayan a quedar en negro.

Generalmente la lamina de la retícula se presentara en una cartulina delgada de buena calidad, con un tratamiento superficial para que puedan borrarse los errores rascando con una hoja de afeitar.

El dibujante se hara cargo de las composiciones del diseñador, que se han dibujado anteriormente sobre retículas transparentes, para hacer la lamina acabada sobre sus retículas impresas, siguiendo las instrucciones y bocetos del diseñador la lamina acabada se llevara al impresor para iniciar el proceso de reproducción.

RETICULA A UNA COLUMNA

Se debe considerar la estructura y divisiones del espacio de diseño del cual se dispone. La primera forma de dividir cualquier espacio, es colocar un margen perimetral en blanco, creando una zona central para los elementos del diseño.

En el diseño simple de una sola columna, la información debe aparecer en la zona sombreada, se llama columna al área o espacio destinado a disponer la información tipográfica en líneas.

Ejemplos de varios tipos de retículas:

- 1) En la primera ilustración el formato es más fácil y simple tiene márgenes iguales en todos los lados.
- 2) En el ejemplo siguiente se muestra la proporción utilizada para este tipo de retícula la cual es 6:4 y 6:8.
- 3) Se muestra un margen interior amplio, con el fin de leer cómodamente sin dañar la encuadernación.
- 4) Permite al lector poner notas al margen por su espacio interior,
- 5) Establecida para los blancos de cabeza (arriba), pie (abajo), margen interior (cercano al lomo), margen exterior (bordes de los extremos laterales), en el cual el pie tiene doble altura que la cabeza, el margen exterior tiene anchura doble que margen interior y este último tiene las tres cuartas partes de anchura que el blanco de cabeza.
- 6) En estas paginas si se coloca un espejo a lo largo de la divisoria central entre las dos paginas, se observara que la retícula de mano izquierda en una imagen espectacular de la mano derecha.
- 7) Son retículas repetidas, en el que las imágenes aparecen exactamente en las mismas divisiones proporcionales en cada pagina.
- 8) El siguiente tiene márgenes iguales en lomo, pie, cabeza y bordes exteriores.
- 9) Se incrementa el margen en la cabeza, en el que la información puede colocarse de una forma mas libre.
- 10) Se incrementa el margen al pie de la pagina el cual puede ser utilizados para temas de menor importancia con numeración de paginas que la vista tiende a pasar por alto.
- 11) Se establece un espacio amplio e igual en todos los márgenes, composición de información visual mínima, es recomendado para la realización de portadas o sobrecubiertas.
- 12), 13), 14) y 15) son una variedad de márgenes los cuales pueden crear sensaciones de lujo, tensión, formalidad e informalidad y proporcionan diferentes características.

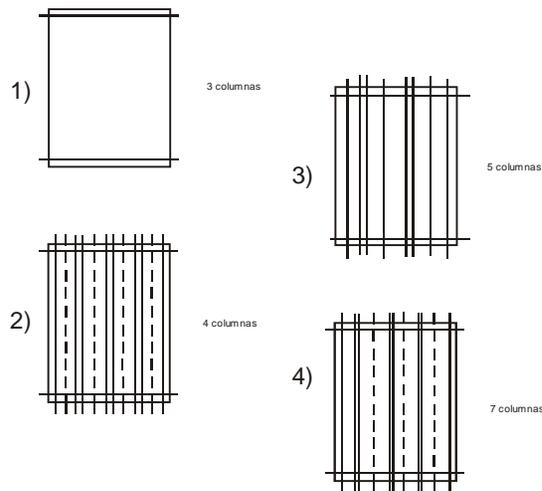
Las columnas se usan sobre todo para el texto y siempre se debe de tomar en consideración la funcionalidad de la anchura de las mismas.

El numero par de columnas permite al diseñador una distribución equilibrada en la pagina. Las retículas de un numero impar de columnas como 5,7, darían un concepto diferente final.

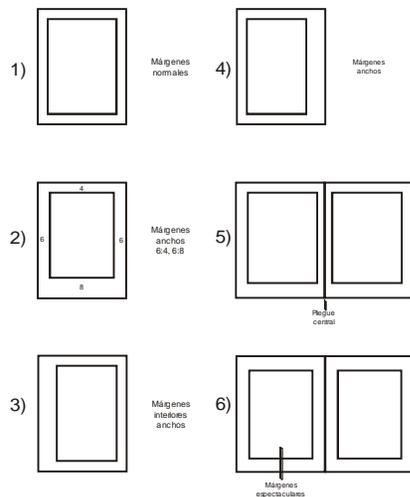
A continuación aparecen diferentes tipos de columnas:

- 1- A tres columnas es la más tradicional para revistas, y se subdivide en seis columnas.
- 2- A dos columnas se crea una cualidad poco densa y se puede subdividir fácilmente en cuatro columnas.
- 3- A cinco columnas dan una gran flexibilidad para disponer el texto sobre bloques de dos columnas y dejar una columna flotante, la cual se puede disponer como recuso de diseño.
- 4- A siete columnas ofrece una mayor flexibilidad, en la cual se podrían dejar una o dos columnas flotantes como recurso de diseño.

Ejemplos de diversos tipos de columnas



Ejemplos de márgenes



1.6.4.2 Importancia de la Retícula

Generalmente como ya se había mencionado las retículas de tres columnas se encuentran destinadas para la composición de revistas, hojas informativas y algunos materiales publicitarios, sin caer en la monotonía se puede lograr la utilización correcta del código visual para la composición de la misma, dando un giro sutil a la convención del diseño. Dentro de este número de columnas se pueden crear seis columnas, generalmente es utilizado para una lista de nombres o para un catalogo, en la cual se utilizan los pies para apoyar las imágenes. Este método de división se utiliza cuando predomina el tema grafico sobre el texto. Pueden crear este tipo de columnas, un interesante equilibrio visual.

La retícula de dos columnas puede ofrecer una mayor flexibilidad y se pueden subdividir para crear cuatro columnas, la flexibilidad radica en que cuando se divide el área de diseño en cuatro columnas es fácil dejar una de ellas sin usar para los

elementos de diseño, por lo que quedara un amplio margen para darle un equilibrio al texto, o se puede jugar creando tensión en la pagina, con solo poner una de las columnas mas gruesas que las otras.

Existen diversas formas de crear tensión en un espacio de diseño: la primera de ellas es colocar los elementos de forma compositiva en el diseño, estableciendo equilibrio y desequilibrio en los que surgirán ideas para la composición. Aun en el caso de que en una de las paginas este del todo cubierta por una fotografía o ilustración, se debe utilizar una retícula para justificar la composición, para ello se puede utilizar otro tipo de retícula. “Como en una estructura arquitectónica, la retícula representa a los ladrillos y el mortero, los elementos decorativos son los elementos gráficos”²⁵.

En el diseño con retículas, la imagen final que se aprecia es simplemente la decoración grafica.

Colocación de un titulo en una columna simple

Es necesario realizar las líneas de la retícula con tinta azul, ya que como se había mencionado, este color no es recogido por la cámara del impresor, en el que se utiliza una cámara especial, ya que al fotografiarlas se hacen en blanco y negro para después trasformarlos en color mediante las tintas empleadas en el proceso de impresión.

Como se muestra en los siguientes ejemplos, existen diversas formas para colocar un titulo:

- 1) Se usa un garabato para localizar el titulo.
- 2) Produce una sensación de ligereza, la cual se enfatiza por la anchura de la cabeza de la pagina.
- 3) Titulo dominante, que destaca sobre el texto.

- 4) Rompe los parámetros de la retícula, dando una sensación de libertad.
- 5) Apariencia de un manuscrito.
- 6) Genera una sensación de espacio, derivada del margen superior y el título.
- 7) Alineado por la derecha, tiene un efecto escalonado.
- 8) Rompe la columna central, en forma de zig-zag.
- 9) Justificado para que ocupe la anchura.
- 10) La anchura de los márgenes da un aspecto de lujo.

El texto utiliza la retícula para crear uniformidad de composición a traves de la forma que se requiera. El diseñador creara modelos interesantes con el texto, para dar significado al diseño. Se tratara de conseguir un equilibrio visual agradable entre la posición, forma y peso del título y el aire general del texto generado.

La indicación del texto puede realizarse a traves de garabatos organizados. Se debe especificar la altura de la “x”, del tipo elegido con un lápiz fino, la cual Serra más fácil identificar para el rotulador, en que los tamaños y espaciados de tipos pueden especificarse en el trabajo. También se pueden utilizar líneas paralelas para el texto, en donde se dibujan de diversos espesores de gris y negro para caracterizar la densidad y el efecto que se debe obtener.

Ejemplos de la disposición del título y el texto

- 1- El texto que relleno el área de la retícula se indica mediante líneas justificadas, con sangrado de párrafos.
- 2- Texto alineado hacia la izquierda, produciendo un efecto escalonado.
- 3- Al controlar el volumen del texto le será posible centrarlo.
- 4- El texto justificado realza al máximo el efecto lujoso de esta retícula.
- 5- Texto alineado a la izquierda y a la derecha genera formalidad.
- 6- Yuxtaposición del título y del texto como diseño centrado.
- 7- Texto con espacio entre líneas y párrafos.
- 8- Texto centrado con ligeros sangrados.
- 9- Aire sofisticado entre el título y el texto.
- 10- Destaca la posición centrada de la retícula.

El peso del subtítulo suele estar comprendido entre el título y el texto, se puede utilizar para elegir el diseño y para dar más variedad al conjunto.

Se puede utilizar de distintas formas:

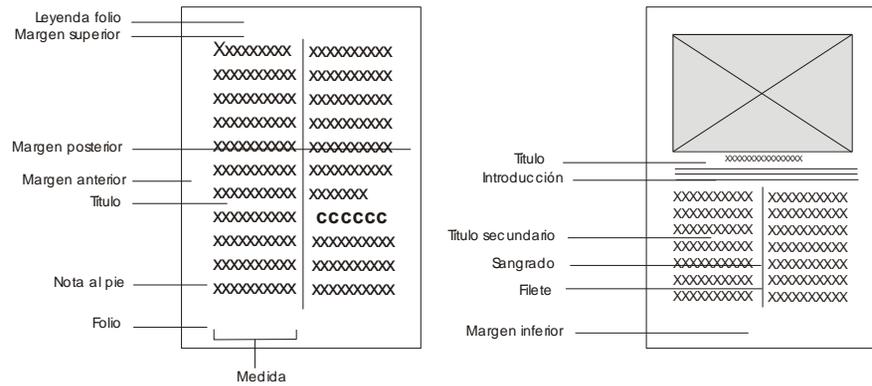
- 1) Como amortiguador entre el texto y el título.
- 2) La alineación del subtítulo por la derecha sirve para equilibrar la composición.
- 3) El subtítulo centrado sirve para interrumpir el espacio entre el título y el texto.
- 4) El subtítulo actúa como introductoria.
- 5) El subtítulo condensado a media página actúa como amortiguador.

- 6) El subtítulo centrado y secundario intercalados actúan como pausas visuales.
- 7) Subtítulos alineados a la derecha contrarrestan la informalidad del diseño del título.
- 8) El primer subtítulo se utiliza como introductoria, el segundo tiene el carácter auxiliar del diseño.

Las imágenes se pueden utilizar de una manera más flexible y estimulante, pueden atravesar las columnas y saltarse los márgenes sin tener en cuenta los confines de la composición de la página. Algunas imágenes pueden representarse como siluetas y el texto puede contorneárselas para formar una figura a su alrededor. Se debe valorar la imagen, el alcance y la fuerza dentro de la composición general. Se pueden utilizar títulos y subtítulos para contrarrestar el efecto visual del peso, así como tonos de blanco y negro o emplear color, con el fin de encontrar variaciones visuales o creativas.

- 1- Una imagen rectangular simple se asienta entre los márgenes de la retícula, ligeramente por debajo del centro de la página.
 - 2- La primera se coloca sobre una de las columnas para romper el texto y la segunda ocupa dos columnas para formar una base de apoyo
 - 3- Imágenes que entren y salgan de la retícula.
 - 4- Entrelazan y solapan imágenes formales e informales.
 - 5- Imagen informal que irrumpe en una imagen cuadrangular.
 - 6- La imagen formal resulta dinámica.
 - 7- Utilización de imágenes formales e informales.
 - 8- Trama tonal que destaca detrás de las figuras recortadas.
 - 9- Se crea una tensión visual.
 - 10- Imagen informal sirve como introducción a titulares y texto.
-
- 11- Título y texto se superponen a la figura recortada del fondo.

