

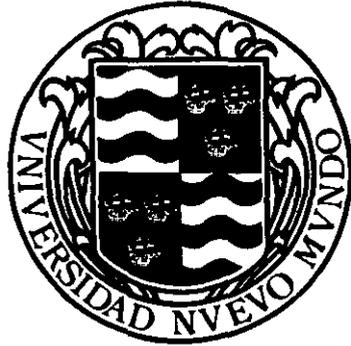
1

878531

VNIVERSIDAD NVEVO MVNDO

Escuela de Diseño Gráfico

Con estudios incorporados a la Universidad Nacional Autónoma de México



290689

“Imagen Corporativa para la Federación
Mexicana de Esquí Acuático”

T E S I S

Que para obtener el título de Licenciado en Diseño Gráfico.

Presenta:

Esther Arditti Cohen

Director de Tesis: D.I. Beatriz Vázquez Ayala

México, D.F.

2001



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

**El esfuerzo que tu hagas para alcanzar
tus metas te dará más satisfacción que
toda la ayuda que recibas de otros.**

Proverbio Judío recopilado por José Antonio Blanco

AGRADECIMIENTOS

La mejor herencia que se le puede dejar a un hijo es una buena educación.

Proverbio Mexicano recopilado por José Antonio Blanco

A mis padres:

Rafael y Linda, pilares de una gran familia, gracias por todo su apoyo emocional.

Por haber sido un ejemplo a seguir, por confiar en mi en todo lo que hago, por su amor, entrega y comprensión incondicional y en especial a mi mamá por su paciencia y tiempo que me dedicó para lograr que se realizaran mis sueños.

AGRADECIMIENTOS

A mis hermanos:

Igal y Alan, ramas del mismo tronco, gracias por todos estos maravillosos años de convivencia, por su apoyo y amistad.

A mis abuelos, tíos y primos:

Por haber estado presentes durante esta y todas las etapas de mi vida.

Un especial agradecimiento a Beatríz Vázquez:

Mi maestra, directora de tesis y sobre todo mi amiga que me guió a lo largo de mi carrera compartiendo sus conocimientos conmigo.

A mi director Javier Casteltort y a mis maestros:

Fueron quienes me enseñaron a analizar, decidir y actuar por mi misma, a enriquecer mis conocimientos, mis valores y mi vocación.

A mis amigos:

Por haber compartido esos años llenos de experiencias inolvidables, nunca olvidaré las desveladas, las risas y todos esos momentos que vivimos juntos.

AGRADECIMIENTOS

A Yair Zachs:

Mi pareja, mi amigo, mi jirafa y mi adoración, gracias por tu apoyo y por permitirme dedicar el tiempo necesario para lograr mi propósito. Por tu amor y comprensión. Te amo.

A la "Federación Mexicana de Esquí Acuático":
Por toda la orientación y colaboración que me brindaron.

Agradezco también a todas aquellas personas que no mencioné pero que han sido muy importantes para mí y para la realización de esta tesis.

Gracias.

INDICE

INDICE

Introducción

CAPITULO 1

Diseño

1.1	Definición	2
1.2	Tipos de diseño	3
1.3	Historia del diseño	4
1.4	Historia del diseño en México	7
1.5	Elementos del diseño	9
1.6	Percepción y Comunicación Visual	13
	1.6.1 Equilibrio	13
	1.6.2 Tensión	13
	1.6.3 Nivelación y Aguzamiento	14
	1.6.4 Atracción y Agrupamiento	15
	1.6.5 Positivo y Negativo	16

CAPITULO 2

Planteamiento del problema

2.1	Definición del problema	18
2.2	Hipótesis	18
2.3	Objetivo del proyecto	18
2.4	Justificación del proyecto	19
2.5	Estudio de la imagen actual	19
2.6	Análisis Gráfico de algunas Federaciones	20
2.7	Historia del esquí acuático	27
2.8	Detalles Técnicos sobre el esquí acuático	43
2.9	El esquí acuático en México	55
2.10	Análisis fotográfico de la Federación Mexicana de Esquí Acuático	58

