



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



Universidad Nacional Autónoma de México Facultad De Artes Y Diseño

CICLOS DE CINE Y CONCIENCIA ESTUDIANTIL. PROPUESTA VISUAL DE CARTELES DE UNAM COSTA RICA

TESINA

Recuperación de experiencia profesional

Que para obtener el título de: LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

PRESENTA:

Ximena Marisol Samano Morales

DIRECTORA DE TESINA:

Mtra. Alma Martínez Cruz

Ciudad de México, 2024.





Universidad Nacional Autónoma de México Facultad De Artes Y Diseño

Ciclos de cine y conciencia estudiantil.

Propuesta Visual de Carteles de UNAM Costa Rica

Tesina

Recuperación de experiencia profesional

Que para obtener el título de: Licenciatura en Artes Visuales

Presenta

Ximena Marisol Samano Morales

Directora de Tesina:

Mtra. Alma Martínez Cruz

Ciudad de México 2024.

CICLOS DE CINE



CONCIENCIA ESTUDIANTIL

INTRODUCCIÓN

U	

CAPÍTULO 1-UNAM-COSTA RICA

DGECI	O3
UNAM Costa Rica	04
Centro de estudios mexicanos Costa Rica	05
Programa de UNAM en el Extranjero	06

07

CAPÍTULO 2-ARTE Y DISEÑO EN LA COMUNICACIÓN VISUAL

Puntos de encuentro entre arte y diseño	08
Semiótica	10
Color	11
Tipología	13
¿Qué es el cartel y para qué sirve?	14
Formatos del cartel	15



CAPÍTULO 3-EL ARTE Y EL DISEÑO EN LOS CARTELES DE CINE

Historia de los carteles de	cine17
-----------------------------	--------

•

CAPÍTULO 4-LA COMUNICACIÓN, PROMOCIÓN Y DIFUSIÓN DE ACTIVIDADES CULTURALES EN LAS REDES SOCIALES

Redes sociales	20
Facebook	20
Instagram	21
Página Web Oficial de UNAM Costa Rica	21

22

CAPÍTULO 5-METODOLOGÍA

Proceso de creativo	23
Propuesta de carteles	27
Resultados	29
Difusión	34

39

CONCLUSIONES

41

REFERENCIAS

Referencias bibliográficas	41
Referencias electrónicas	41
Bibliografía	43

Introducción

La propuesta visual de carteles para UNAM Costa Rica inició con el proyecto del "Cine Club Pura Vida" para promover la cultura mexicana, en específico el ciclo titulado "La perspectiva de la consciencia social en México desde el cine estudiantil" fue pensado y creado para dar a conocer el cine documental va que en México no se le da mucha difusión, por lo que se consideró que este ciclo podría ser de interés para el público nacional e internacional, sobre todo porque se habla de la visión crítica que los estudiantes tienen ante eventos políticos. Recordemos que Centroamérica los movimientos políticos se han derivado en guerras internas, en países como Guatemala, El Salvador y Nicaragua.

Parte de mis prácticas profesionales que se desarrollaron de manera virtual (debido al periodo de pandemia) con sede en Costa Rica, se me solicitó hacer material de difusión visual para este ciclo de cine, dicho material constó de cartel principal e imagen del ciclo, cartelera y sinopsis de cada una de las películas proyectadas. Este material se difundió en las redes sociales de la sede y su página web oficial.

Este ciclo se realizó en colaboración con la Escuela Nacional de Artes Cinematográficas (ENAC) compartieron 5 películas, las cuales estuvieron disponibles 2 semanas cada una, del 6 de octubre del 2021 al 14 de diciembre del mismo año. Las películas eran "El grito", "Chihuahua, pueblo lucha", en encontraremos!, (Represión política en México)", "El edén bajo el fusil" y "Días de Huelga. Crónica de un movimiento estudiantil, 1986-1988".

Las películas estuvieron disponibles en el canal de Vimeo de la CEM Costa Rica, para que el público las pudiera ver con facilidad; sólo que antes tenían que llenar un formulario con sus datos para tener un registro y control de la asistencia de los participantes.

Este proyecto de tesina documenta el proceso que requirió para hacer este material, desde la investigación que hice para generar el material, la prueba y error del mismo en cuanto a diseño, hasta la propuesta visual final.

CAPÍTULO 1 UNAM-COSTA RICA

DGECI



La DGECI es la encargada de fomentar y operar programas de cooperación, gestionando la suscripción de convenios de colaboración académica con Instituciones de Educación Superior (IES) internacionales y nacionales así como de la operación de programas de intercambio estudiantil de licenciatura como de académicos. Por otro lado, coadyuva en la planeación y desarrollo de estrategias para fortalecer la cooperación académica y la internacionalización de la UNAM con IES, delegaciones diplomáticas, redes de cooperación académica, asociaciones y organismos públicos y privados, tanto nacionales como extranjeros.¹

La DGECI se encargó en este caso de mandar la convocatoria a la FAD para ofrecer la candidatura de becario(a) en línea con la CEM Costa Rica. El objetivo de la estancia fue impulsar el acercamiento al ejercicio profesional para adquirir experiencia y aplicar los conocimientos adquiridos en la licenciatura para proyectos a nivel internacional

Misión

Impulsar y fortalecer de manera amplia e innovadora el proceso de internacionalización de la UNAM en sus diferentes áreas para contribuir a consolidar su presencia en el ámbito internacional.

Visión

Ser el referente en la internacionalización de la UNAM para el fomento, la cooperación académica y la movilidad estudiantil y docente en los ámbitos internacional y nacional.

Objetivo

Consolidar la internacionalización de la UNAM a través del fomento y apoyo a las entidades académicas universitarias en el desarrollo de estrategias de cooperación internacional y de los programas de movilidad estudiantil y docente.²

¹Dirección General de Cooperación e Internacionalización, Historia https://www.unaminternacional.unam.mx/es/dgeci



UNAM Costa Rica

En este capítulo hablare sobre la sede en la UNAM en Costa Rica de manera general, en la cual realicé mis prácticas profesionales durante un periodo de 10 meses (marzo-diciembre 2021), mi estancia consistió en producir materiales para sus redes sociales y página web oficial, como carteles, constancias, posters e infografías. Estos materiales fueron de suma importancia para poder llevar a cabo la difusión de sus actividades y atraer la atención del público.

El interés de UNAM-Costa Rica en incorporar estudiantes para que colaboren como becarios virtuales, está centrado en dar oportunidad a los alumnos de que puedan tener una experiencia profesional de manera multidisciplinaria en su área de formación. Esto les permite acercarse a otros campos de conocimiento y promover trabajo colaborativo, a través de las actividades programadas por la sede (conferencias, ciclos de cine, infografías, conversatorios, etc.), en donde su trabajo tiene visibilidad internacional.