Partes de una retícula



Retícula retomada del libro
"Como diseñar retículas"

1.6.5 Formatos

Es importante el uso económico del papel, sobre todo en tiradas largas y es responsabilidad del diseñador tomarlo en cuenta, el cliente no querrá pagar el papel que se arroje a la papelera.

Existen dos tamaños.

- 1) El métrico (europeo)
- 2) El imperial (anglosajón)

El impresor utiliza tamaños medianos en la proporción de las impresiones corrientes de todos los días siendo el A4 el formato europeo mas frecuente en la producción de folletos y prospectos, el equivalente imperial seria el formato folio. Existen equivalentes de tamaños similares en ambos formatos.

Tomando el tamaño del papel como base, se cortara o se doblara hasta que la forma obtenida tenga el tamaño requerido para el diseño.

Una opción económica y eficaz es la selección de un tamaño de papel que sea submúltiplo de la mayor anchura del papel disponible. Dibujando los diagonales para determinar los cuartos y demás divisiones. El impresor dacha las medidas del formato mas grande y una vez tomadas en cuenta las divisiones económicas aproximadas se podrá obtener una idea de la misma.

1.6.5.1 Tipos de Formatos

Los tamaños básicos en cms. son:

Bond 43.2 X 56 cms.
Libro 63.5 X 96.5 cms.
Cubiertas 50.08 X 61 cms.
Cartulina (bristol) 57.2 X 72.4 cms.

El papel se encuentra en muchos tamaños llamados estandarizados porque corresponden a tamaños de prensas.

Cuando se producen folletos, revistas u otras publicaciones de este tipo, los impresores generalmente imprimen varias páginas en una sola hoja de papel. Todas las páginas que serán impresas en un lado de la hoja deben ser colocadas de tal forma que cuando ambos lados de la hoja hayan sido impresos, esta podrá ser doblada y encuadrada con las páginas en la secuencia correcta. Esta disposición o arreglo de las páginas recibe el nombre de Imposición.

Cada hoja impresa y doblada recibe el nombre de signatura y constituye una o más secciones de la publicación.

Las signaturas generalmente fluctúan entre 4 y 64 páginas, en múltiplos de cuatro. Para folletos, libros o revistas las signaturas más comunes son 8, 16, 32 o 64 páginas, y las unidades de dos o cuatro páginas son tratadas como excepciones.

Existen dos tipos básicos de imposición:

- 1) La mitad de las páginas en una signatura es impresa al reverso de la hoja, recibe el nombre de casado.
- 2) Todas las páginas de una signatura son impresas en un lado de la hoja para la mitad de la tirada de la prensa y la hoja es volteada después para que las mismas páginas sean impresas del lado opuesto durante la mitad final de la tirada, después la hoja se corta para formar signaturas, dependiendo la manera de voltear la hoja para la impresión de la otra cara, esta imposición tiene tres variantes: la impresión a blanco y retirada, o frente y vuelta, que es la más común, la impresión a blanco y voltereta y la impresión a blanco y torsión.

No es siempre posible producir una publicación que se adhiera a publicaciones grandes, el diseñador, frecuentemente insistirá en que el anuncio de una revista aparezca en un papel especial u otro material, en estos problemas no puede usarse las signaturas estandarizadas, el impresor probablemente lo resolverá a través de un encaje o encarte. El primero es la colocación de cuatro paginas en torno a una signatura antes de ser encuadernada. El encarte es una sección de dos o cuatro paginas adheridas mediante pegamento, la mayoría son de dos paginas, en una sola hoja.

En la mayoría de los encuadernados empiezan con el doblado, algunas veces las hojas deben ser recortados antes de ser doblados, este paso se evita siempre que sea posible.

La encuadernación puede ser un contribuyente menor o mayor al costo de cualquier trabajo impreso.

- Cosido a caballete con alambre, es más barato y adecuado como no tiene lomo solo un doblez, las hojas quedan planas.
- Cosido lateral con alambre, las revistas o folletos gruesos pueden ser encuadernados mediante este sistema (hasta 1.27 cms de grosor), se engrapa de arriba hacia abajo.
- Encuadernado sin cosido, es el uso de adhesivos plásticos durables y flexibles pueden ser utilizados para volúmenes grandes.
- Encuadernado tradicional de libro, encuadernación de lujo o fina, son cosidos y empatados, son libros grandes de cubierta dura.
- Encuadernación de hojas sueltas por medios mecánicos, cientos de sistemas de encuadernación de este tipo están en uso actualmente y van desde los cuadernos escolares hasta esmerados catálogos y listas de precios. Las principales ventajas de estos encuadernados son que las paginas se abren en forma plan, puede ser de diferente papel e incluso de diferentes tamaños y no es necesario preocuparse por las signaturas. Las hojas son perforadas y después engargoladas con espirales plásticos o metálicos.

En términos especiales destacan:

- Troquelado, son piezas impresas recortadas en forma especial mediante el uso de troqueles.
- Atriles, son aplicados a carteles, exhibidores y otras piezas que son colocadas en escritorios, mostradores o mesas.
- Estampado, diseños, iniciales, sellos pueden ser puestos en sobrerrelieve en papel u otro material colocando este en una prensa entre un troquel de relieve (abajo) y un troquel de grabado (arriba). El estampado en realce puede ser ciego (sin cola) o impreso.

- Engomado, etiquetas y otros adhesivos pueden pegarse a mano o a maquina antes o después de la impresión.
- Índices digitales, es un proceso de troquelado para brindar los tabuladores necesarios en elementos como tarjetas, índice, libro de direcciones, etc.
- Foliadoras, en el sistema de impresión tipográfica se pueden utilizar el servicio de filiación.

1.7 Utilización del Software para la formación

Para la realización de los medios de comunicación impresa, el cartel y el catálogo es necesario de diversos programas que permitan desarrollar el diseño de estos medios.

A continuación se explicarán sobre algunos programas los cuales son:

- Page Maker
- Photoshop
- Corel Draw
- QuarkXPress
- Illustrator

Así como de las diversas funciones que en ellos se manejan.

El propósito de mencionarlos es entablar que existe una relación entre el diseñador y los diversos métodos utilizados para la realización de diversos diseños y la utilidad que cada uno ejerce para lo que está programado.

1.7.1 Page Maker

Page Maker es un programa de autoedición utilizado generalmente por las editoriales para la maquetación del documento que se va a desarrollar, está preparado para la creación profesional de cualquier clase de documentos, ajustándose perfectamente a las normas que siempre han definido las editoriales para su publicación.

Un principal competidor de este programa es QuarkXPress, otro potente sistema de autoedición.

Cuenta con un sistema sofisticado para el trabajo de autoedición que realiza.

Ha tenido gran competencia con otros sistemas de procesamiento de textos capaces de realizar trabajos con documentos tan impresionantes que casi alcanzaban las capacidades de los auto editores, como son Word Perfect, Microsoft Word, en sus correspondientes versiones para Windows.

Los programas de autoedición están más preparados para la creación profesional de documentos.

Page Maker permite incorporar elementos sencillos por si no se dispone de otros programas con los que crear el contenido que después pasaría a Page Maker.

Las funciones que contiene Page Maker son básicas para la creación de textos e imágenes, el mejor modo de trabajar con este es definir los textos con programas diseñados exclusivamente para escribirlos, y desarrollar las imágenes con programas creados para dibujarlos, ya que estos ofrecerán mejores herramientas para la creación de los elementos que integraran las publicaciones, posteriormente se reunirán todos los elementos situándolos en el lugar adecuados de cada página con Page Maker.

1.7.2 Photoshop

Es un programa acerca del tratamiento de imágenes a través del cual se pueden realizar diversas modificaciones entre las que se encuentran el pintar, retocar, optimizar la imagen y prepararla para la impresión. Existen en él funciones de texto y efectos de capas.

Se abren pantallas o se pueden minimizar para tener un área de trabajo más amplia.

Los programas de gráficos vectoriales poseen numerosas funciones para editar mapa de bits.

Se pueden crear degradados con más rapidez, así como la gran utilidad que proporcionan las capas.

Se pueden generar hojas de contacto en las que se crearan automáticamente hojas o panorámicas de gráficos, degradados de color, filtros de transformación 3D, de gráficos, de trazados y máscaras.

Cuenta con efectos de capa automática, los efectos se pueden dividir en capas individuales, en el que las capas quedarán separadas, recibiendo cada uno de ellos un nombre específico.

Se pueden trasladar los valores asignados anteriormente a otras capas.

El texto se puede editar, en cuanto la personal lo requiera se puede tomar en cuenta los detalles tipográficos creando diferentes efectos, el texto ya no se maneja como un objeto excepto cuando se le asigna un color, se puede modificar el espacio que existe entre caracteres o separar algunos de ellos.

Modificación de la unidad de medida o tamaño de la tipografía; otra característica es el uso del interlineado.

Se desarrollo la alineación de capas, hojas de contacto, nuevas degradaciones de color.

1.7.3 QuarkXPress

Es un programa de autoedición en el cual se pueden realizar diferentes medios impresos.

Permite realizar varias funciones, entre ellas:

- Realización de páginas nuevas, en la cual se designará la medida de la misma.
- Cajas Beizer, para dos tipos de cajas de texto e imagen

- Manejo de texto, controlar los atributos del texto, manipulación de los caracteres, manipulación de párrafos de texto, reflejar el texto de manera horizontal o vertical, se puede seleccionar la fuente deseada, el estilo, colores, espacio entre caracteres, alineación del párrafo, márgenes.
- Colocación de plecas de acuerdo al diseño.

Otras de las funciones importantes con las que cuenta este programa son:

- Creación de páginas maestras, permite la creación y manipulación de páginas maestras y la distribución de un documento, se puede aplicar una página maestra diferente a una página ya existente dentro de un documento.
- Creación de bibliotecas, son archivos que almacena objetos de uso frecuente, como cajas de texto , cajas de imagen, y líneas y grupos.
- Creación de libros, son archivos que ayudan a administrar publicaciones de múltiples documentos.

- Manipulación de imágenes, permite importar imágenes en varios formatos de archivos y pueden provenir de distintas fuentes, una vez creados, pueden ser almacenados en varios formatos:
- DCS 2.0 (Desktop Color Separation), es un gráfico EPS, que se guarda como un solo archivo puede contener más de 6 capas (cyan, magenta, amarillo, negro y dos colores spot), imprime más rápido que una imagen EPS o estándar, puede contener información bitmap y de vectores
- EPS (Encapsulated Post Script), contiene información bitmap y de vectores.
- JPEG (Join Photographic Experts Group), formato de compresión que soporta una compresión extrema, muy usado en internet debido a su compresión y a su capacidad para el manejo de imágenes de 24 bits.
- Photoco, pertenece a Kodak, almacena en CD-ROM, solo contiene información bitmap.
- PICT, nativo de Mac OS, basado en Quick Draw, contiene información bitmap y de vectores, 1 bit por píxel.
- TIFF, (Tagged Image File Format), permite compresión si el programa de origen lo soporta, contiene solo información bitmap.

Entre otras de sus funciones se consideran:

El despliegue de varias pestañas, que nos permite la utilización de caja de imagen, caja de texto, texto path y línea.

También QuarkXPress puede crear sus propios Clipping Paths, los cuales son una especie de mascarillas que permite determinar que porción de alguna imagen deberá desplegarse y cual porción será transparente.

En QuarkXPress, se pueden utilizar sistemas de color como PANTONE o TRUMATCH, o se pueden crear y editar colores propios, introduciendo valores de color para cada color nuevo.

Es un programa complejo con muchas variables

1.7.4 Illustrator

El material gráfico de Illustrator de Adobe se compone mediante capas.

La paleta capas (layers) de Adobe Illustrator permite organizar el trabajo gráfico en grupos que pueden seleccionarse, desplegarse, editarse e imprimirse individualmente o en conjunto.

Incluye filtros de efectos especiales que se pueden aplicar para insertar imágenes de mapas de bits (conocidas como imágenes de trama) para realizar diversos efectos.

Se pueden importar ilustraciones en una amplia variedad de formatos de otros programas.

Se realizan rastillados de un objetos, es decir, a la conversión de una ilustración de Illustrator, llamada imagen vectorial, en una imagen de mapa de bits se le llama rastillado, con el fin de aplicársele a un imagen el filtro adecuado.