INDICE

CAPITULO 3

Tipografía

3.1	Historia de la Tipografía	65
3.1.1	Los Primeros Alfabetos	66
3.1.2	Alfabeto Romano	68
3.1.3	Tipos Móviles	70
3.1.4	Tipos Humanísticos (o Venecianos)	71
3.1.5	Tipos de Transición	73
3.1.6	Tipos Modernos	75
3.1.7	La Revolución Industrial	76
3.2.	Elementos de la Tipografía	78
3.2.1	Letra Gruesa (Fat Face)	78
3.2.2	Tipo Egipcio	78
3.2.3	Palo seco (Sans Serif)	79
3.2.4	Fantasía	80
3.3	Estudio Anatómico de la Letra	81
3.4	Diseño Tipográfico (1910-1929)	81
3.5	Medidas Básicas de la Tipografía	83
3.6	Clasificación de la Tipografía	84

CAPITULO 4

Color

4.1	¿Que es color?	87
4.2	La luz	88
4.3	Síntesis Aditiva, Sustractiva y Mixta	89
4.4	Propiedades del Color	91
4.5	Armonía y Contraste	92
4.6	Psicología del Color	92
4.7	Lenguaje de los Colores	94

INDICE

CAPITULO 5

Imagen Corporativa

5.1	Qué es Imagen Corporativa?	97
5.2	Antecedentes de la Imagen Corporativa	98
5.3	Características de la Imagen Corporativa	99
5.4	Imagen Corporativa en México	100
5.5	Elementos que Componen una Imagen Corporativa	101
5.5.1	Nombre de la Empresa	101
5.5.2	El Símbolo	102
5.5.3	El Logotipo	103

CAPITULO 6

Métodos de Impresión

6.1	Historia de la Impresión	105
6.2	Métodos de Impresión	107
6.3	Tipografía	107
6.3.1	Letterset	108
6.3.2	Flexografía	108
6.3.3	Hot Stamping o Estampado Metálico	109
6.4	Impresión Plana	110
6.4.1	Litografía	110
6.4.2	Offset	111
6.5	Impresión en Hueco	112
6.5.1	Huecograbado	112
6.5.2	Calcografía	112
6.6	Serigrafía	113
6.7	Electrografía	114
6.8	Bordado	115
6.9	Preparación de formas y procedimientos de impresión	118

INDICE

CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

7.1 Bocetaje	121
7.2 Selección de boceto	140
7.3 Tipografía para la Imagen	141
7.4 Justificación de la Imagen	142
7.5 Color en la imagen	143
7.6 Alternativas de papelería primaria	145
7.7 Propuesta Final de papelería	150
7.8 Papelería secundaria	153

Cotización	167
Conclusiones	169
Glosario	171
Bibliografía	175

INTRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN

Introducción

Este proyecto busca realizar el rediseño de la imagen para la "Federación Mexicana de Esquí Acuático" ya que la imagen anterior resultaba obsoleta.

Se tomó la decisión de hacer el cambio de imagen principalmente porque había que modernizar y reestructurar muchos aspectos.

El principal problema es unificar la imagen de la "Federación Mexicana de Esquí Acuático". Estar a la altura de las demás federaciones así como proyectar el buen nivel que tienen sus esquiadores.

La imagen anterior es confusa, ilegible y no representa al deporte.

Se menciona el aspecto histórico del esquí acuático para que el lector se familiarice con el deporte que surgió después de la Primera Guerra Mundial (1914-1918) lo cual significa que es un deporte prácticamente nuevo y no mucha gente lo realiza debido a que no puede ser practicado en cualquier lugar.

Este nuevo diseño resulta ser funcional, moderno, fácil de recordar, original y representa a la nación mexicana.