Trabajé directamente con el director de la sede Carlos Miguel Valdés González y dos personas más que se encargan de funciones administrativas Moisés Delgado Agüero y César Antonio Ríos Muñoz. Siempre me brindaron apoyo y me ayudaron a mejorar en varios aspectos. Siendo la primera becaria de la FAD UNAM para desarrollar actividades tanto en arte como en diseño.



Figura 1. Sede de UNAM Costa Rica

Figura 2. Oficina del director de UNAM Costa Rica

CEM-Costa Rica

CEM Costa Rica se abrió el 18 de marzo del 2014, se encuentra en el 2º Piso del edificio del Centro de Investigación en Administración y Capacitación Pública (CICAP), detrás de Soda la Universidad de Costa Rica, Sede Rodrigo Facio Brenes San Pedro de Montes de Oca, San José, Costa Rica.

Los objetivos del Centro de Estudios Mexicanos UNAM-Costa Rica son los siguientes:

- Fomentar la internacionalización entre las comunidades de la UNAM-UCR. Promocionar e impulsar el intercambio y movilidad de investigadores, docentes y estudiantes entre universidades e instituciones de educación superior.
- Promocionar la oferta académica del posgrado de la UNAM en todas sus áreas de conocimiento y niveles: especialización, maestría y doctorado.
- Promoción de becas: estudios de posgrado, estancias académicas y movilidad estudiantil. Diseñar cursos con valor curricular que fortalezcan la formación de los estudiantes y profesores.
- Promover actividades de difusión cultural en el tema de la cultura mexicana. Fomentar el intercambio académico y elaboración de investigaciones conjuntas entre la UNAM y la UCR.³

³ UNAM Costa Rica, Centro de Estudios Mexicanos. Nuestros Objetivos - Centro de Estudios Mexicanos UNAM-Costa Rica https://costarica.unam.mx/objetivos

Programa de UNAM en el Extranjero

La UNAM busca promover la movilidad en el extranjero para sus estudiantes y académicos, así como el desarrollo y la colaboración en proyectos de investigación.

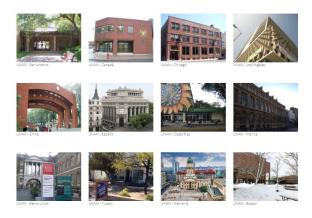
Con el propósito de impulsar dichas iniciativas y consolidar su presencia en el ámbito regional y mundial, por lo que tuvo la iniciativa de crear 14 sedes de la UNAM en el extranjero, las cuales son:

- San Antonio
- Chicago
- Los Ángeles
- Seattle
- Tucson
- Canadá
- Boston

- China
- España
- Costa Rica
- Francia
- Gran Bretaña
- Sudáfrica
- Alemania



Figura 3 y 4-Sedes de la UNAM en el Extranjero (CRAI)



Esta iniciativa fortaleció el proyecto de internacionalización de la UNAM, la divulgación de sus actividades, el impulso del estudio de la cultura mexicana, particularmente aquellas orientadas a las relaciones de México con el país o región donde se ubiquen, promueven la certificación y enseñanza del español como segunda lengua y representan un espacio para apoyar a los mexicanos en el exterior.

Particularmente hablando de la relación del Centro de Estudios Mexicanos-Costa Rica y de la UNAM se ha logrado un intercambio de más de 100 académicos, que han llevado a cabo diversas actividades como conferencias, talleres, cursos y presentación de libros entre otras; por otra parte la movilidad estudiantil se ha incrementado en un 30% y actualmente los costarricenses han encontrado en Posgrado-UNAM una opción para estudiar una maestría o doctorado de excelencia.

Mi estancia con la sede de Costa Rica de la UNAM fue una experiencia enriquecedora y con muchos aprendizajes y beneficios en mi formación personal, sobre todo aprender a resolver los problemas visuales que se presentaban, mi formación en la FAD me ayudó para que pudiera desempeñarme en áreas de diseño y me permitió enfrentarme a estos nuevos retos visuales desde mi visión artística, lo cual contribuyó mucho a mi formación actual.

CAPÍTULO 2 ARTE Y DISEÑO EN LA COMUNICACIÓN VISUAL

Arte y Diseño en la comunicación visual

En este capítulo se hablará sobre los aspectos generales del arte y el diseño en la comunicación visual, los cuales me sirvieron para analizar y generar los carteles que me solicitaron en la CEM Costa Rica.

Puntos de encuentro entre arte y diseño

En los años 60 ocurrieron eventos sorprendentes en el mundo del arte y diseño. Los movimientos de diseño comenzaron a ser considerados academias de arte, mientras que los movimientos de arte comenzaron a ser influenciados por objetos de consumo masivo. Las teorías estéticas de Bruner y Gadamer jugaron un papel importante en estos cambios. El "concepto" se volvió la premisa más importante tanto en arte como en diseño, dejando de lado la técnica como único parámetro, algo que no fue aceptado por la gente común. En el arte, el artista se integró más en la vida real, mientras que en el diseño, los diseñadores experimentaron con diferentes soportes más allá de la mera funcionalidad y ascendieron al olimpo creativo. Las reglas y conceptos únicos de interpretación cedieron paso a la aceptación de la obra desde el propio punto de vista, lo que significa que ya no hay un único y verdadero significado de la obra y cualquier cosa puede ser una obra de arte, objetos incluso de diseño.

El libro "El juego del diseño" de Román Esqueda sostiene que el trabajo del pintor es interpretar visualmente lo que percibe, mientras que el trabajo del diseñador consiste en interpretar un mensaje lingüístico y llevar a su manifestación gráfica. El diseñador debe fundamentar su obra y su autoridad como creador en la correcta argumentación de su trabajo. El diseñador es un traductor que debe devolver las premisas de su entorno sociocultural de manera clara y concisa al grupo al que quiere dirigirlas. El énfasis está en prever lecturas y acciones, por lo que la polisemia no es una opción para el diseñador; este se debe al auditorio que le fue asignado por el cliente o por el problema, y ese público le durará todas las pruebas que pueda reunir, reales en el sentido más básico de la palabra,

Es cierto que en la actualidad, los artistas visuales, no solo los de la pintura, nos presentan realidades que trascienden el concepto de interpretación visual. La estética contemporánea se diferencia del tradicional sentido de contemplación asociado con la palabra "arte". Los artistas tienen la libertad de elegir hablar sobre temas específicos o prescindir de ellos por completo. Además, pueden utilizar cualquier medio de acuerdo con el discurso seleccionado y hasta elegir el público o contexto adecuado para transmitir un determinado concepto. Los artistas son