A su vez se puede realizar la adición de texto el cual permite crear e importar texto en columnas u otros contenedores.

Entre las funciones que nos proporciona este programa se encuentran las siguientes:

- 1) Dibujos de estructuras geométricas
- 2) Dibujos de formas con la herramienta pluma
- 3) Dibujo con esquinas suaves y vértices agudas
- 4) Dibujo a mano alzada
- 5) Creación de pinceladas
- 6) Localización de herramientas de corrección
- 7) Corrección de estructuras
- 8) Calcado de ilustraciones
- 9) Transformación de objetos
- 10) Copiado
- 11) Aplicación de color
- 12) Utilización de rellenos degradados
- 13) Utilización de fusión
- 14) Utilización de texto
- 15) Creación de gráficos

Se pueden realizar diferentes efectos entre ellas:

- pintura de relleno y contorno, en el cual el color interior de un objeto se le llama relleno y al color de una línea se le llama trazo.
- Combinación de formas, es una de las herramientas

que le permiten modificar las formas de los objetos, cambian las formas de éstos sumando o restando los contornos.

- Unión de varias formas, agregación de formas para que sean un solo objeto.
- Fusiones, permite fusionar formas y colores de objetos, para formar uno nuevo que se pueda modificar.
- Desviación de un trazado, cambia trazados rectos por curvos moviendo los puntos de dirección.

Estas son algunas de las actividades más características del programa Adobe Illustrator.

Capítulo 2 «El Museo de Sitio de la SEP»

2.1 Antecedentes Históricos de la Secretaría de Educación Pública

INAUGURACIÓN DEL EDIFICIO DE LA SEP. 1922

El 9 de Julio de 1922, el presidente Obregón inauguró formalmente el edificio de la SEP, en la cabeza de la manzana de las calles de La Perpetua (hoy República de Venezuela), del Reloj (hoy República de Argentina) y de La Encarnación (hoy Luis González Obregón).

En su emotivo discurso inaugural del edificio, el Secretario José Vasconcelos dijo:

“En estos instantes solemnes en el que la nación mexicana en medio de su pobreza, dedica un palacio a las labores de la educación del pueblo, hagamos votos por la prosperidad de un Ministerio que ya está consagrado por el esfuerzo creador y que tiene el deber de convertirse en fuente que mana, en polo que irradia. Y finalmente que la luz de estos claros muros sea como la aurora de un México nuevo, de un México espléndido”.

2.2 Creación del Museo de Sitio

El Museo de Sitio es una parte histórica dentro del Conjunto de Edificios Sede de la Secretaría de Educación Pública, ya que contiene diversas etapas importantes que constituyeron parte fundamental para este Conjunto de Edificios.

Principalmente es un recorrido a través del pasado hasta llegar a nuestros días, ya que contiene una evolución de hechos de gran importancia o relevancia en el pasado.

El Museo de Sitio ocupa dos salones del inmueble principal de esta institución del Gobierno Mexicano, localizado en la manzana que forman las calles de República de Venezuela, República de Argentina, Luis González Obregón y República de Brasil en el Centro Histórico de la Ciudad de México.

Contiene una parte importante de nuestras raíces, en el cual se puede apreciar parte del proceso de reestructuración y adecuación de una importante obra, en el cual se descubrieron objetos de la época prehispánica y virreinal.

En este salón se pueden admirar fotografías del Muralismo Mexicano, movimiento artístico de gran relevancia, realizado por diversos personajes entre ellos los más destacados Diego Rivera, y David Alfaro Siqueiros.

Contiene diversas áreas entre ellas se encuentran:

- Antecedentes Prehispánicos

- Época Virreinal
- Finales del Siglo XIX
- Creación de la SEP
- Integración del Conjunto de Edificios Sede
- Proceso de Reestructuración, Restauración y Adecuación
- Obra Plástica
- Relieves Escultóricos

Después de este recorrido por el Museo de Sitio se pueden admirar las obras de los más destacados muralistas, considerados Patrimonio Cultural de la Nación, y como parte del Conjunto de Edificios Sede de la SEP, ubicado en el Centro Histórico, Patrimonio de la Humanidad. Con ello se puede disfrutar de las oficinas, muros, patios y pasajes del edificio, y así admirar los murales de Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros, José Clemente Orozco, y aportaciones de José Chávez Morado, Luis Nishizawa y Raúl Anguiano.

2.2.1 Antecedentes Prehispánicos

El predio que actualmente ocupa la SEP, estaba situado a fines del siglo XV, en los límites del centro ceremonial de Tenochtitlan, que estaba demarcado por el coateplantli o muro de serpientes.

Debajo de lo que tiempo después sería el templo de “La Encarnación”, que hoy día forma el conjunto de la SEP, se levantaba a principios del siglo XVI el Calmecac, centro mexica de educación para nobles.

Hallazgos “In Situ”

Se encontraron tres elementos que fueron descubiertos debajo de los antiguos templos y convento de “La Encarnación”, durante las excavaciones arqueológicas llevadas a cabo para reestructurar los inmuebles sede de la Secretaría de Educación Pública y son las siguientes:

- Vasija Tláloc, con atributos de la deidad de la lluvia
- Crótalo, cuerpo de ofidio doblado por la mitad
- Tlaltecuhli, escultura mexica que representa la deidad de la tierra.

2.2.2 Época Virreinal

De la época virreinal datan las dos edificaciones que integran el conjunto de Edificios Sede de la Secretaría de Educación Pública: el templo y el convento de “La Encarnación del Divino Verbo” y de la Real Aduana.

Templo y convento de “La Encarnación”

En 1954 las religiosas de la orden de la concepción fundaron en la parte oriente de este predio el convento de “La Encarnación”.

Las colindancias del convento eran al norte las calle de la Perpetua (hoy República de Venezuela) al sur, la calle de la Encarnación (más tarde San Ildefonso y actualmente Luis González Obregón), al este, Santa Catalina de Sena (posteriormente calle

del Reloj y hoy día República de Argentina) y al oeste, las casas de los Marqueses de Villa Mayor y del conquistador Cristóbal de Oñate.

Ante el pronto deterioro del edificio en 1636 se inició la construcción del nuevo convento y del templo, dedicado al culto desde 1648.

El claustro mayor del convento se edificó entre 1792 y 1812, año en el que se concluyeron las últimas obras, en los albores de la lucha por la independencia.

Vida Conventual

Las monjas concepcionistas que ocuparon el convento de “La Encarnación” se dedicaban fundamentalmente a la oración, por ser una orden básicamente contemplativa.

Como tarea complementaria, los religiosos ocupaban su tiempo en la educación de las niñas.

Organización y Jerarquía

El convento de “La Encarnación” se encontraba organizado según la regla de la orden concepcionista, con jerarquías y funciones perfectamente delimitadas.

El convento lo encabezaba la abadesa o priora, como autoridad máxima auxiliada por la vicaria, responsable del coro, de las ceremonias y los rezos, y de la maestra, que tenía a su cargo a las postulante y novicias.

Existían otros muchos cargos dentro del convento, vinculados con la vida de oración, las actividades diarias y la enseñanza a las niñas.

Ceremonia Funeraria

Conforme a la costumbre de conventos y monasterios, las religiosas que fallecían eran sepultadas dentro de la demarcación misma del convento. En el caso del convento de “La Encarnación”, las inhumaciones se efectuaban en el “coro Bajo”, en la parte posterior del templo, salvo cuando la moja había muerto de enfermedad contagiosa, en cuyo casos el entierro se efectuaba en un espacio abierto. El detallado del rito funerario comprendía desde que la religiosa era desahuciada por el médico hasta su inhumación. Las religiosas que fallecían eran cuidadosamente vestidas con sus hábitos y cubiertas de flores.

Educación Conventual

La educación para niñas en los conventos de monjas de la Nueva España, fue el resultado de las gestiones que desde 1529 había llevado a cabo Fray Juan de Zumárraga ante la corona española.

Las religiosas concepcionistas del convento orientaron la educación que impartían a las niñas hacia el catecismo y las labores manuales y domésticas.

Real Aduana

En las esquinas de las actuales calles de Luis González Obregón y de república de Brasil, se construyó en 1530 la casa del conquistados Cristóbal de Oñate.

En 1676, la Real Aduana, que venía funcionando en la calle de la Aduana vieja, hoy 5 de febrero, fue instalado

2.2.3 Integración del Conjunto de

Edificios Sede

Parte media del siglo XX.

Integración del Conjunto de Edificios SEDE

En el año de 1924, el antiguo templo de “La Encarnación” fue convertido en la Biblioteca Iberoamericana y Sala de Banderas.

En 1931 el edificio de la SEP, fue declarado monumento nacional, durante la gestión de Pascual Ortiz Rubio.

El edificio de la antigua Aduana había venido siendo ocupado por el Consejo Superior de Salubridad y por otras oficinas gubernamentales, hasta que en 1951 fue asignado definitivamente a la Secretaría de Educación Pública durante la presidencia de Miguel Alemán.

Quedó así integrada toda la manzana como el Conjunto de Edificios Sede de la SEP, con la sola excepción de una pequeña porción en la calle de Luis González Obregón, que es una propiedad particular en la que vivió el poeta Juan de Dios Peza.

2.2.4 Proceso de Reestructuración, Restauración y Adecuación

En 1989, en razón del deterioro que había sufrido el conjunto con el paso del tiempo, de su continuo y variado uso, así como de las condiciones del subsuelo y de los sismos que lo habían afectado se determinó llevar a cabo un proceso integral de reestructuración y restauración y adecuación del inmueble sede de la SEP.

Las obras se realizaron entre Julio de 1989 y Septiembre de 1993, con los siguientes objetivos:

- 11) otorgar seguridad estructural al conjunto
- 12) revalorarlas características arquitectónicas, históricas y artísticas de los edificios.
- 13) Reincorporar el conjunto al valor monumental y cultural del Centro Histórico de la Ciudad de México.
- 14) Restaurar y conservar la obra mural, escultórica y de ornato del inmueble y,
- 15) Adecuar los espacios para la operación y la funcionalidad de la SEP.

En los trabajos participaron también el INAH y el INBA.

2.2.5 Obra Plástica El artista mexicano Diego Rivera (1886-1957) realizó entre 1923 y 1928 más de 200 tableros, sobrepuestos, grisallas y transcripción de poemas en los muros del edificio de la SEP, sobre una superficie aproximadamente de 1,500 m².

La obra del maestro Diego Rivera refleja la vida, el trabajo, las fiestas, las costumbres, las luchas, los logros y los anhelos del pueblo mexicano y sus alumnos realizaron los murales de los escudos de los estados de la República.

A partir de 1945, otro gran muralista David Alfaro Siqueiros (1896-1974), pintó en las paredes y en la bóveda de la escalinata central del edificio de la antigua Aduana el mural “Patricios y Patricidas”, la obra se término en 1971.

En la biblioteca Iberoamericana, antiguo templo de “La Encarnación”, Roberto Montenegro había pintado un mural llamado “Ámerica Latina” y decorado los salones del secretario y del subsecretario. Erik Mosse, Federico Canessi, Cirilo Almeida, Carlos Mérida, Carlos González, y Adolfo Best, también aportaron obra mural y pictórica a los espacios interiores del conjunto, solo subsiste la obra de Mosse y de Canessi.

RESTAURACIÓN DE LA OBRA MURAL Y APORTACIONES

La obra mural original de conjunto de Edificios Sede de la Secretaría de Educación Pública, fue restaurada por el Centro Nacional de Conservación y Control de Obras de Arte (CNCCOA)

Del Instituto Nacional de Bellas Artes, como parte del proceso de rehabilitación integral del inmueble.

Esta obra fue complementada con la nueva obra plástica de José Chávez Morado, en la sala de prensa en el edificio de la antigua Aduana, de Luis Nishizawa, en el coro bajo del antiguo templo de “La Encarnación” y de Raúl Anguiano, en el vestíbulo del Auditorio Miguel Hidalgo.

2.2.6 Relieves Escultóricos

Durante el desarrollo de las obras de reconstrucción del nuevo edificio de la SEP, entre 1921 y 1922, el artista Manuel Centurión, esculpió ocho bajorrelieves en el inmueble, cuatro en el Patio Principal o del Trabajo y cuatro en el Patio de Juárez o de Fiestas.