La tesis consta de siete capítulos y un manual de identidad corporativa.

El primer capítulo explica la historia del diseño así como sus tipos y elementos.

El segundo capítulo se hace un planteamiento del problema y un análisis tanto histórico como gráfico y fotográfico del esquí acuático a través de los años.

INTRODUCCIÓN

El tercer capítulo relata la historia de la tipografía llegando así a la adaptación de la nueva imagen y los elementos que la configuran.

En el cuarto capítulo se hace mención al uso del color y sus propiedades.

El quinto capítulo expone la imagen corporativa, es uno de los más importantes ya que representa la esencia visual de cualquier cosa o idea y une el nombre con el símbolo dando como resultado un logotipo y éste a su vez resulta ser la primera impresión visual ante los ojos del espectador.

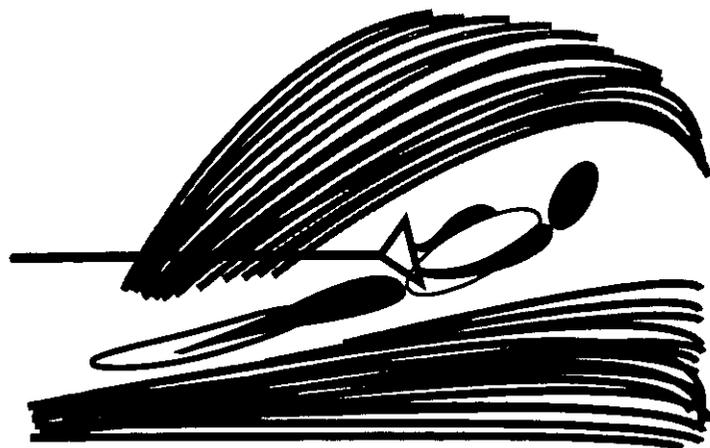
En el sexto capítulo se presentan los métodos de impresión. A través de esta información se dan a conocer desde la historia hasta las formas de imprimir para llegar a adoptar lo que más nos convenga para las aplicaciones de esta tesis.

En el séptimo capítulo se desarrolla la parte de bocetaje paso a paso hasta tener la selección del boceto final justificando la imagen y el color para después buscar las alternativas de la papelería, aplicaciones y promocionales.

Por último se exponen las conclusiones, la bibliografía y el glosario de términos y un manual de identidad corporativa que ayuda a establecer las normas generales para la correcta aplicación de la imagen.

CAPITULO 1

Diseño



1.1 Definición

"Es el medio por el que ordenamos nuestro entorno, remodelando los materiales naturales para satisfacer nuestras necesidades y lograr propósitos. Surge en la zona intermedia entre la humanidad y el entorno natural y expresa las intenciones, deseos y esperanzas humanas." (1)

"El acto de diseñar es el inicio de un cambio en las cosas hechas por el hombre." (2)

"Es toda acción creadora que cumple con su finalidad." (3)

"Una actividad creativa, que supone la consecución de algo nuevo y útil sin existencia previa." (Roswick, 1965)

(1) Diseño, Philip Rawson

(2) IDEM

(3) Fundamentos del diseño, Robert Gillam Scott

1.2 Tipos de diseño

La finalidad del diseño gráfico es transmitir ideas, afirmaciones visuales y, en ocasiones, estética pura.

Se engrana alrededor de la venta o la promoción del producto o servicio que proyecta, y la industria se desarrolla hoy rápidamente, dado que la competencia entre los productores de mercancías y los suministradores de servicios es cada vez mayor.

El diseño se divide en varias ramas; a continuación se mencionan algunas de ellas:

- Diseño gráfico
- Diseño industrial
- Diseño textil
- Diseño de modas
- Diseño de interiores
- Diseño ambiental

Diseño industrial: diseño de productos en 3 dimensiones.

Diseño textil: diseño de telas y texturas, así como sus diferentes materiales.