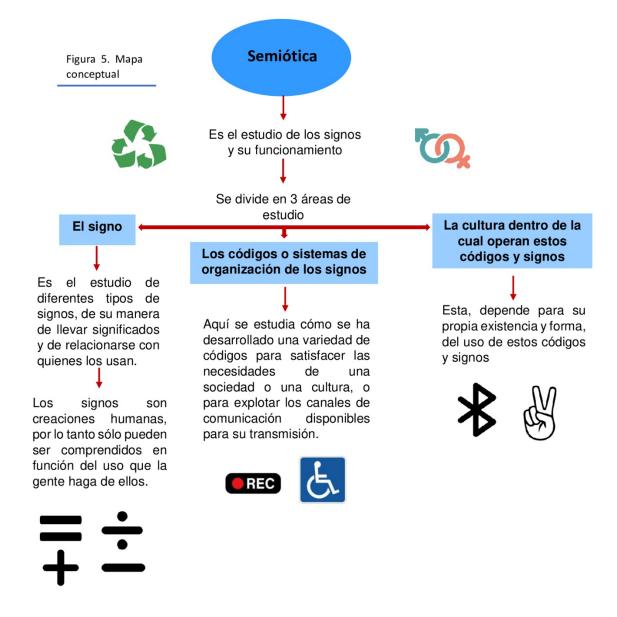
creadores de nuevas realidades, las transforman, las intervienen; no se limitan a interpretarlas.

En el caso del diseñador, la base de su trabajo y su autoridad como creador radican en la adecuada fundamentación de su obra. Es imprescindible para el diseñador demostrarse a sí mismo que está en lo correcto, ya que parte de una necesidad planteada que debe ser satisfecha, independientemente de si hay un cliente o no. Y lo más importante, debe verificar que dicha satisfacción se haya logrado. En este sentido, el diseñador actúa como un traductor, no solo en el sentido lingüístico, sino también al traducir premisas del entorno sociocultural y presentarlas de manera clara y concisa al grupo al que se dirige. El enfoque se centra en anticipar interpretaciones y acciones, por lo tanto, la polisemia no es una opción para el diseñador; está sujeto al público asignado por el cliente o el problema, y ese público requerirá todas las pruebas que pueda ofrecer, pruebas concretas en el sentido más básico, para ser persuadido a cambiar su posición por una nueva: una persuasión retórica. De ahí la cantidad de información que el diseñador debe demostrar que está procesando: los productos de diseño deben ser probados en términos tangibles. Las consideraciones retóricas son externas a esto.

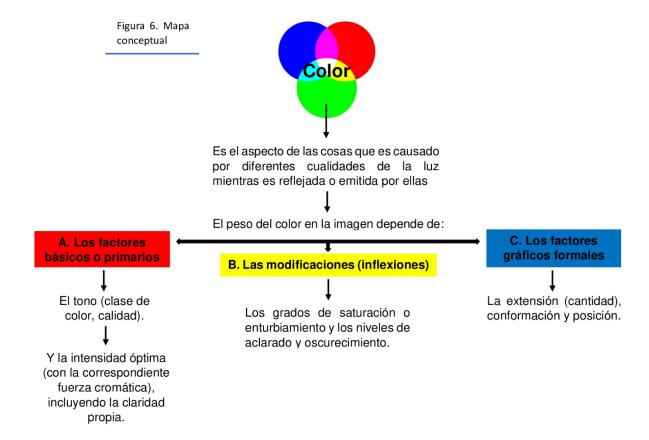
El diseño se define como una techné, un conocimiento práctico. Consiste en una serie de conocimientos que se aplican en la acción para resolver problemas prácticos que tienen implicaciones en el ámbito sociocultural. Aunque el arte contemporáneo se encuentra inmerso en la simbología cotidiana y en la transformación de lo común, evitando los espacios tradicionales como los museos y galerías para manifestarse en cualquier esquina, su utilidad no se encuentra en el objeto en sí que lo representa, ni siquiera en el caso de los objetos con un uso práctico. Su utilidad se limita exclusivamente al ámbito social.⁴

_

⁴ ENCUADRE, Arte y diseño: ¿una paradoja contemporánea? http://encuadre.org/e2021/arte-y-diseno-una-paradoja-contemporanea/



⁵ Introducción al estudio de la comunicación John Fiske, pág 34



⁶ Heller, Eva, Psicología del color,

Los colores tienen diferentes significados, en estos me basé para la creación de los carteles y pósters

Azul-El azul como color de la vida cotidiana y del trabajo, melancolía, paz, elegante, nostalgia, anhelo, nobleza, espiritual, simpatía. Es el color favorito.

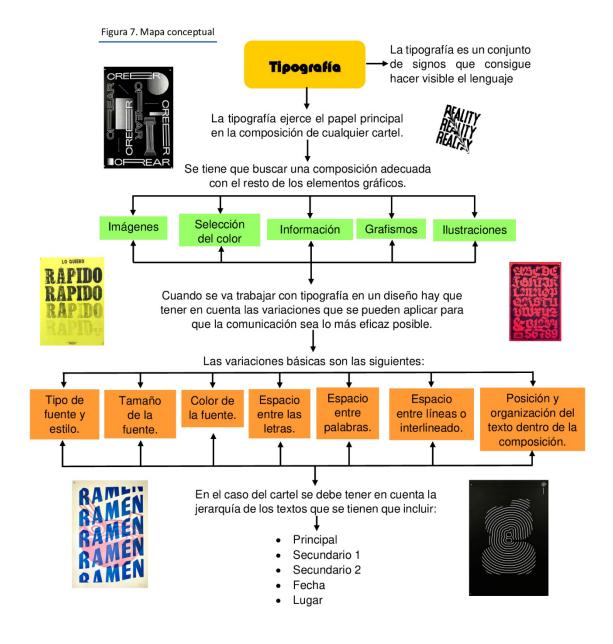
El azul y el blanco, combinados simbolizan en todos los lugares los valores

Amarillo-Amabilidad, optimismo, advertencia, entendimiento, cálido, claridad, inteligencia, madurez, luminoso y ligero

Gris-Lo antiguo, lo aburrido, el color sin carácter, soledad, tristeza, inseguridad. Lo viejo y del pasado, de la pobreza y lo barato

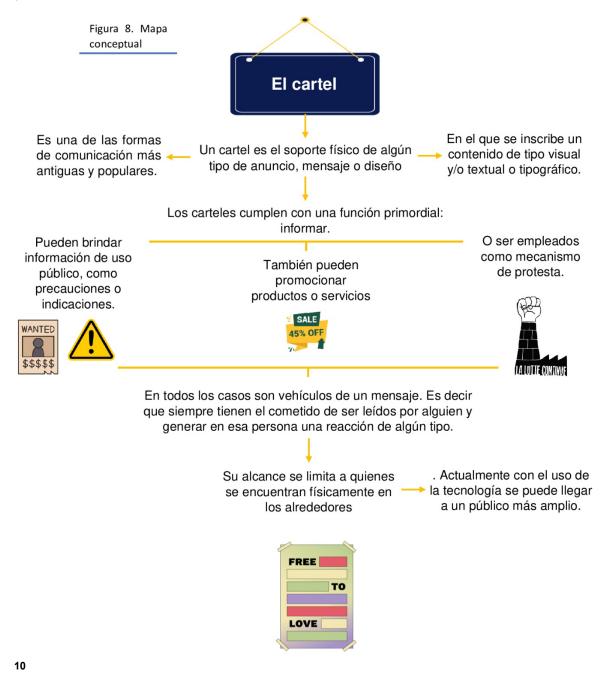
Negro-Representa poder, muerte, duelo, funcionalidad, objetividad, elegancia, misterio, introversión, el color de lo sucio y lo malo y los protestantes.