Los primeros cuatro representan a las culturas del México Prehispánico, de España de la Antigua Grecia y de la Antigua India.

Los otros cuatro bajorrelieves aluden a respectivas disciplinas artísticas precolombinas: Pintura, Escultura, Música y Arquitectura.

El maestro Ignacio Asunselo, realizó las esculturas de Minerva, Apolo y Dionisio, para la fachada de Argentina y algunas estatuas para el interior del edificio.

Capítulo 3 «Realización del Cartel y el Catálogo para difundir el Museo de Sitio de la SEP»

3.1 Modelo General del Proceso de

Diseño de la UAM Azcapotzalco

El Modelo General del Proceso de la UAM Azcapotzalco es considerado una alternativa de metodología para el diseñador.

Se fundamenta en dos principios:

- 1) Análisis de la situación de diseño la cual está unida a la necesidad de una política nacional de diseño y tecnología.
- 2) Crítica de los modelos vigentes del proceso de diseño.

Intenta ser un paso hacia la autodeterminación nacional en el campo de diseño, científicamente ante las alternativas metodológicas de sociedades avanzadas y desarrolladas.

Se consideró como base del mismo la agrupación de disciplinas en un mismo concepto: diseño unificado, a partir de esta idea se inicio el trabajo de estudio del proceso de diseño en cada una de las ramas del diseño a fin de precisar lo común a ellas, por ello se identificó al diseño como “un conjunto unificado de profesiones que participan de un marco teórico, una metodología y una tecnología propia y común a todas”.

Los elementos básicos del modelo son los siguientes:

MARCO TEÓRICO

Conjunto de proposiciones el cual constituye una serie de conocimientos del que resultan criterios de acción y que determinan la totalidad de sentido de un sistema, y está integrado por:

- Campo de estudio y objetivos: relativo a las relaciones entre el hombre y su ambiente a través de objetos y materiales útiles en el sistema de vida.
- El instrumental de análisis: considera las múltiples variables del sistema de vida que afectan a cada proceso particular de diseño y obligan a que el modelo acepte entradas de datos y su interpretación.
- Aplicación práctica: según la relación del marco teórico con materiales y técnicas de producción.

METODOLOGÍA

Es el resultado de la interrelación de Marco Teórico con los datos de la realidad concreta, a fin de integrar un todo sistematizado y riguroso que al mismo tiempo da cabida a la creatividad del diseñador, determina las relaciones entre las partes y el todo.

TECNOLOGIA

Se basa en que las técnicas deben determinar la implementación instrumental real de cada parte.

Además de lo anterior el proceso de diseño requiere de las aportaciones cognoscitivas de otras ciencias para llegar a las explicaciones concretas de los objetos de diseño y de su inserción en la realidad, se distinguen dos niveles de acción interdisciplinaria:

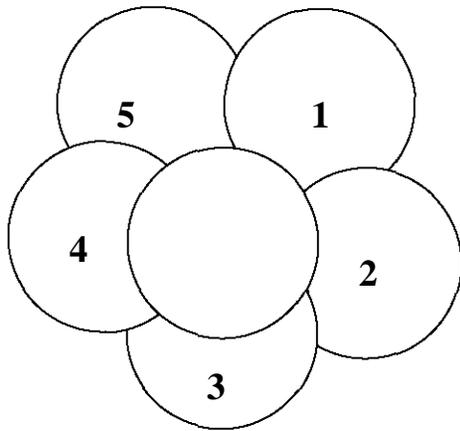
Interior, en el cual se incluyen dos tipos: intradiseño, que considera la interacción de las diferentes disciplinas del diseño ante un mismo problema; y extradiseño, son vínculos del diseño con otras disciplinas que permiten el desarrollo y la explicación de los códigos del diseñador, semiología y geometría quedan comprendidas en este nivel.

Externo, atiende el acceso del diseño a teorías, métodos y técnicas pertenecientes a diversas disciplinas como sociología, psicología, medicina, ingeniería, etc., que aportan datos descriptivos o constructivos para las soluciones de problemas de diseño.

El proceso desarrollado por el Modelo General se compone de cinco fases cuya flexibilidad las hace susceptibles de evolución, así la secuencia del proceso de diseño debe considerar la determinación del problema y sus problemas de solución y realización material, se muestra el siguiente esquema:

1. CASO
2. PROBLEMA
3. HIPÓTESIS
4. PROYECTO
5. REALIZACIÓN

COMO SISTEMA



1. CASO

Tratamiento de los fenómenos sociales desde la interdisciplinariedad; de ella se deriva una propuesta para el diseño que comprende una primera formulación integral. Las condiciones que establezca el caso definirán todo el proceso

2. PROBLEMA

Es el estudio del fenómeno desde los objetos y por tanto desde las condiciones teóricas de una disciplina propia del diseño. Así el fenómeno se tipifica como un problema de diseño con requerimientos específicos para un área de acción.

3. HIPÓTESIS

Incluye el desarrollo de la máxima cantidad de alternativas par los requerimientos del problema. La intención es agotar las posibilidades y elegir la que responda con mayores aptitudes.

Para definir alternativas se analizan los sistemas: la significación en el semiótico, la estructura en el funcional, la definición de elementos en el constructivo y los costos e implicaciones en el económico-administrativo.

4. PROYECTO

Integrada por dos partes: en la primera se desarrollan planos, maquetas y simulaciones en un conjunto integral; en la segunda se confrontan con lo propuesto en la hipótesis.

5. REALIZACIÓN

Correspondiente a la producción material de la forma propuesta se debe recordar que cada fase requiere evaluación y retroalimentación, ya que el modelo es una secuencia cíclica.

3.1.1 Caso

La Secretaría de Educación Pública, con la finalidad de continuar con el desarrollo de la educación en la población, se dio a la tarea de exhortar a los jóvenes a crecer junto con ella a través de un proyecto el cual contribuirá al avance intelectual en la Ciudad de México.

Dentro del conjunto de edificios Sede de la Secretaría de Educación Pública, se encuentra ubicado el Museo de Sitio, lugar destinado a contener diversos elementos de carácter histórico encontrados en este predio antes y durante su restauración para ser lo que es hoy día.

El compromiso de la Secretaría de Educación Pública es la difusión del museo a través de dos medios impresos de comunicación, el cartel y un catálogo considerados importantes por sus características. los cuales serán colocados en escuelas (primarias y secundarias), así como en Módulos de Información ubicados dentro del Distrito Federal.

Este proyecto está dirigido principalmente a niños y jóvenes de educación básica (primaria y secundaria), a fin de ofrecerles una opción ideal para adquirir conocimientos a través de la visita realizada al Museo de Sitio de la Secretaría de Educación Pública. Se consideró importante este proyecto ya que para el desarrollo intelectual de las personas es relevante mantener un enriquecimiento cultural por medio de este tipo de museos.

En la actualidad éste museo no ha contado con una difusión debido a esta cuestión las personas no tienen conocimiento de su existencia, ello ha generado una inquietud para llevar a cabo su promoción en diversas instituciones.

3.1.2 Problema

El Cartel será el medio de comunicación a utilizar y sobre el cual, se hará una propuesta de diseño la cual dará a partir de imágenes, tipografía, color y todos los elementos compositivos del diseño.

El considerar al Cartel dentro de la elaboración de este proyecto se determinó por la importancia que ocupa dentro de la sociedad, ya que es un medio en el que el mensaje se expone directamente, ello genera que el espectador al asistir a un lugar específico pueda tener contacto con el mensaje transmitido.

El público al que se pretende llegar es la población de niños y jóvenes que cursan primaria y secundaria respectivamente, por ello se consideran diferentes aspectos de cada sector para que el mensaje pueda ser percibido eficazmente.

Ahora bien con respecto al catálogo como medio impreso de comunicación toma una vertiente diferente a los demás tipos de catálogos, ya que contendrá información descriptiva de los objetos que se encuentran en el Museo de Stio.

El diseñar un catálogo es para apoyar documentalmente la información contenida en el Museo y como un sustento del cartel.

Tanto el Cartel como el Catálogo son los medios por los cuales, se busca una comunicación con un sector específico.

3.1.3 Hipótesis

A través de los diferentes medios de comunicación impresa se buscaron los más adecuados para llevar a cabo el proyecto de difusión al Museo de Sitio ubicado en el conjunto de Edificios Sede de la Secretaría de Educación Pública.

Se eligieron al cartel y al catálogo como medios , con el propósito de colocarlos en lugares estratégicos donde la afluencia de personas pueda tener acceso a ellos en este caso escuelas y módulos de información encontrados dentro del Distrito Federal.

Es por ello que a través de estos medios se pretende darle difusión al Museo de Sitio se conozca y desde luego sea mas visitado.

3.1.4 Proyecto

El diseño de un Cartel y un Catálogo para la difusión del Museo de Sitio ubicado en el Conjunto de Edificios Sede de la Secretaría de Educación Pública.

Entre las características que se requerían para la elaboración del cartel destacó el considerar al museo como parte fundamental dentro del inmueble de la SEP, esto es muy importante ya que generalmente al entrar en el Conjunto de Edificios lo que se rescata a primera vista es el tipo de construcción así como los murales que en él se encuentran, disminuyendo las visitas al museo.

Principalmente se consideraron varias ideas como el uso de diversos gráficos los cuales tuvieran una relación directa con el museo, lo que se requirió fue la investigación de la historia del inmueble ya que el museo contiene objetos encontrados en ese lugar, por ello fue necesario del uso de material bibliográfico para sustentar mejor el proceso de lluvia de ideas.

Se consideró el uso de una imagen la cual al verla a primera vista se relacionara con la idea de algo antiguo, con historia, con vida, llevando la esencia de algo mágico, lo cual nos remitiera a nuestro pasado.

Entre las características del cartel es son las siguientes:

Es cultural, medidas 43.0 X 56.0 cms., formato vertical, a color, su composición esta dada a partir de texto, imagen y color y desde luego bajo los parámetros establecidos.

La necesidad de difundir el museo trajo consigo la realización de un catálogo para apoyar documentalmente la información contenida dentro del museo y con ello generar en el público un mayor interés por visitarlo de nuevo.

Fue necesario tomar en cuenta la información contenida en las salas del museo así como de los objetos y fotos que en él se encuentran.

En cuanto al diseño del catálogo, se consideraron varios aspectos entre ellos destaca el juego visual entre imágenes y texto, ya que dentro de las páginas se realiza una composición entre estos elementos gráficos.

El catálogo es tamaño carta de 21.5 X 28.0 cms., en formato horizontal a color, se colocará en el Museo de Sitio

y tendrá un costo significativo, el cual se pondrá a la venta en el Departamento de Comunicación Social, y será considerado como un material de apoyo para aquella persona que desee adquirirlo.

3.1.5 Realización

Para realizar este proyecto se comenzó por investigar el marco de referencia refiriéndose con esto a investigar la historia del conjunto de Edificios Sede de la Secretaría de Educación Pública y temas prehispánicos, así como las diferentes épocas históricas que tuvieron repercusión en el desarrollo de este inmueble. Se involucró la historia de la SEP como órgano educativo.

Específicamente fue importante conocer características de los edificios que predominan, sus arcos, relieves escultóricos, y entre lo más relevante sus murales, así como las piezas prehispánicas halladas en la zona en donde se construyeron los edificios.

A partir de la investigación se retomaron para la realización del proyecto los siguientes datos ya que este lugar formó parte de la Cultura Azteca y estaba limitado por una muralla de serpientes, por esto se retomó el elemento de la Serpiente, considerado de gran importancia dentro de la Ciudad de Tenochtitlan.

La serpiente redibujada se tomó como imagen característica del cartel, con el uso de diversos y de la composición que se establece con las imágenes surge la armonía.

Lo que se pretende es que con una ilustración, fotografía, dibujo, collage u otra técnica se estructure un mensaje adecuado para la difusión del Museo.

Contando con un adecuado diseño de retícula en el cual se colocarán los elementos como son: titulares, encabezados, subtítulos que refuercen el titular, texto que contribuya de una manera expositiva, descriptiva o llamativa oraciones que forman el hilo conductor del mensaje y este provisto de entrada, cuerpo y cierre.

El catálogo considerado como un medio impreso de comunicación permitirá el desarrollo del diseño editorial, a través de una composición que este regida por una retícula, base principal para la colocación de los elementos gráficos y textuales que formaran parte relevante de la composición.