Diseño de modas: se ocupa de diseñar el vestuario, calzado, accesorios y joyería.

Diseño de interiores: crea espacios adecuados, agradables, funcionales y prácticos para la comodidad y desarrollo del ser humano.

Diseño ambiental: aspectos estéticos, funcionales y culturales dentro del espacio arquitectónico.

CAPITULO 1

Diseño



fig. 1 Toro de Lascaux, pintura prehistórica francesa



fig. 2 Toro de la cueva de Lascaux, Francia

La forma que adoptará el trabajo gráfico puede encajar en diferentes formas:

- Envase y Embalaje
- Editorial: revistas, periódicos, invitaciones, tarjetas, letreros, carteles, papelería, etc.
- Stands
- Televisión
- Cine
- Audiovisual
- Escenografías

1.3 Historia del diseño

"El diseño de la historia es la historia del diseño"(Ivan Chermayeff)

Las diversas tecnologías usadas en los últimos 2500 años para la multiplicación y transmisión de comunicaciones visuales intencionadas, han ido desfigurando la actividad proyectual que hoy conocemos como diseño.

El diseño se da desde la era Neolítica (3500 a.c.) y la era Paleolítica (4000 a.c.) las culturas primitivas representaron pinturas sobre paredes de las cavernas principalmente en Lascaux y Altamira.(fig. 1, 2 y 3)

Es así como el hombre empezó a transmitir ideas y sentimientos por medio de la comunicación visual.

Posteriormente se inició la escritura e ilustración de libros a mano. Con el paso del tiempo esta disciplina se fue perfeccionando y a partir de 1450(invención de la imprenta) se producían en forma masiva los libros, estimulando la

CAPITULO 1

Diseño



fig. 3 Pintura prehistórica de Tassili, Sáhara

En los siglos XVII y XVIII se perfecciona el diseño de tipos, se realizan alfabetos que llevan el nombre de su creador.

Los inicios del diseño moderno surgen con la Revolución Industrial a fines del siglo XVIII y la aparición de la litografía en el siglo XIX. La Revolución Industrial marca un cambio importante de los esquemas de trabajo que fueron afectados por la automatización y especialización.

En 1880 surge el Cartel en Europa y Estados Unidos con influencias de técnicas japonesas. Más adelante se buscaron otras fuentes de inspiración y surgió el neoclasicismo y el neogótico. Estas tendencias evolucionaron y como resultado es el Art Nouveau que se originó en Francia, se enfocó a muebles, libros y arquitectura. Su objetivo era plasmar en un lienzo su imaginación sin caer en lo tradicional. El Art Nouveau mezcló imágenes con texto no sólo como medio de comunicación sino de expresión.

Uno de los artistas de esta época fue el francés Henry Toulouse Lautrec famoso por sus carteles sobre la vida nocturna de París (fig. 4) compuestos por siluetas planas y bloques de color.

Después de la primera Guerra Mundial, Walter Gropius funda la "Bauhaus" (fig. 5) escuela de diseño que pretendía formar estudiantes que fueran igualmente expertos en el arte y en los trabajos manuales.

Su objetivo era eliminar los inconvenientes de la máquina sin sacrificar ninguna de sus ventajas, liberar al objeto de ciertas reglas de la estética y destacar su funcionalidad.

El diseño era más simple y predominaba la línea.



fig. 4

CAPITULO 1

Diseño

"La Bauhaus introdujo ideas innovadoras en el diseño gráfico y otras áreas de su creatividad. Una importante figura de los años 30's fue el tipógrafo alemán Jan Tschichold, que adoptó las ideas de Bauhaus y creó a partir de ellas un estilo propio más refinado, con inclusión de fotografías en diseños, en los que hasta entonces sólo se habían utilizado ilustraciones. Se concentró en lo puramente funcional." (4)



fig. 5

A fines de la Segunda Guerra Mundial la Bauhaus se había convertido en un estilo internacional, los límites del diseño gráfico se ampliaron y cubrieron las necesidades de grandes compañías industriales y agencias de publicidad.