Blanco- El color de la inocencia, del bien y de la perfección, del comienzo, verdad, todo lo positivo y de lo desconocido



⁷Aulavisio de MARTAPROFEPLÁSTICA, La tipografía en el cartel, http://www.martaprofeplastica.com/2014/02/

⁸ Kane, John, MANUAL DE TIPOGRAFIA (2º ED.) (2012), Barcelona, EDITORIAL GG, 2012.



¹⁰Enciclopedia humanidades, *Cartel*. https://humanidades.com/cartel/

Figura 9. Mapa conceptual



Las formas y tamaños de un cartel, así como los materiales empleados en su fabricación pueden variar enormemente, dependiendo de su propósito y contexto de uso.



Los carteles pueden tener virtualmente cualquier tamaño que uno desee. Sin embargo, existen medidas de impresión estándar, por ejemplo:





- A4. Carteles de 19,7 x 21 cm.
- A3. Carteles de 29,7 x 42 cm.
- A2. Carteles de 42 x 59,4 cm.
- A1. Carteles de 89,04 x 84,1 cm.
- B2. Carteles de 59,4 x 84,0 cm.
- B1. Carteles de 70 x 100 cm.



11

¹¹ Enciclopedia humanidades, *Cartel*. <u>https://humanidades.com/cartel/</u>

CAPÍTULO 3 EL ARTE Y EL DISEÑO EN LOS CARTELES DE CINE

El arte y el diseño en los carteles de cine

En este capítulo se desarrollará el contexto de los carteles de cine, como fueron evolucionando a lo largo del tiempo en cuanto a formato, diseño y comunicación visual. Así como de la función comunicativa y social del cartel y del cine.

Los carteles de cine han reflejado el carácter visual del momento histórico o movimiento artístico de cada época. Independientemente de su año de nacimiento todos tienen la clara intención de seducir al espectador utilizando códigos, signos y símbolos que reflejan el contenido y los aspectos fundamentales de la película: los nombres de los actores, directores, locaciones, premios, frases o eslogan, etc. Lo que sea para captar nuestra atención y empujarnos a ver la película.

LA HISTORIA DEL CARTEL CINEMATOGRÁFICO



En México, la primera película que contó con un afiche fue Santa, de 1932, dirigida por Antonio Moreno (vía Archivo General de la Nación).

Los carteles de cine tienen su origen conceptual en la época de 1890.



Durante las décadas de 1940 y 1950, se le comenzó a dar más valor al diseño gráfico en Estados Unidos. El National Screen Service se hizo cargo de distribuir los carteles en todo el país.



1890 1932 1940

Las litografías del diseñador francés Jules Chéret, que empezaron a utilizarse ampliamente en publicidad.

El primer cartel que hizo fue para la cinta Projections Artistiques, y se le considera el padre de la historia del cartel de cine.

> No se conoce el nombre de la persona que realizó el diseño

Comenzaron a ser posibles las reimpresiones, por lo que se inventó un formato de numeración formado por: [AÑO/NÚMERO DE SERIE]. El estilo en el diseño que predominaba enfatizaba a los personajes, utilizaba tipografías grandes y gruesas, así como colores llamativos.

Bill Gold tenía el título del diseñador gráfico estadounidense más importante de la época. Su cartel más reconocido fue el que realizó para Casablanca (1942).

12

¹² Landaverde, José Roberto, Mundos enmarcados: cronología e historia del cartel de cine, https://www.cinepremiere.com.mx/historia-poster-cinematografico.html

En 1960 se desarrolló la psicodelia y conceptualización en los carteles. Y lo que importaba era el color brillante, así como también imágenes y símbolos que nos dieran a entender la trama de la película. Menos es más.



En la década de 1970 la técnica preferida consistió en utilizar fotografías de las escenas y el reparto.

1960

Fueron esenciales las obras de Elaine y Saul Bass, como In Harm's Way (1964).



1970

El arte para Carrie (1976) ejemplifica la tendencia.



personas involucradas en una

producción.

Los pósters en la década de 1980 comenzaron a tomar la forma que conocemos hoy. A mediados de la década de los 2000, la historia del cartel de cine en Estados Unidos daría un giro definitivo, pues el National Screen Service cerraría sus puertas al ser absorbido por la empresa Technicolor.

Ahora se está aplicando un estilo con cierto dejo de minimalismo, pero que combina algunas de las técnicas anteriores, como es el caso del trabajo de Akiko Stehrenberger para Portrait of a Lady on Fire.

1980

Por primera vez se le daría la misma importancia a la tipografía, las imágenes y los créditos, razón por la cual cada vez es más común una mezcla que, directa o indirectamente, reconoce la gran labor de todas las

Un ejemplo de esto es el cartel hecho por Drew Struzan para la película Back to the Future 2000

En el presente, son los propios estudios los que se encargan de manejar los materiales de acompañamiento.



CAPÍTULO 4
LA COMUNICACIÓN,
PROMOCIÓN Y DIFUSIÓN
DE ACTIVIDADES
CULTURALES EN LAS
REDES SOCIALES

La comunicación, promoción y difusión de actividades culturales en las redes sociales

Este capítulo abordará las funciones principales de las redes sociales y como estas sirven para la promoción y difusión de contenidos culturales.

Redes Sociales

Las redes sociales en Internet son comunidades en línea donde personas u organizaciones se conectan basadas en intereses compartidos. Estas plataformas facilitan la creación de relaciones rápidas entre individuos y empresas.

Estas plataformas han sido utilizadas como medios de convocatoria para protestas públicas. Además, han abierto nuevas formas de interacción entre empresas y clientes, permitiendo la promoción de productos y servicios.¹³

Facebook



La historia de Facebook comienza en octubre de 2003, cuando a Mark Zuckerberg se le ocurre la idea de hacer una página web divertida para sus compañeros de Harvard. El sitio, llamado Facemash, permitía a los estudiantes evaluar la apariencia de otros estudiantes y crear clasificaciones.