Se realizará en un formato tamaño carta, con el fin de proporcionar al espectador una mejor visión de las piezas contenidas en el Catálogo y de una mejor legibilidad tanto de las imágenes o fotografías como de la tipografía. Se hará uso de plecas con el fin de obtener un mayor leibilidad y para dividir espacios.

La creatividad, producto de un proceso que se gesta en la mente y que perfecciona con el tiempo es un fenómeno del comunicación permanente, como la vida misma, en la cual se presentará para la realización de lo que se pretende alcanzar a través de poner en práctica conocimientos de diseño que permitan obtener un mejor resultado.

3.2 Diseño del Cartel

A partir de las necesidades del museo en cuanto al mensaje que se quiere transmitir se dan parámetros a considerar para iniciar la propuesta de diseño, por un lado la medida del formato, y ciertas consideraciones en cuanto a imagen, sin perder de vista los lugares donde se ubicara el cartel.

La retícula es de gran importancia ya que resulta ser parte fundamental para la disposición y justificación los elementos gráficos y para obtener una buena composición.

La tipografía debe ser visible y lo mas importante ser legible y el tamaño, la posición son también importantes para obtener un equilibrio visual con los demás elementos que formen parte de la composición del cartel.

La utilización del color es de gran relevancia debido al gran impacto visual que puede ocasionar y llegar a provocar estados de ánimo en las personas, por ello es necesario una adecuada selección de los colores para la composición del cartel y llamar la atención del público.

3.2.1 Características del Cartel a realizar

El cartel es considerado una imagen que nos remite a una situación o contexto , para lograr ello es necesario que se tomen en cuenta diversos factores como son:

-Tipo de cartel: cultural

-Tema del cartel

El Museo de Sitio de la Secretaría de Educación Pública

-Objetivo que se pretende alcanzar

Difundir la existencia del museo y obtener una mayor afluencia de personas

-Medio Ambiente en que se va a difundir
Aire Libre

-Características del público al que se está dirigido
Principalmente personas jóvenes y niños

-Lugares en que se pondrán los carteles
Escuelas Distrito Federal
Módulos de información

-Dimensiones del cartel
56 X 43 cms.

Se realizaron diversas propuestas para llevar a cabo el cartel, principalmente se consideró la utilización de una imagen que representara el contexto en el cual se ubica el museo considerando el siguiente:

Redibujo a línea tomado del Libro «Arte Prehispánico en Mesoamérica», Ed. Trillas, 1979.



Surgieron a partir de esta imagen diversas ideas para el proceso de bocetaje en el que destacaron las siguientes propuestas las cuales sirvieron para la idea final, y son las siguientes:

Primer Propuesta

Segunda Propuesta



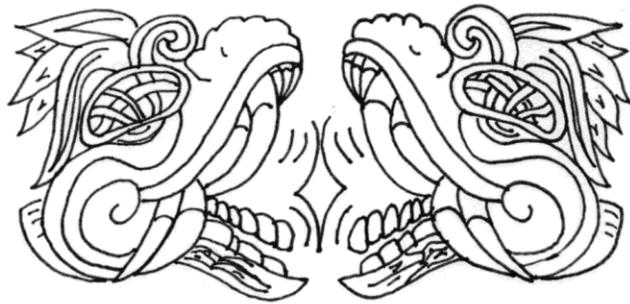
Raíces de
nuestro pasado
que enriquecen...

MUSEO DE SITIO

... nuestro presente

Brasil No. 31
Argentina No. 28
Centro Histórico
México D.F.

Tercer Propuesta



MUSEO
DE
SITIO

Brasil No. 31
Argentina No. 28
Centro Histórico
México D.F.

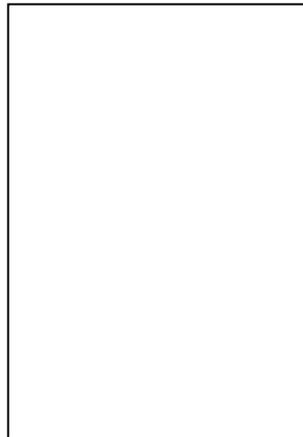
3.2.3 Idea Final

Para la elaboración del cartel final se tuvo que realizar una serie de cambios que involucraron diversos elementos gráficos como son los siguientes:

Se tomó en cuenta la retícula de manera fundamental para la disposición de los elementos, se establecieron márgenes expresados a continuación: Superior, Inferior, Derecho e Izquierdo son de 3 cms. La retícula propuesta es de 4 columnas verticales, 8 columnas horizontales, obteniéndose así 28 campos, con un interlineado de 0.5 mm

43.0 cms

56.0 cms



Se consideró imagen y texto, para la realización del diseño y son:

- MUSEO DE SITIO
- DE LA SEP
- UBICADO EN EL CONJUNTO DE EDIFICIOS SEDE DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA,
REPÚBLICA DE BRASIL #31 Y
REPÚBLICA DE ARGENTINA #28, CENTRO HISTÓRICO, MÉXICO, D.F.

Se eligió la tipografía Georgia Ref por su fácil legibilidad, y porque cubre las necesidades requeridas para el cartel.

Georgia Ref

- MUSEO DE SITIO
- DE LA SEP
- UBICADO EN EL CONJUNTO DE EDIFICIOS SEDE DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, REPÚBLICA DE BRASIL #31 Y REPÚBLICA DE ARGENTINA #28, CENTRO HISTÓRICO, MÉXICO, D.F.

En la frase «MUSEO DE SITIO», se consideró lo siguiente:

Para el relleno se utilizó el color Amarillo Intenso



MUSEO
DE SITIO

Está justificado al centro, con un puntaje de 134 a dos líneas, ubicado en segunda y tercer columna entre el 14 y 15 campo, contiene a su vez una pleca ubicada en el campo 18 y 19, en la línea auxiliar horizontal de la 5 columna horizontal.



de la SEP

Para las palabras «de la SEP», se utilizó el siguiente color:

Para el relleno se consideró el degradado del Amarillo Intenso

Es de 48 puntos, está justificada a la derecha en la cuarta columna, en el campo 24.



**Ubicado en el Conjunto de Edificios
Sede de la Secretaría de Educación Pública
República de Brasil #31 y
República de Argentina # 28
Centro Histórico
México D.F.**

dad es por ello que se quiso rescatar este pensamiento utilizándolo en el diseño del cartel, obteniendo así una agradable armonía con el resto de los elementos como es el uso de la tipografía.

A su vez el color es un degradado retomado del color de la tipografía en el que se usa el Pantone 110 CV, el Amarillo Intenso, así como el uso del Pantone 158 CV para el filete de las fauces abiertas de las serpientes.

Cada uno de los elementos considerados para el diseño del cartel se establecieron en base a una investigación dando por resultado un agradable desarrollo en cuanto a la solución visual de la imagen y el texto.

La dirección, tiene las siguientes características:

Para el filete y el relleno es el color Pantone 110 CV

Está justificada al centro entre las líneas auxiliares de la 2 y 3 columna entre el 24 y 25 campo, de 26 puntos

Se consideró el fondo negro porque mantiene un contraste con los elementos, así como un efecto de profundidad y de misterio.

Se utilizó la imagen de la serpiente en la parte superior al centro, con el fin de destacar este elemento prehispánico que remite al pasado y genera una identificación con el público a través de nuestra cultura expuesta en este recinto histórico.

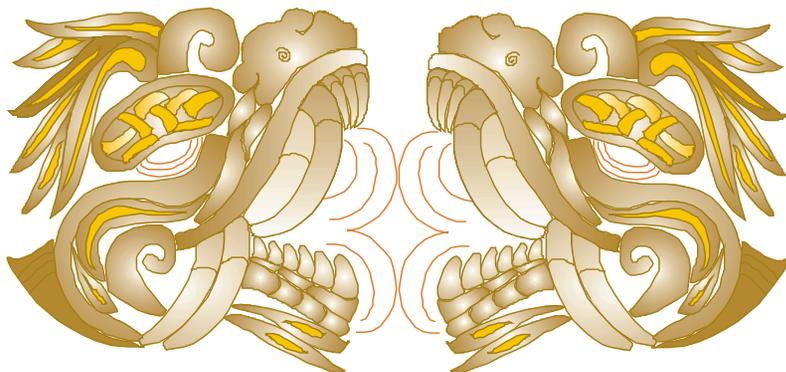
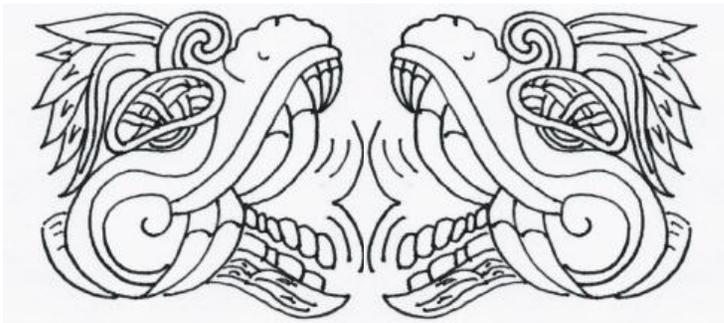
Se retomó para el cartel el dibujo de una serpiente, ya que la historia y los restos encontrados en el Conjunto de Edificios Sede de la SEP, nos muestra que este lugar estaba limitado por una muralla la cual contenía una serie de serpientes emplumadas pieza fundamental de la Cultura Azteca en la Ciudad de Tenochtitlan, con el fin de retomar este motivo prehispánico se decidió redibujarlo, se comenzó a dar volumen a este elemento y a través del color se determinó que los principales fueran el amarillo, el café y el anaranjado, considerados dentro de los colores calientes, remitiendo o connotando a la Tierra de la cual es emergido el elemento prehispánico.

La serpiente se encuentra en la segunda y tercer columna y en el 6,7,10 y 11 campo.

La posición de espejo de las dos serpientes se consideró porque en la Cultura Azteca siempre se mantuvo una dualidad es por ello que se quiso rescatar este pensamiento utilizándolo en el diseño del cartel, obteniendo así una agradable armonía con el resto de los elementos como es el uso de la tipografía.

A su vez el color es un degradado retomado del color de la tipografía en el que se usa el Pantone 110 CV, el Amarillo a Intenso, así como el uso del Pantone 158 CV para el filete de las fauces abiertas de las serpientes.

Cada uno de los elementos considerados para el diseño del cartel se establecieron en base a una investigación dando por resultado un agradable desarrollo en cuanto a la solución visual de la imagen y el texto.



3.2.4 Dummy



3.3 Diseño del Catálogo

Para el diseño del catálogo se consideró una retícula en la cual se pudieran distribuir de una manera armónica los elementos como son las imágenes y el texto.

En cuanto al formato su objetivo principal es establecer la funcionalidad para poder ser distribuidos dentro del Conjunto de Edificios Sede de la SEP. Se eligió un formato carta horizontal debido a la cantidad de información que se obtuvo del museo.

Se utilizó una tipografía legible y leíble para que el lector ya que es muy importante determinar este punto ya que forma parte elemental dentro de la composición visual del catálogo. La utilización de elementos como flechas serán para reforzar la legibilidad de la composición editorial que se está generando dentro de la propuesta de diseño.

Se estableció que fuera a color debido a las fotografías que se manejan.

El objetivo de realizar este medio impreso de comunicación es para el aprovechamiento de la información contenida en el Museo de Sitio.

3.3.1 Características del Catálogo a realizar

Es dirigido al personal que labora en la Secretaria de Educación Pública, así como a las personas que asistan a visitar el Museo de Sitio.