"Desde 1970 hubo un gran florecimiento del diseño en lo arquitectónico que se denominó "Postmodernismo" o "Neomoderno" y es el contraste del movimiento moderno y sus seguidores racionalistas." (5)

Actualmente, en plena era electrónica, se crean nuevas alternativas generadas por computadora creciendo la creatividad del diseñador.

(4) Satué Eric "Diseño Gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días" Ed. Alianza Madrid 1990

(5) IDEM

CAPITULO 1

Diseño

1.4 Historia del diseño en México

"Nadie conoce con exactitud cuando los nativos empezaron a imprimir por sí mismos, aunque los últimos años del Siglo XVII los libros mexicanos empezaron a ilustrarse con unos grabados al cobre cuya tosquedad permite sospechar que fueron grabados por indígenas.

La caricatura halló un clima ideal en México, en donde palpitaba todavía el eco del choque entre aztecas y españoles.

Gerónimo Antonio Gil, quien fué uno de los protagonistas del esplendor internacional de la imprenta nacional española, fué enviado a México a fundar La Real Academia de San Carlos y reorganizar la Casa de Moneda y la Escuela de Grabadores.

Al margen de su calidad artística, la obra de José Guadalupe Posada, debe quedar enmarcada en Diseño Gráfico. Que más que un artista, fué un ilustrador y, todavía más que eso, un cronista gráfico de todo acontecimiento de la vida mexicana, sensible ante todo a los sentimientos populares. De la Revolución Mexicana surgió un nuevo tipo de artistas: Orozco, Rivera, Siqueiros y, como grabador, Leopoldo Méndez.

En el Siglo XIX la xilografía había logrado un efecto relativamente amplio ya sólo como ilustración de libros de gran divulgación y en cierto sentido los grabados de Posada fueron también ilustraciones de corridos impresos en hojas volantes.

El primer creador verdaderamente moderno dispuesto a poner su talento al servicio del Diseño Gráfico fué Gabriel Ledesma, quien fué director de una Galería de Arte, consagrándose a la creación de catálogos de Diseño de excepcional calidad, representando una tendencia artística contemporánea.

CAPITULO 1

Diseño

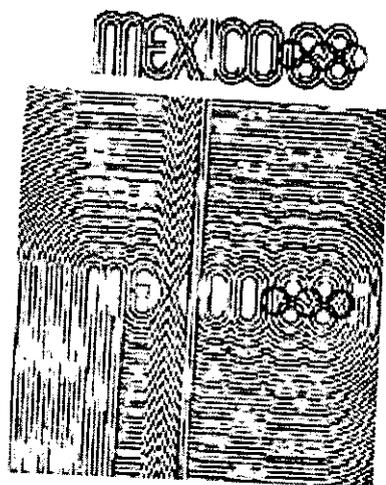


fig. 6

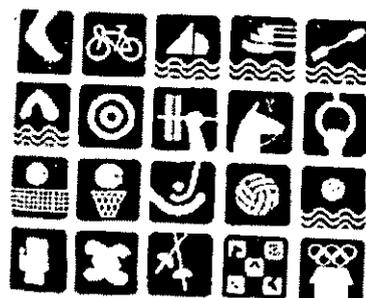


fig. 7

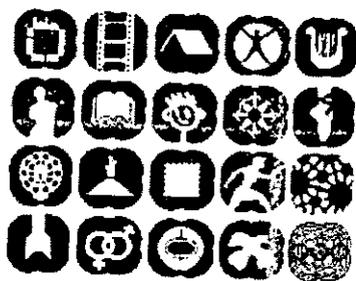


fig. 8

Después de la Guerra Civil Española son muchos los republicanos que se exilian en México; estos desarrollan una necesaria labor: la de abrir a los jóvenes estudiantes otras posibilidades de expresión como la inevitable xilografía popular. Entre ellos Miguel Prieto, quien fué profesor de Diseño Tipográfico, iba a revolucionar la producción de diseños destinados a libros, revistas y periódicos.