A raíz de esto, Zuckerberg junto a Eduardo Saverin, Dustin una Moskovitz y Chris Hughes, fundaron el 4 de febrero de 2004 nueva red social llamada The Facebook.

Facebook ofrece una amplia difusión y permite una interacción significativa con el público, ya que las personas pueden comentar, dar "me gusta" o compartir las actualizaciones de su página.

Tornando la experiencia de los usuarios más tranquila y posibilitando la aproximación entre público y marca. 14

¹³ RD STATION, Todo lo que necesitas saber sobre redes sociales, https://www.rdstation.com/es/redes-sociales/

¹⁴ Naveira, Alejandra, Historia de Facebook: nacimiento y evolución de la red social de los 2.000 millones de usuarios. https://marketing4ecommerce.mx/historia-de-facebook-nacimiento-y-evolucion-de-

Instagram

Esta aplicación nació en octubre de 2010 en San Francisco, hecha por Kevin Systrom y Mike Krieger. Ellos comparten una gran pasión por la fotografía. Anteriormente, consideraban que capturar una imagen de calidad requería el uso de una cámara profesional. No obstante, a medida que los dispositivos móviles fueron mejorando en cuanto a sus capacidades fotográficas, reconocieron el potencial existente en el ámbito de la fotografía móvil.

Así, la app llamada Instagram, combinando las palabras "instantánea" y "telegrama", evocando recuerdos de su infancia con las cámaras Polaroid.

Una de las características distintivas de Instagram al principio es que las imágenes tenían una forma cuadrada en honor a la Kodak Instamatic y a las cámaras Polaroid. Entre 2015 y 2016, empieza la publicidad y los anuncios en la aplicación. ¹⁵



Página Web de UNAM Costa Rica

Una página web contiene detalles y conocimientos sobre un tema específico y se puede explorar a través de un motor de búsqueda en la web. Es creado y compartido por individuos o compañías. La web está dentro del World Wide Web (WWW) o red informática mundial, la cual contiene todos los sistemas con los documentos de internet. ¹⁶

La sede de UNAM Costa Rica tiene su portal en el que muestra sus actividades principales, su historia y como la UNAM creó las sedes en el extranjero, así como objetivos, datos de contacto y las oportunidades que ofrece para los estudiantes y académicos de la UNAM.

En su banner de opciones también cuenta con un apartado especial para su programa de cineclub, este cambia constantemente ya que cada seis meses renuevan el ciclo con un nuevo tema. En este apartado ponen el cartel promocional principal, la cartelera, sinopsis de cada una de las películas y un formulario para registro y control de asistencia del ciclo.

 $[\]underline{lared social/\#:^{\sim}: text=La\%20 historia\%20 de\%20 Facebook\%20 comienza, otros\%20 estudiantes\%20 y\%20 hacer\%20 rankings.}$

¹⁵ Gil, Cecilia, Historia de Instagram, la app que revolucionó la forma de compartir fotos online, https://marketing4ecommerce.net/historia-de-instagram-app/

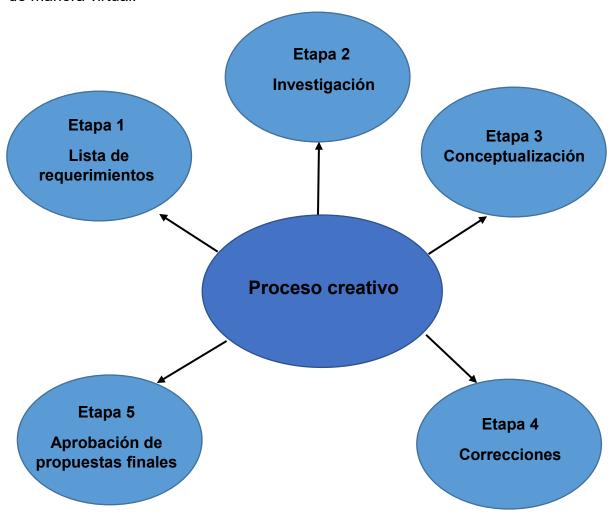
¹⁶ Romero Bego, Qué es una página web, para qué sirve y tipos de web https://www.begoromero.com/que-es-una-pagina-web/

CAPÍTULO 5 METODOLOGÍA

Metodología

Este capítulo abordará el proceso creativo que se utilizó para realizar los diseños en los carteles que se solicitaron para el ciclo de cine de la CEM Costa Rica, también se mostrarán las correcciones que se tuvieron que hacer de cada uno de los carteles y los resultados finales de los mismos.

También se relatará los resultados del trabajo en general y sobre todo los aprendizajes de la experiencia de trabajar con una sede de la UNAM en el extranjero de manera virtual.



Etapa 1—Lista de requerimientos

Me solicitaron hacer un póster principal, cartelera y sinopsis para el evento de ciclo de cine con dos meses de anticipación, para lo cual me dieron el título del ciclo e ir imaginando mi propuesta para el póster principal.

También me mandaron ejemplos de los ciclos de cine de otras sedes para inspirarme y una lista con los títulos, sinopsis y datos de los documentales. Y por último me enfatizaron en poner el logo de la ENAC en todos los pósters y materiales para el cine club, ya que el ciclo se presentaría como una colaboración entre la ENAC y UNAM Costa Rica.

Por último me enviaron las fechas en las que se presentaría cada película para la realización de la cartelera correspondiente. Posteriormente me hicieron llegar cada una de las películas para de ahí sacar las imágenes y ponerlas en la cartelera y las sinopsis, la única imagen que elegí por mi cuenta fue la del póster principal.

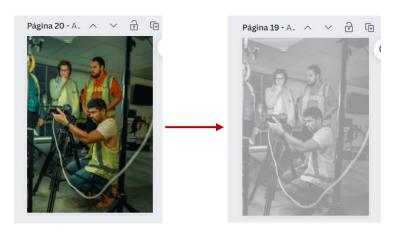
Etapa 2-Investigación

Empecé por ver fragmentos de cada una de las películas y de ahí saqué las propuestas de imagen principal de cada una de ellas para la cartelera y la sinopsis.

El póstér principal que presentaría al ciclo de cine, fue el primero en realizarse; me apoyé en el póster que había realizado en un ciclo de cine anterior (igual para la CEM Costa Rica), mi diseño lo hice en Canva y ahí comencé por buscar una imagen que representará al cine estudiantil, al encontrar la imagen a color decidí pasarla a blanco y negro, así como disminuir su opacidad; porque dado el tema del cine club que era "La perspectiva de la conciencia social en México desde el cine estudiantil" me pareció apropiado por ser un tema serio.



Elección de imagen para el póster principal



Cambio de color a b&n

Etapa 3—Conceptualización

Empecé por el póster principal que es el que iba a promocionar todo el ciclo, como los temas son sensibles y crudos, elegí el color azul para el ciclo completo.