Contiene información que describe a la SEP, así como las diferentes etapas que contiene el Museo de Sitio las cuales describen los períodos por los que paso el Conjunto de Edificios Sede para llegar a lo que es actualmente y lo que realmente es lo que esta integrado en el Museo y lograr que se promueva para con ello aumentar la visita de las personas:

Entre las diferentes etapas contenidas en el catalogo son las siguientes:

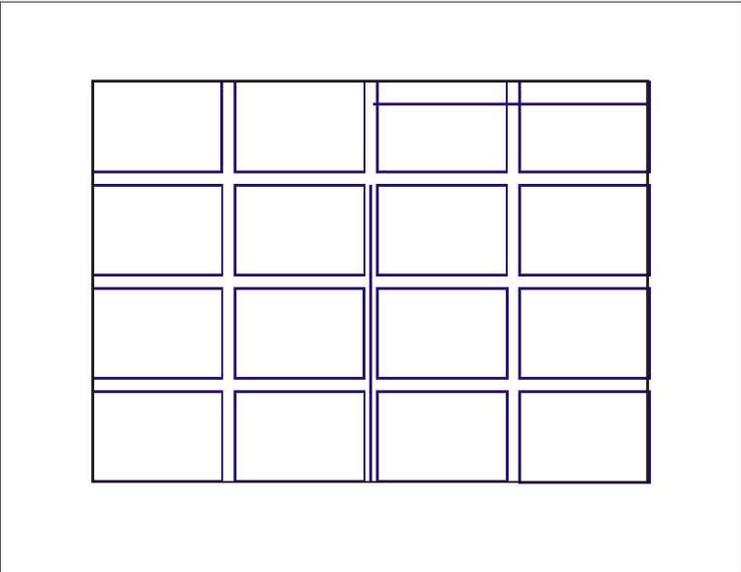
- *Introducción*, en el que se relata un poco de lo que es la SEP.
- *Antecedentes Prehispánicos*, todo aquel material histórico encontrado en el Conjunto de Edificios.

- *Época Virreinal*, en la cual se expone la vida conventual y los diferentes artefactos que se utilizaban entonces en aquella época.
- *Integración del Conjunto de Edificios Sede*, se trata a de explicar como se fue originando esta unión de edificios.
- *Proceso de Reestructuración*, restauración y adecuación en la cual se menciona e ilustra el cambio o la evolución en este periodo.
- *Obra Plástica*, destacando los murales de grandes artistas que aportaron grandes maravillas artísticas dentro de este Conjunto de Edificios.
- *Relieves Escultóricos*, son obras que plasmaron en las paredes de este Conjunto que contiene una influencia mundial para este recinto cultural.

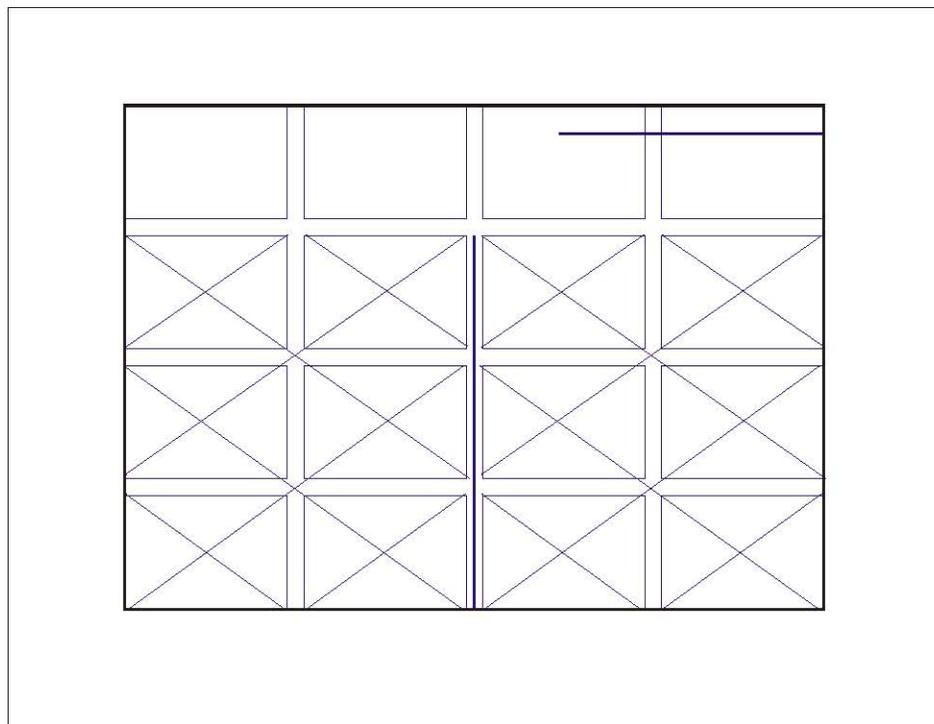
También contiene una serie de imágenes que apoyan visualmente lo descrito en el Catálogo del Museo de Sitio, con el fin de obtener un apoyo y mantener en el público un interés por seguir visitando un lugar como es el Museo de Sitio así como el Conjunto de Edificios Sede de la SEP, ya que es este el principal portador de una gran cultura artística.

Se realizaron diversos bocetos en cuanto a retícula y a la disposición tanto de imágenes como de texto, ellos se exponen a continuación:

Retícula



Colocación de Fotografías



3.3.2 Idea Final

Para la formación del catálogo se requirieron varios elementos entre ellos la localización de los títulos, subtítulos, la utilización de plecas y la colocación de las fotografías. Para ello se realizó el diseño de una retícula la cual contiene los siguientes márgenes:

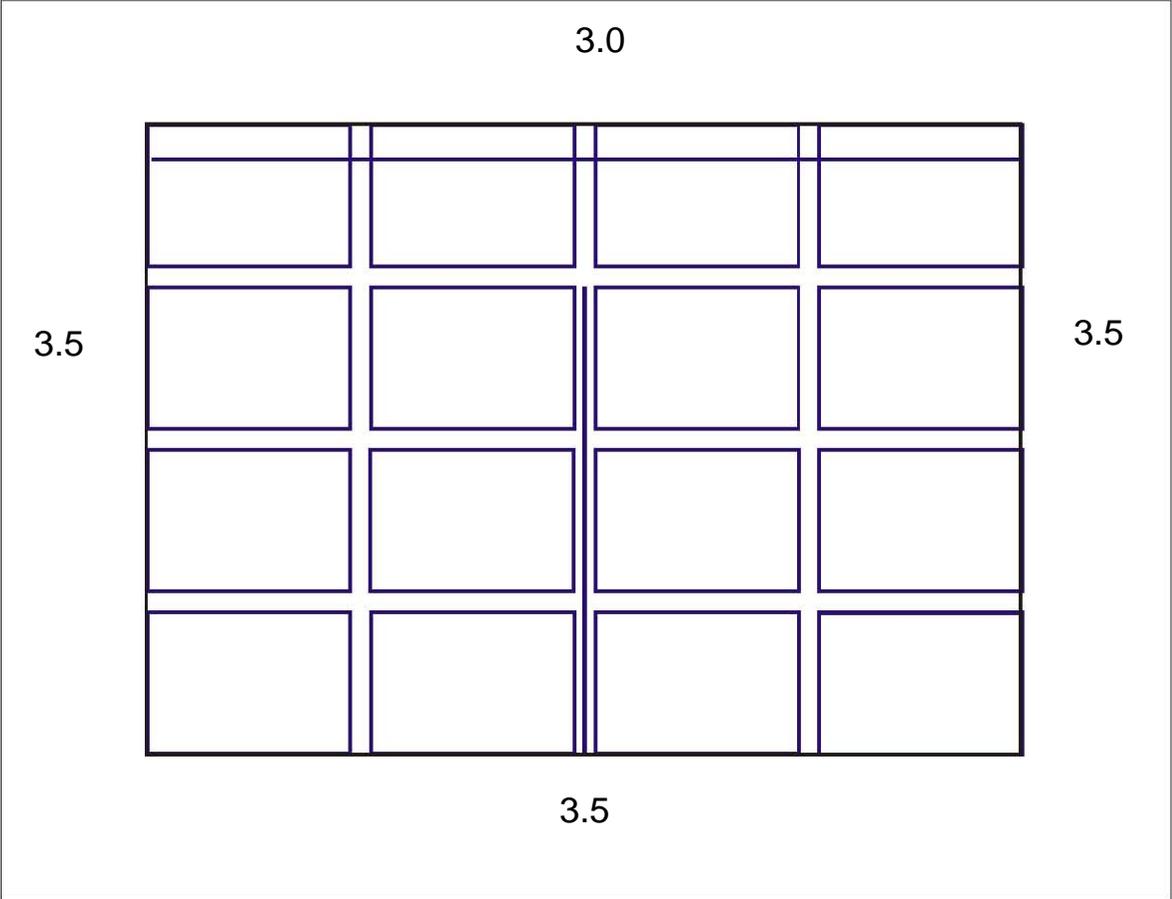
- Izquierdo 3.5 cms
- Derecho 3.5 cms
- Inferior 3.5 cms
- Superior 3.0 cms

Se obtuvo una retícula de 4 columnas resultando 28 campos, tomando en cuenta un medianil de 0.5 mm

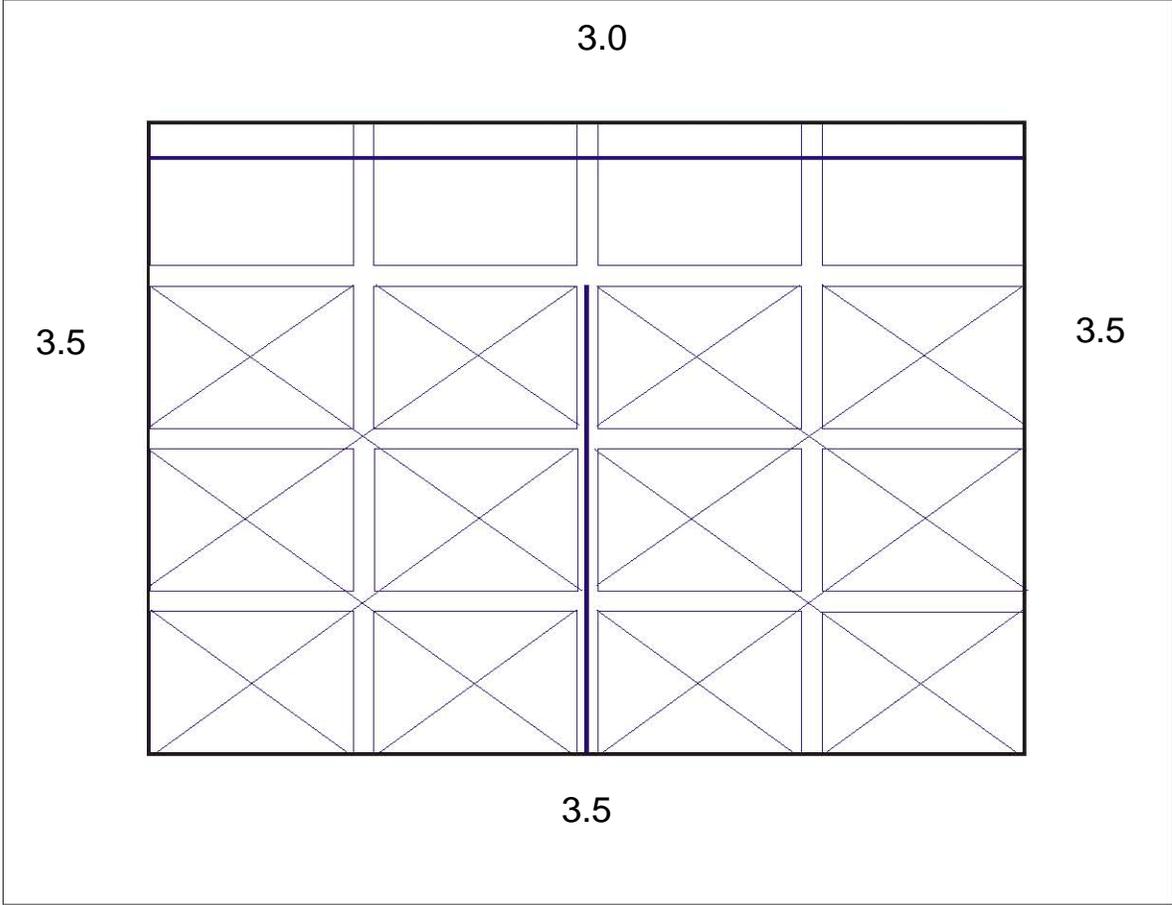
Se consideró el uso de una pleca la cual separara las cajas tipográficas, así como el uso de una de ellas para la colocación del tema al cual se está refiriendo.