"Desde 1940 Prieto no deja de participar activamente en la creación del Diseño Gráfico moderno en México, en especial con el diseño de las ediciones del Nuevo Instituto Nacional de Bellas Artes y con el suplemento cultural del Diario Conservador Novedades. Por lo visto, no es sustancial que decir sobre el Cartel Comercial, el Diseño Tipográfico, el Diseño Publicitario e incluso el Diseño de Imagen de Identidad."(6)

Los únicos ejemplos del alcance internacional de este campo son el sistema gráfico elaborado para los Juegos Olímpicos de México 68 hecho por Lance Wyman.(fig. 6)

Con la ayuda de Eduardo Terrazas y Villazo, Lance Wyman diseñaron también símbolos deportivos y culturales para La Olimpiada del 68 en México.(fig. 7 y 8)

(6) IDEM

1.5 Elementos del Diseño

Siempre que se diseñe algo, la sustancia visual de la obra se extrae de una lista básica de elementos.

Los elementos visuales constituyen la sustancia básica de lo que vemos, y son la materia prima de toda la información visual que está formada por elecciones y combinaciones selectivas.

Constituyen la materia prima en todos los niveles de inteligencia visual, se proyectan y expresan las variedades de declaraciones visuales, de objetos, entornos y experiencias.

Existe 4 tipos de elementos:

- a) Conceptuales
- b) Visuales
- c) De Relación
- d) Prácticos

a) Conceptuales

-Punto

Es la unidad más simple, irreductiblemente mínima de comunicación visual. Señalador y marcador del espacio.

Cualquier punto tiene fuerza visual sobre el ojo humano, ya sea dentro de la naturaleza o creado por el hombre.(fig. 9)

fig. 9



-Línea

Puede definirse como un punto en movimiento o como la historia del movimiento de un plano. Es un trazo continuo, tiene largo pero no ancho. (fig. 10)

fig. 10





fig. 11

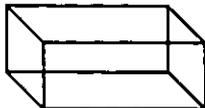


fig. 12

-Plano

Es el recorrido de una línea en movimiento en dirección distinta a la suya, tiene largo y ancho, pero no espesor, tiene posición y dirección, define los límites extremos de un volumen.(fig. 11)

-Volumen

Es el recorrido de un plano en movimiento, está limitada por planos y tiene una posición en el espacio. (fig. 12)

b) Visuales

-Forma

Es la figura exterior de los cuerpos "Todo lo que puede ser visto posee una forma que aparta la identificación principal en nuestra percepción" (7) (fig. 13)

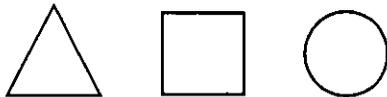


fig. 13

-Medida

Cada forma tiene un tamaño determinado y éste puede ser medido. También llamado como escala. (fig. 14)

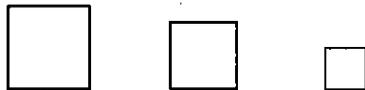


fig. 14

-Color

"El color es la impresión que los rayos de la luz reflejados por un cuerpo producen en el sensorio común por medio de la retina del ojo" (8) Cada cuerpo puede reflejar determinadas longitudes de onda (colores) (fig. 15)

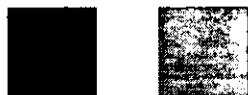


fig. 15

-Textura

La textura podemos apreciarla y reconocerla ya sea mediante el tacto o mediante la vista. Toda forma tiene una superficie que puede ser rugosa, suave, plana o decorada. (fig. 16)