Mis diseños los hice en Canva y Photoshop, en Canva los pósters largos y en Photoshop los de 1080x1080.

Procedí a elegir el color del póster, no podía decidir si amarillo, azul o un rojo tenue, al final se quedó el color azul para mostrar cierta elegancia en la presentación del póster. A continuación se muestra la paleta de color del póster principal.



Elegí este tipo de letra porque me la pidieron sin serifas para que se pudiera entender bien el texto en cada uno de los posters.

Ejemplo de las letras utilizadas:



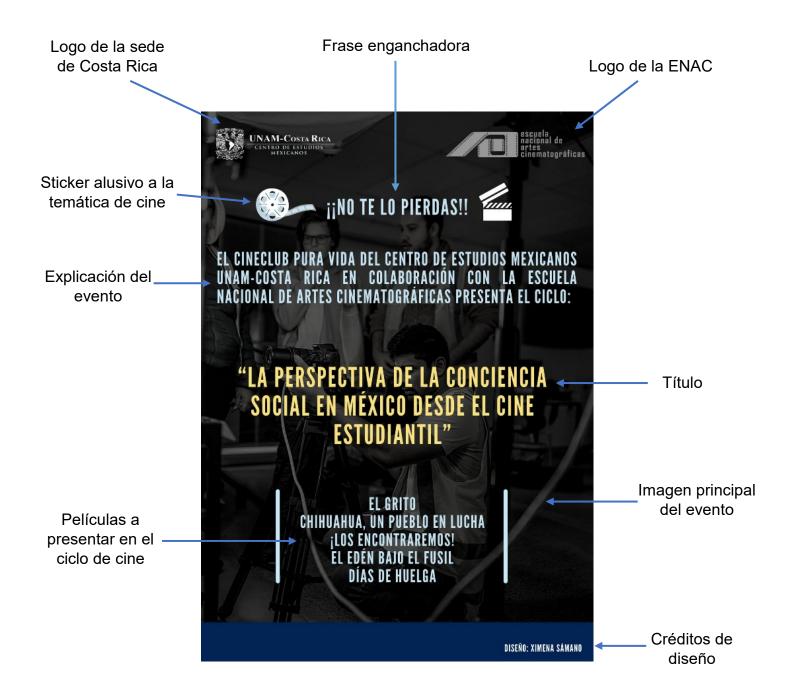
Etapa 4—Correcciones

Mande mis primeras propuestas de póster, cartelera y sinopsis, después me dieron retroalimentación para modificar los diseños y también me pidieron hacer los diseños en las medidas de 1080x1080 para subirlas a Instagram.

En total hubo dos revisiones para las correcciones de los pósters.

Etapa 5—Aprobación de propuestas finales

Mandé mis correcciones para revisión y fueron aprobadas.



Propuestas de carteles



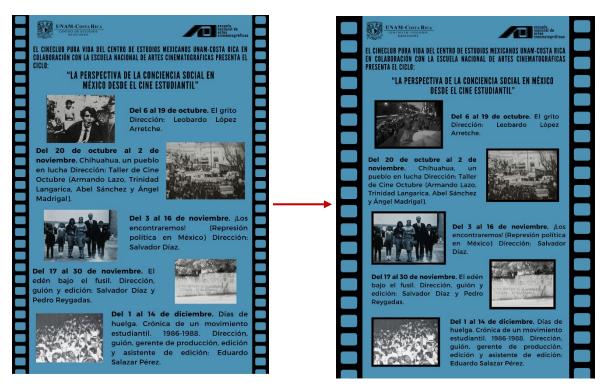
En la primer propuesta que hice decidí unificar las letras de un solo color (azul) como se ve en la imagen, después de la revisión se acordó que el título del ciclo se destacara con un color amarillo.



En las imágenes tamaño cartel, me pidieron corregir el tamaño de letra en algunas para que se apreciara mejor y no hubiera espacios en blanco, también me pidieron enmarcar las imágenes características de cada película, así como poner en negritas el título de cada una de ellas para resaltarlo.



Posteriormente realicé las propuestas en los formatos 1080x1080 para Instagram, para lo cual sólo cambié el tamaño de la imagen original pero se veía muy deformado el texto y los logos, así que tuve que volver a hacer el archivo desde cero.



En la cartelera también enmarqué las imágenes de cada película para darle más presentación y también hacer las cintas cinematográficas más grandes. Además me solicitaron cambiar la imagen de promoción de la primera película.

Resultados

Proyectos que se aprobaron.

-Formato 1080x1080













IIINO TE LA PIERDAS!!!



20 DE OCTUBRE AL 2 DE NOVIEMBRE. CHIHUAHUA, UN PUEBLO EN LUCHA

-i-

Producción: CUEC-UNAM. Dirección: Taller de Cine Octubre (Armando Lazo, Trinidad Langarica, Abel Sánchez y Ángel Madrigal). Fotografía en blanco y negro (16mm): Trinidad Langarica y Abel Sánchez. Edición: Marcelino Aupart. Música: León Chávez Texeiro. Duración: 45 min.

SINOPSIS: "El film empieza con la exposición de una serie de datos económicos: los recursos naturales del estado, su agricultura y ganaderia, su desarrollo industrial. Luego indica el grado de monopolización existente: 3 o 4 empresas, señaladamente el Banco Comercial Mexicano, poseen los principales medios de producción y recursos financieros. Después aparece el largo y sostenido proceso de lucha política emprendida por el pueblo chihuahuense. Primero los combates guerrilleros, acciones desesperadas dictadas por las miserables condiciones del campo, y en otro sentido acciones heroicas que impulsaron las movilizaciones populares. Más tarde, el establecimiento del Tribunal Nacional Popular, cuyos actos culminaron con la condena de la burguesía y el Estado, y la solicitud al pueblo de que cumpla la condena. La formación del Comité de Defensa Popular, organización surgida de las masas populares, que se constituyó en un activo instrumento de lucha y logró triunfos importantes, promoviendo la solidaridad entre las clases explotadas." (Antonio de Noyola.)

Diseño:Ximena M. Samano Morales

UNAM-COSTA RICA CENTRO DE ESTUDIOS MEXICANOS



IIINO TE LA PIERDAS!!!





Producción: CUEC-UNAM. Dirección, guión, gerente de producción, edición y asistente de edición: Eduardo Salazar Pérez. Fotografía en color y blanco y negro (16mm): Lucía Holguín y Alberto Nulman. Sonido: Dharma Reyes y Luis Schroeder. Asistente de dirección: Tonatiun González. Asistente de fotografía: Fernando Flores. Asistente de producción: Dharma Reyes. Duración: 45 min.

SINOPSIS: Se describe el proceso para poder lograr en la UNAM un Congreso Universitario. A través de entrevistas e imágenes en el momento de los hechos, se narran los inicios, la huelga y los primeros trabajos para realizar un Congreso Universitario.