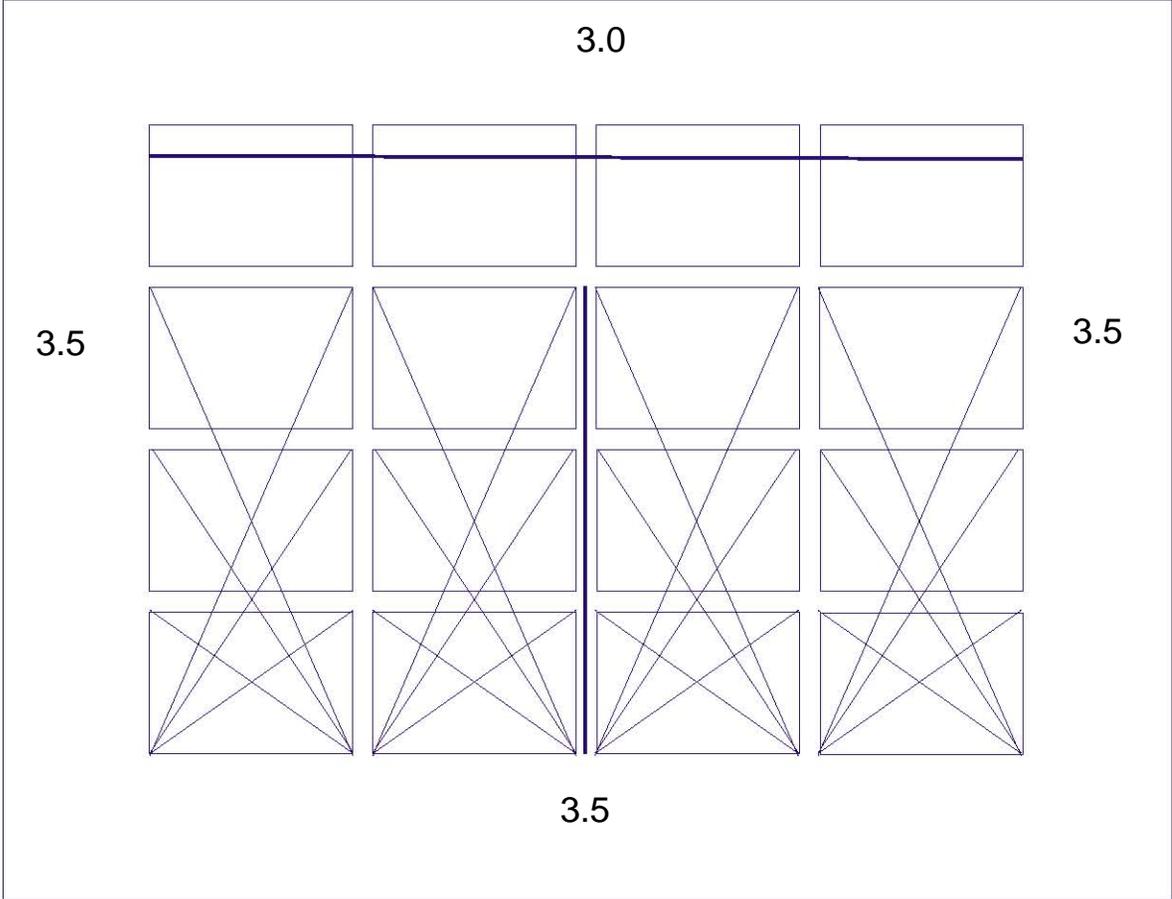
La tipografía requerida fue Georgia Ref para titulares y subtitulares ya que se trató de unificar con la utilizada en el cartel, en cuanto al texto se utilizó Times New Roman con un puntaje de 12, para los pies de foto se utilizó Times New Roman con un puntaje de 8, para la numeración se uso Georgia con un puntaje de 10.

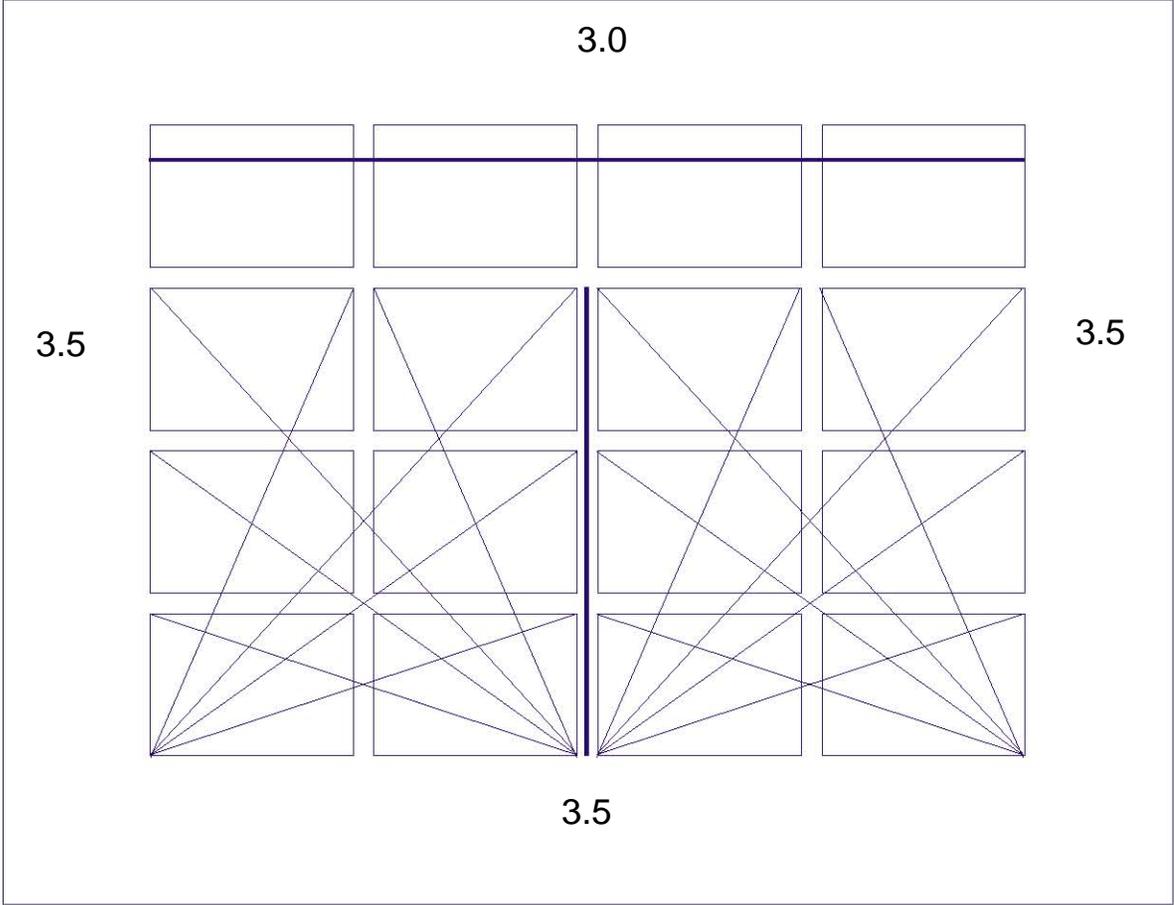
El formato fue de 21.5 X 28, horizontal.



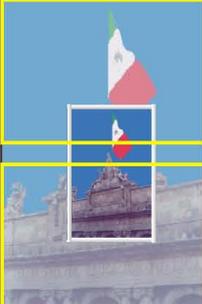
Para la colocación de las fotografías se recurrió a módulos preestablecidos en la misma retícula.



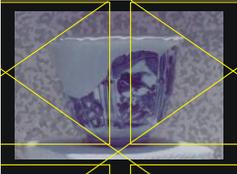
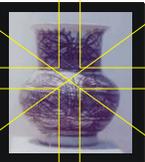
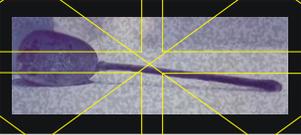




En cuanto a la caja de texto se consideró la siguiente propuesta

| | | | |
|--|--|---|---|
| Introducción | | | |
| <p>La reflexión sobre los orígenes de la Secretaría de Educación Pública constituye una fuente rica en enseñanza y orientaciones para la tarea educativa de hoy.</p> <p>Hace 61 años, la nación mexicana decidió establecer un servicio público educativo que sustentara los ambiciosos proyectos económicos y sociales de la Revolución. En 1910, como antecedente del movimiento que estaba por iniciarse, Justo Sierra, desde el Ministerio de Instrucción Pública y Bellas Artes, fundó la Universidad Nacional de México. En 1921, el seno de la Universidad surgieron los ideales y el impulso para crear la Secretaría de Educación Pública y devolver así a la Federación la responsabilidad en materia educativa que había perdido en 1917.</p> | | esta tarea debería quedar bajo la jurisdicción de los municipios. | |
| <p>Durante el siglo XIX, diversos ministerios, incluyendo el de Relaciones y el de Justicia, estuvieron encargados de la educación. Cuando en 1905 se creó la Secretaría de Instrucción Pública y Bellas Artes, que se encomendó a Justo Sierra, el ámbito de competencia de ésta se limitaba sólo al Distrito Federal y a los territorios.</p> <p>Los constituyentes de 1917 decidieron no establecer una Secretaría de Estado para la educación porque les que</p> | | |  <p>Secretaría de Educación Pública</p> |

Se consideró de una pleca en la parte superior con la finalidad de integrar todos los elementos, seguido por el título del tema justificado a la izquierda, así como de una buena legibilidad en cuanto a la tipografía que se dispuso para la caja de texto.

| Templo y Convento de la Encarnación | | | |
|---|---|--|--|
|  |  | | |
| Jarra decorada con barniz estaño y plomo (azul/crema) S. XVII y S. XVIII | Cerámica tipo talavera Plato hondo decorado con barniz de estaño y plomo S. XVII y XVIII | | |
|  |  | | |
| Jarrón decorado con barniz | Cuchara en metal con nombre grabado S. XVII | | |

En cuanto a las fotografías se incluye la retícula que se consideró necesaria basada en la proporción de las medidas ya establecidas en la misma.

La propuesta se determinó por la funcionalidad que debería tener este medio de comunicación y destaca lo siguiente:

Se determinó de esta manera con el fin de que existiera un espacio considerable tanto para el texto como para las imágenes.

Cada una de las tipografías fue considerada debido a la legibilidad para el público y para ofrecer un manejo diferente del texto.

El título de cada periodo se justificó en el margen izquierdo con el fin de ofrecer al lector una legibilidad y leibilidad para con el resto del texto. El subtítulo se colocó en la parte superior derecha justificado con el margen derecho con el fin de reforzar con la repetición de los títulos en los subtítulos para con el receptor.

La colocación del texto se ubicó en dos columnas.

La numeración es colocada en la parte derecha centrada entre el margen derecho y la terminación de la hoja con el fin de que no sea deteriorado si existe algún refino en el impreso.

El color de las páginas cambia ya que una es blanca y la otra es negra esto es debido a que el tema que se está desarrollando habla acerca de la dualidad dentro de estos objetos por ello se retoma este concepto y se plasma dentro del diseño del catálogo. Se intercalara una hoja blanca y una hoja negra invirtiendo el color de la letra según sea el caso. Esto es justificado por la dualidad que se maneja entre los colores del cartel con el fin de mantener una unidad entre estos medios impresos de comunicación, también para que el lector obtenga cierto movimiento de visual que nos genera una provocación para poder abrir y encontrar grandes alternativas dentro del diseño editorial manejado en este medio impreso.

La impresión será en selección de color debido a los degradados contenidos en el material así como por el uso de fotografías a color.

La encuadernación será a través de hojas sueltas por medios mecánicos, las ventajas de este encuadernado es la facilidad en la que se puede abrir en forma plana las hojas, a través de un espiral metálico, esto por el uso que se le dará como medio informativo, ya que será utilizado por todo él publico en general.

3.3.5 Dummy

Portada



MUSEO DE SITIO

de la SEP

Páginas Interiores

Índice

| | |
|---|----|
| Introducción..... | 3 |
| Antecedentes Históricos de la SEP..... | 6 |
| Antecedentes Prehispánicos..... | 7 |
| Templo y convento de “La Encarnación”..... | 9 |
| Integración del Conjunto de Edificios Sede..... | 15 |
| Proceso de Reestructuración, Restauración y Adecuación..... | 16 |
| Obra Plástica..... | 19 |
| Relieves Escultóricos..... | 21 |

Templo y Convento de la Encarnación

En 1934 las religiosas de la orden de la concepción fundaron en la parte oriental de este pueblo el convento de "La Encarnación".

Las colonizaciones del convento eran: al norte las calles de la Perpetua (hoy República de Venezuela) al sur, la calle de la Encarnación (más tarde San Ildefonso y actualmente Luis González Obregón), al este, Santa Catalina de Siena (posteriormente calle del Batuj y hoy de República de Argentina) y al oeste, las casas de los Marqueses de Villa Mayor y del conquistador Cristóbal de Oñate.