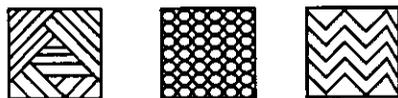


fig. 16

(7) Alazraki P. Lorena Medrano H. Ma. Cristina

El diseño Gráfico como apoyo al débil visual, Tesis Unum 1995

(8) Diccionario Enciclopédico Espasa, 1979 tomo 7

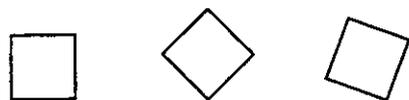


fig. 17

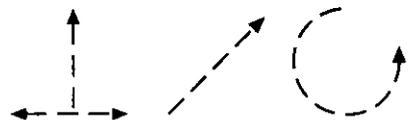


fig. 18

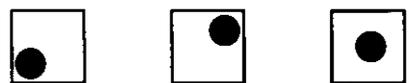


fig. 19



fig. 20

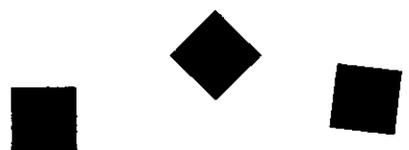


fig. 21

c) De Relación

-Dirección

Es el sentido que sigue un objetivo en movimiento.
(fig. 17)

Las formas básicas expresan tres direcciones:
El cuadrado-la horizontal y la vertical

El triángulo-la diagonal

El círculo-la curva

(fig. 18)

-Posición

Es el lugar en el que se encuentra un objeto en relación al cuadrado o a la estructura que tiene.
(fig. 19)

-Espacio

Todas las formas ocupan un lugar en el espacio. Puede estar vacío u ocupado, liso o profundo.
(fig. 20)

-Gravedad

Todos los cuerpos están atraídos hacia la tierra. La sensación de gravedad no es visual sino psicológica, es por eso que tendemos a atribuir a los cuerpos pesadez o liviandad, estabilidad o inestabilidad de las formas.
(fig. 21)

d) Prácticos

-Representación

Cuando una forma ha surgido de la naturaleza o del mundo creado por el hombre es representativa.

La representación puede ser:

1.-Realista: Es lo que se aproxima más a la realidad.

2.-Simbólica: Es la reducción del detalle al mínimo. Un símbolo debe reconocerse, recordarse y reproducirse, y debe ser universal.

3.-Abstracta: La reducción de todo lo que vemos a elementos visuales básicos, constituye también un proceso de abstracción.

-Significado

Es el mensaje transmitido por el diseño que se ha realizado.

-Función

Es el propósito de un diseño.

CAPITULO 1

Diseño

1.6 Percepción y Comunicación Visual

1.6.1 Equilibrio

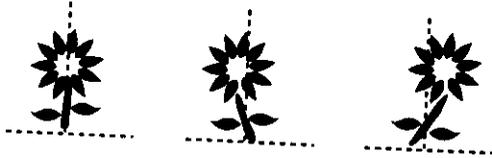


fig. 22

El equilibrio es la referencia visual más fuerte y firme del hombre, su base consciente e inconsciente para la formulación de juicios visuales. En la expresión o interpretación visual este proceso de estabilización impone a todas las cosas vistas y planeadas un "eje" vertical con un referente secundario horizontal; entre los dos establecen los factores estructurales que miden el equilibrio. Este eje visual se denomina también eje sentido, lo cual expresa mejor la presencia no vista, pero dominante del eje en el acto de ver. Es una constante inconsciente. (fig. 22)

1.6.2 Tensión

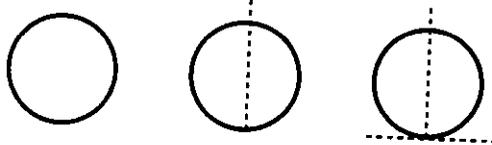


fig. 23

Muchas cosas del contorno no parecen tener estabilidad, el círculo es un buen ejemplo de ello. Por mucho que lo miremos esta sensación permanece pero en el acto de verlo suprimimos esa carencia de estabilidad imponiéndole el eje vertical que analiza y determina su equilibrio en cuanto a forma y añadiéndole después la base horizontal como referencia que completa la sensación de estabilidad. (fig. 23)

La conexión entre la tensión relativa y el equilibrio relativo se pone en cualquier forma regular. Por ejemplo, la representación de un radio en un círculo provoca una mayor tensión visual porque ese radio no se ajusta al "eje visual" no visto y, por lo tanto, deshace el equilibrio.