Diročo, Vimona M. Samano Moralo





¡¡¡NO TE LA PIERDAS!!!





Producción: CUEC-UNAM-Departamento de Sociología Rural de la Universidad de Chapingo (coproductor), Dirección, guión y edición: Salvador Díaz y Pedro Reygadas. Fotografía en blanco y negro (16mm): Pedro Reygadas. Sonido: Jorge Pérez-Grovas. Duración: 65 min.

SINOPSIS: La película trata del surgimiento de varias organizaciones campesinas y populares en el estado de Guerrero a partir de 1960, incluyendo los grupos guerrilleros encabezados por Lucio Cabañas y Genaro Vázquez Rojas, y cómo los familiares de los desaparecidos políticos se organizan en un frente común.

Diseño:Ximena M. Samano Morales





IIINO TE LA PIERDAS!!!





Producción: CUEC-Departamento de Actividades Cinematográficas-UNAM. Dirección: Leobardo López Arretche. Fotografía en blanco y negro (16mm): Francisco Bojórquez, Jorge de la Rosa, León Chávez, Francisco Gaytán, Raúl Kamffer, Leobardo López Arretche, Jaime Ponce, Roberto Sánchez, Federico Villegas, Arturo de la Rosa, Carlos Cuenca, Guillermo Díaz Palafox, Alfredo Joskowicz, Fernando León de Guevara, Juan Mora, José Rovirosa, Sergio Valdez y Federico Weingartshofer. Gerente de producción: José Rovirosa Macias. Sonido: Rodolfo Sánchez Alvarado. Edición: Ramón Aupart. Asistente de dirección: Alfredo Joskowicz. Textos: Oriana Fallaci y Consejo Nacional de Huelga. Voces: Magda Viscaino y Rolando de Castro. Regrabación: ingeniero Salvador Togete. Duración: 120 min.

SINOPSIS: Desarrollo del movimiento estudiantil de 1968, a partir del mes de junio hasta la matanza del 2 de octubre en Tlatelolco. Impresionantes escenas de movilizaciones masivas y la represión por parte del ejército. La cinta culmina en la inauguración de los XIX Juegos Olímpicos.

Diseño:Ximena M. Samano Morales

-Formato cartel







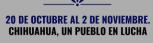






iiiNO TE LA PIERDAS!!!





Producción: CUEC-UNAM. Dirección: Taller de Cine Octubre (Armando Lazo, Trinidad Langarica, Abel Sánchez y Ángel Madrigal), Fotografía en blanco y negro (16mm): Trinidad Langarica y Abel Sánchez. Edición: Marcelino Aupart. Música: León Chávez y Abel Sanchez. Edicion. Texeiro. Duración: 45 min.

SINOPSIS: El film empieza con la exposición de una serie de datos económicos: los recursos naturales del estado, su agricultura y ganadería, su desarrollo industrial. Luego indica el grado de monopolización existente: 3 o 4 empresas, señaladamente el Banco Comercial Mexicano, poseen los principales medios de producción y recursos financieros. Después aparece el largo y sostenido proceso de lucha política emprendida por el pueblo chihuahuense. Primero los combates guerilleros, acciones desesperadas dictadas por las miserables condiciones del campo, y en otro sentido acciones heroicas que impulsaron las movilizaciones populares. Más tarde, el establecimiento del Tribunal Nacional Popular, cuyos actos culminaron con la condena de la burguesía y el Estado, y la solicitud al pueblo de que cumpla la condena. La formación del Comité de Defensa Popular, organización surgida de las masas populares, que se constituyó en un activo instrumento de lucha y logró triunfos importantes, promoviendo la solidaridad entre las clases explotadas." (Antonio de Noyola.) SINOPSIS: El film empieza con la exposición de una serie de datos

Diseño: Ximena M. Samano Mora





iiiNO TE LA PIERDAS!!!



1/2 1 AL 14 DE DICIEMBRE. DÍAS DE HUELGA. CRÓNICA **DE UN MOVIMIENTO ESTUDIANTIL. 1986-1988**

Producción: CUEC-UNAM. Dirección, guión, gerente de producción, edición y asistente de edición: Eduardo Salazar Pérez. Fotografía en color y blanco y negro (16mm): Lucía Holguín y Alberto Nulman. Sonido: Dharma Reyes y Luis Schroeder. Asistente de dirección: Tonatiuh González. Asistente de fotografía: Fernando Flores. Asistente de producción: Dharma Reyes. Duración: 45 min.

SINOPSIS: Se describe el proceso para poder lograr en la UNAM un Congreso Universitario. A través de entrevistas e imágenes en el momento de los hechos, se narran los inicios, la huelga y los primeros trabajos para realizar un Congreso Universitario.





IIINO TE LA PIERDAS!!!





Producción: CUEC-UNAM-Departamento de Sociología Rural de la Universidad de Chapingo (coproductor). Dirección, guión y edición: Salvador Díaz y Pedro Reygadas. Fotografía en blanco y negro (16mm): Pedro Reygadas. Sonido: Jorge Pérez-Grovas. Duración: 65 min.

SINOPSIS: La película trata del surgimiento de varias organizaciones campesinas y populares en el estado de Guerrero a partir de 1960, incluyendo los grupos guerrilleros encabezados por Lucio Cabañas y Genaro Vázquez Rojas, y cómo los familiares de los desaparecidos políticos se organizan en un frente común.







iiiNO TE LA PIERDAS!!!





Producción: CUEC-Departamento de Actividades Cinematográficas-UNAM. Dirección: Leobardo López Arretche. Fotografía en blanco y negro (16mm): Francisco Bojórquez, Jorge de la Rosa, León Chávez. Francisco Caytán, Raúl Kamffer, Leobardo López Arretche, Jaime Ponce, Roberto Sánchez, Federico Villegas, Arturo de la Rosa, Carlos Cuenca, Guillemm Díaz Palafox, Alfredo Joskowicz, Fernando León de Guevara, Juan Mora, José Rovirosa, Sergio Valdez y Federico Weingartshofer. Gerente de producción: José Rovirosa Macías. Sonido. Rodolfo Sánchez Alvarado. Edición: Ramón Aupart. Asistente de dirección-Alfredo Joskowicz. Textos: Oriana Fallaci y Consejo Nacional de Huelga. Voces: Magda Viscaíno y Rolando de Castro. Regrabación: ingeniero Salvador Topete. Duración: 120 min.

SINOPSIS: Desarrollo del movimiento estudiantil de 1968, a partir del mes de junio hasta la matanza del 2 de octubre en Tlatelolco. Impresionantes escenas de movilizaciones masivas y la represión por parte del ejército. La cinta culmina en la inauguración de los XIX Juegos Olímpicos.



Difusión

A continuación se mostrará con capturas pantalla de la difusión del material en las diferentes redes sociales de la CEM Costa Rica (Facebook, Instragram y Página web).