Antes el pueblo destruido del edificio en 1636 se inició la construcción del nuevo convento y del templo, dedicando al culto desde 1648.

El claustro mayor del convento se edificó entre 1792 y 1812, año en el que se concluyeron las últimas obras, en los albores de la lucha por la independencia.

Convento de Bonito
S. XVIII





Ubicado en el Conjunto de Edificios
Sede de la Secretaría de Educación Pública
República de Brasil #31 y
República de Argentina # 28
Centro Histórico
México D.F.

Conclusiones

El trabajo realizado me lleva a precisar que a través de la historia junto con todos los acontecimientos, evoluciones que se han presentado a través de nuestro alrededor nos permiten tratar de entender el pensamiento de cada época que la sociedad ha pasado, va mostrando poco a poco un sin fin de propuestas graficas que hacen la estructura del diseño mas fuerte y sustentable.

A partir de diferentes movimientos originados con el Art Nouveau todo su contexto y sus proyecciones artísticas de gran relevancia han contribuido a un auge en cuanto a comunicación, visualización, diseño, gráficos, que los artistas de aquel tiempo consideraron para la realización de sus diseños representados en gran manera con carteles en los cuales se destacaba la publicidad en la que se plasmaba todo un contenido gráfico, como es el estilo de vida de una sociedad, los ornamentos característicos de ella así como de una influencia de la vida urbana de aquel entonces.

Diversos antecedentes dieron una evolución al cartel, entre ellos destacan los estilos artísticos como es La Bahaus, dando un diseño de ideas más geometrizadas, tratando de unificar a partir de módulos, así como de integrar el espacio, a su vez el Cubismo con la fragmentación de los espacios del fondo en planos abstractos, geométricos aportaron al cartel un enfoque diferente y dieron una gran relevancia a los problemas que afectaban la comunicación visual por parte de los artista para producir no copias sino símbolos simplificados, formalizados y más expresivos.

Lo investigado en el primer capitulo es de gran relevancia para obtener una idea general de la función comunicativa generada en el cartel. La evolución del cartel ha sido muy significativa ya que podría decir que es una forma artística de plasmar una idea la cual necesariamente se dirige a un publico con un tipo de características específicas y que ha logrado ser muy funcional en nuestro tiempo.

El catalogo en cambio es un medio impreso de comunicación que nos permite ahondar mas en un tema, en el cual se muestra una cantidad de información considerable así como de imágenes, con lo cual permiten al espectador a trasladarse e a través de este impreso al lugar o al tema de que en él se trate. El diseño editorial permite lograr una mayor apertura de composición para atraer al receptor a través de diversos elementos gráficos, de fotografías, de ilustraciones para con ello obtener los que se pretende alcanzar: el interés de público.

La investigación de los elementos gráficos para considerarlos dentro de la composición y del diseño fue de gran importancia, los cuales junto con los conocimientos adquiridos sobre diseño editorial se complementó la información requerida. Para una mejor realización del Cartel y del Catalogo se dio a la tarea de buscar datos históricos de la creación de la SEP, para el reforzamiento de la investigación.

El Modelo General del Proceso de Diseño de la UAM Azcapotzalco, fue base para el desarrollo del proyecto de la realización del diseño del Cartel y del Catálogo para el Museo de Sitio, a través de este modelo se precisaron detalladamente las características que se requerían para el desarrollo de estos medios impresos de comunicación. Se considero parte fundamental porque a través de éste se establecieron una serie de datos para la investigación acertada para con ello obtener la información adecuada para realizar el proyecto.

Se logró realizar el cartel y el catalogo para la difusión del Museo de Sitio del Conjunto de Edificios Sede de la SEP. A través de la investigación que se realizó del cartel y del catálogo se obtuvieron diversos conocimientos los cuales colaboraron de manera fundamental para llevar a cabo estos medios impresos.

El uso de elementos para la formación como es lo fue la retícula para la composición de los elementos fue de gran importancia, ya que fue a partir de ella que se fueron colocando los elementos para la realización del cartel y el catálogo.

Para la realización del diseño se emplearon varios programas de software, que sirvieron para la formación y plasmar los bocetos para la realización de los medios impresos.

Todo ello constituyó una fuente de información la cual quedaría plasmada en un cartel, el cual estaría determinado por las características del público al cual se dirigió, tanto el cartel como el catálogo fueron diseñados para establecer una relación más cercana entre el público y una delas Instituciones de carácter cultural como en la Secretaría de Educación Publica.

El uso del color, tipografía, elementos de diseño, así como de imágenes, se establecieron para repercutir en la población para que asista con mayor frecuencia al Museo de Sitio, del Conjunto de edificios Sede de la SEP.

La aportación de los conocimientos obtenidos en la Licenciatura de Diseño y Comunicación Visual así como en el ramo editorial, resultaron una base para la fundamentación del diseño de estos medios impresos de comunicación que se llevaron a cabo, así como la aportación en cuanto a información de la investigación realizada para el proyecto que se generó.

Pies de Página

¹ Chávez, Chávez Esteban. Manual para la elaboración de carteles. Pag. 7

² Beltrán y Cruces. Publicidad en Medios Impresos. Pag. 27

³ Phillip B. Meggs. Historia del diseño gráfico pag. 67

⁴ ibidem pag. 185

⁵ ibidem pag. 186

⁶ Barnicoat, John. Los carteles su historia y su lenguaje, pag. 29

⁷ Meggs B. Phillip, Historia del diseño gráfico, pag. 188

⁸ Meggs, Philipp B. Historia del diseño gráfico. Pag. 205

⁹ Barnicoat, John. El cartel su historia y su lenguaje. Pag. 74

¹⁰ Ibidem pag 78

¹¹ Ibidem.pag. 81

¹² Megg, Phillip B. Historia del diseño gráfico. Pag. 237

¹³ Beltrán y Cruces. Publicidad en medios impresos. Pag. 95

¹⁴ ibidem pag. 95

¹⁵ Ramírez, J.A. Medios de masas e historia del arte. Ed. Cátedra. Pag.182 y 183.

¹⁶ Barnicoat, Jonh. Los carteles su historia y su lenguaje. Pag. 69

¹⁷ Litton, Gastón. Clasificación y Catálogo. Browker editores. Pag. 28

¹⁸ Thurnbull, Arthur. Comunicación Grafica. Pag. 76

¹⁹ Ibidem. Pag.81

²⁰ Turnbull, Comunicación Gráfica, Pag. 81

²¹ Thurbull, Arthur. Comunicación Gráfica. Pag. 105

²² Hanks, Kurt et al. El Dibujo. Pag. 16

²³ Fontcuberta, Joan. Fotografía. Pag.24

²⁴ Tubau, Ivan. Diseño Publicitario. Ed. Altea. Pag. 45

²⁵ Alan Swann. "Como diseñar retículas". Pag. 75

Glosario

Bit, contracción de dígito binario, numeración de acuerdo con el sistema binario.

Caja, parte de una página ocupada por el texto y/o las ilustraciones delimitada por márgenes: lomo, cabeza, corte y pie.

Carácter, letra de imprenta, figura o forma tipográfica.

Collage, técnica expresiva consistente en pegar objetos, trozos de papel, fotos, recortes, etc., sobre una superficie.

Empastado, libro encuadernado con portada de pasta dura es decir, que no es flexible.

Encartar, en encuadernación encajar un pliego dentro de otro.

Encuadernación, cualquier tratamiento adicional posterior a la impresión, la cual consiste en sujetar entre sí los pliegos y cubrirlos para su mejor durabilidad y manejo. Interviene en el proceso: el alce, dobléz, fresado, engrapado, cosido, forrado, refine, etc., y su presentación puede ser: caballete, rústica, pasta dura, etc.

Escala, ampliación o reducción entre las dimensiones lineales de una representación gráfica y las correspondientes de un objeto representado.

Familia, conjunto de tipos de diferente tamaño del mismo dibujo o trazo.

Filete, varían en su grosor y se miden en puntos.

Folio, número que lleva cada una de las páginas de un libro, revista, periódico, etc.

Formato, tamaño de una publicación (libro, revista, etc.) es distinguido por sus dimensiones y posición.

Imagen, figura reproducida o que hay que reproducir, en cualquier fase del proceso de reproducción y de preparación de las formas de impresión.

Imposición, proceso por medio del cual las páginas se organizan de acuerdo al trazo de forma lo cual al desplegarse una vez ya impresas quedan colocadas correctamente.

Justificar, procedimiento que consiste en componer las líneas de texto de manera que quedan con la misma longitud.

Legibilidad, grado de visibilidad lo cual hace que los impresos se puedan leer fácil y rápidamente.

Línea, conjunto de signos gráficos, letras, palabras, símbolos, etc., dispuestos unos junto a los otros para formar una fila rectilínea de una longitud determinada.

Márgenes, espacio en blanco que quedan a cada uno de los cuatro lados de una página impresa.

Medianil, el margen interior de la página de un libro, revista, etc.

Medida, longitud de la línea de composición, interlíneas, longitud de altura de la página de texto.

Pleca, filete o raya delgada vertical horizontal o diagonal utilizado para finales de capítulo, separar columnas o guiar al lector.

Rebasa, usado con referencia a una ilustración que sobresale de la caja y rebasa las orillas de la página, en la cual se imprime sin margen o hasta el corte de la página.

Remate, el rasgo transversal la final del rasgo principal en los caracteres tipográficos.

Retícula, división del espacio de diseño en áreas que sirven para contener los elementos impresos, estableciéndose una relación estructural entre estos elementos.

Sangría, darle cierto blanco a una línea para que comience más adentro que las restantes del mismo párrafo.

Software, conjunto de técnicas, reglas y programas que dirigen la operación de una computadora cuando ejecuta funciones lógicas y matemáticas de manera coherente.

Texto, composición tipográfica principal de una página, a diferencia de las notas, las ilustraciones, los márgenes, etc.

Tipo común, tipo usado generalmente para la composición de texto corrido en libros, revistas, etc.

Bibliografía

ABAD Sánchez, Antonio
Manual para el diseñador
México, Ed. UNAM, 1993

BARNICOAT, John
Los carteles su historia y su lenguaje
México, Ed. GG, 1972

BERT, Braham
Manual del diseñador gráfico
España, Ed. RIALP, 1997

BEHMANN, Karin
Medios de comunicación y sistemas informativos
México, Ed. Trillas, 1999

BUEN Unna, Jorge de
Manual de diseño editorial
México, Ed. Santillana, 2000

ENRIC, Satue
El diseño gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días
Madrid, Ed. Alianza, 1988
FERNANDEZ, Justino
Arte Moderno y Contemporáneo
México, Ed. UNAM, 1993

FLORES Guerrero, Raúl
Historia general del arte mexicano. (Época prehispánica)
México, Ed. Hermes, 1962

GILL, Martha
Diseño de revistas digitales
México, Ed. GG, 2000

GUIDO, Angel
Redescubrimiento de América en el arte
Buenos Aires, Ed. El Ateneo, 1994

JIMENEZ, Adriana
Portada y diseño editorial de interiores para libro
México, Ed. Trillas, 1992

KARCH, Randolph
Manual de artes gráficas
México, Ed. Trillas, 1992

LEWIS, John
Principios básicos de tipografía
México, Ed. Trillas, 1992

MARIN de Paalen, Isabel
Historia general del arte mexicano. (Etnoartesanías y arte popular) Tomo II
México, Ed. Hermes, 1976

MULLER-Brockmann, José
Sistema de retículas

México, Ed. GG, 1992

ORTIZ Macedo, Luis
El arte del México Virreinal
México, SEP, 1972

PARRAMAN, José M.
Así se pinta un cartel
Barcelona, Ed. Ferre-Olsina, 1972

RUDOLF Mirrow, Kurt
La dictadura de los carteles (Una anatomía del subdesarrollo)
México, Ed. Siglo XXI, 1982

SWANN, Alan
Cómo diseñar retículas
Barcelona, Ed. GG, 1990
TIBOL, Raquel
Historia general del arte mexicano (Época moderna y contemporánea)
México, Ed. Hermes, 1964

TOSTO, Pablo
La composición áurea en las artes plásticas
Argentina, Ed. Hachette, 1983

TURBULL, Arthur
Comunicación Gráfica
México, Ed. Trillas, 1990

TUBARO e Ivaro, Antonio de

Tipografía

Italia, Ed. Universidad de Palermo, 1994