Las redes de la CEM Costa Rica son:

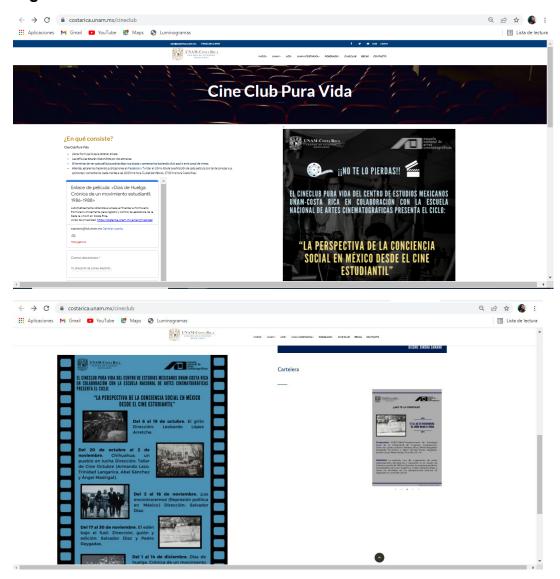
FB- UNAM Costa Rica https://www.facebook.com/UNAMCostaRica

IG-UNAM Costa Rica https://www.instagram.com/unam costarica/

Página web- https://costarica.unam.mx/cineclub

Todo el mateiral fue difundido unicamente de manera virtual.

Página Web



Instagram

https://www.instagram.com/p/CVEQFh1L9IL



Añade un comentario...

Facebook

















CONCLUSIONES Y REFERENCIAS

Conclusiones

Mis conclusiones de este trabajo son que en general mi contribución con la CEM Costa Rica fue muy rica en muchos aspectos, porque a pesar de que los encargados con los que tenía contacto directo eran de diferentes disciplinas (Biología, Geofísica y Bibliotecología) pudimos comunicar cosas que aportaban a ambos bandos, tanto yo aprendía de ellos como ellos de mí.

Siempre dejaron que usara mi creatividad libremente y los comentarios que hacían en mi trabajo siempre eran para mejorar.

El beneficio que obtuve al trabajar en este proyecto es la experiencia y la capacidad de resolver los problemas o situaciones planteadas, así como aprender un poco más del diseño y complementarlo con mi formación en las artes visuales que es la licenciatura que estudié.

Este intercambio de disciplinas contribuyó mucho a mi formación profesional actual.

También aprendí mucho sobre como el material cultural necesita mucho apoyo de difusión en redes sociales para llegar a más personas.

Referencias

Referencias Bibliográficas

Eva Heller, Psicología del color (2004), Barcelona, Gustavo Gili.

Kane, John, *MANUAL DE TIPOGRAFIA* (2ª ED.) (2012), Barcelona, EDITORIAL GG, 2012).

GUASCH, Anna María. *El arte del último siglo XX. Del posminimalismo a lo Multicultural* (2005). Madrid. Alianza Editorial.

Fiske John, *Introducción al estudio de la comunicación,* (1984). EDITORIAL NORMA S.A.

Referencias Electrónicas

Dirección General de Cooperación e Internacionalización, *Historia* https://www.unaminternacional.unam.mx/es/dgeci (Consultado el 3 de Abril del 2022).

UNAM Costa Rica, Centro de Estudios Mexicanos. *Nuestros Objetivos - Centro de Estudios Mexicanos UNAM-Costa Rica*, https://costarica.unam.mx/objetivos (Consultado el 3 de Abril del 2022).

UNAM Costa Rica, Centro de Estudios Mexicanos. *Acerca de nosotros*, https://costarica.unam.mx/acerca-de (Consultado el 3 de Abril del 2022).

UNAM Costa Rica, Centro de Estudios Mexicanos. *UNAM-Costa Rica, Internacionalización*. https://costarica.unam.mx/internacionalizacion (Consultado el 3 de Abril del 2022).

Landaverde, José Roberto, *Mundos enmarcados: cronología e historia del cartel de cine*,11 de noviembre del 2021, https://www.cinepremiere.com.mx/historia-poster-cinematografico.html (Consultado el 1 de Mayo del 2022).

Enciclopedia humanidades, *Cartel.* <u>https://humanidades.com/cartel/</u> (Consultado el 3 de Mayo del 2022).

Aguado, Víctor, *ORÍGENES DE LOS CARTELES DE CINE*, 15 de agosto del 2018, https://macguffin007.com/2018/08/15/carteles-de-cine/ (Consultado el 1 de Mayo del 2022).

Gil, Cecilia, *Historia de Instagram, la app que revolucionó la forma de compartir fotos online*, 6 de octubre del 2021, https://marketing4ecommerce.net/historia-de-instagram-app/ (Consultado el 20 de Junio del 2022).

RD STATION, *Todo lo que necesitas saber sobre redes sociales,* https://www.rdstation.com/es/redes-sociales/ (Consultado el 20 de Junio del 2022).

Gonçalves, Werik, Facebook: ¡todo sobre la red social más usada en el mundo!, 1 de septiembre del 2016. https://rockcontent.com/es/blog/facebook/#:~:text=Facebook%20es%20la%20princ ipal%20red,el%20mundo%20de%20las%20comunicaciones (Consultado el 20 de Junio del 2022).

Naveira, Alejandra, *Historia de Facebook: nacimiento y evolución de la red social de los (más de) 2.000 millones de usuarios,* 10 de agosto del 2020. https://marketing4ecommerce.mx/historia-de-facebook-nacimiento-y-evolucion-de-laredsocial/#:~:text=La%20historia%20de%20Facebook%20comienza,otros%20estudiantes%20y%20hacer%20rankings. (Consultado el 20 de Junio del 2022).

Aulavisio de MARTAPROFEPLÁSTICA, *La tipografía en el cartel*, 24 de febrero de 2014. http://www.martaprofeplastica.com/2014/02/ (Consultado el 20 de Junio del 2022).

Romero Bego, Qué es una página web, para qué sirve y tipos de web https://www.begoromero.com/que-es-una-pagina-web/ (Consultado el 20 de Junio del 2022).

ENCUADRE, *Arte y diseño: ¿una paradoja contemporánea?*, 1 octubre, 2005. http://encuadre.org/e2021/arte-y-diseno-una-paradoja-contemporanea/ (Consultado el 12 de Julio del 2022).

Bibliografía

Barnicoat, John, *Los carteles, su historia y su lenguaje,* (1973), Barcelona, Editorial Gustavo Gil.

Pawlik, Johaness, Teoría del color, (1996), Editorial Paidós.

Eco, Umberto, Cultura y semiótica. (2009) Madrid, Círculo de Bellas Artes.

McLuhan, Marshall, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, (1996), Editorial Paidós.