CAPITULO 1

Diseño

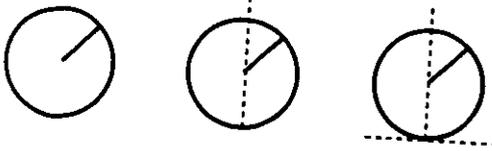


fig. 24

El elemento visible, el radio queda modificado por el elemento invisible, el eje sentido, así como por su relación con la base horizontal estabilizadora. (fig 24)

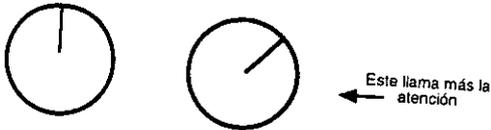


fig. 25

En términos de diseño, si tenemos un círculo junto a otro, la atención de la mayoría de los observadores será atraída por aquél cuyo radio se aparte más del eje. (fig 25)

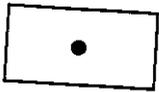


fig. 26

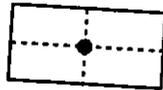


fig. 27

1.6.3 Nivelación y Aguzamiento

Armonía y estabilidad son polos de lo visualmente inesperado y de lo generador de tensiones en la composición. Estos opuestos se denominan nivelación y aguzamiento.

En un campo visual rectangular, un ejercicio sencillo de nivelación sería colocar un punto en el centro geométrico de un mapa estructural. (fig. 26) La situación del punto, tal como aparece en la fig. 27, no ofrece sorpresa visual, es totalmente armoniosa.

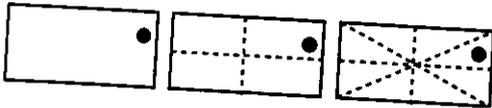


fig. 28

La colocación del punto en la esquina derecha provoca un aguzamiento. El punto es excéntrico no sólo respecto de la estructura vertical sino también respecto a la horizontal, ni siquiera se ajusta a los componentes diagonales del mapa estructural. (fig. 28)

CAPITULO 1

Diseño

1.6.4 Atracción y Agrupamiento

La fuerza de atracción en las relaciones visuales constituye un principio de Gestalt de gran valor compositivo: la ley de agrupamiento, que tiene dos niveles de significancia para el lenguaje visual. Un punto aislado en un campo se relaciona con el todo. (fig. 29)

En la figura 30, los dos puntos luchan en su interacción por atraer la atención, creando declaraciones comparativamente individuales a causa de su distancia mutua y, dando la impresión de que se repelan.

En la figura 31, hay una interacción inmediata y más intensa.

Los puntos armonizan y, por lo tanto, se atraen. Cuanto más próximos están, más fuerte es su atracción.

En las figuras 32 y 33, el ojo supe los enlaces de conexión que faltan. El hombre a través de sus percepciones, siente la necesidad de construir conjuntos enteros de unidades.

La ley de agrupamiento consiste en la influencia de la similitud. Dentro del lenguaje visual, los opuestos se repelen y los semejantes se atraen. Por eso, el ojo, pone las conexiones que faltan y relaciona automáticamente las unidades semejantes con mayor fuerza. (fig 34)

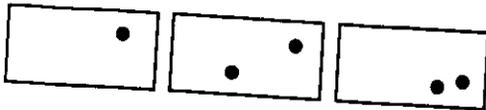


fig. 29

fig. 30

fig. 31



fig. 32

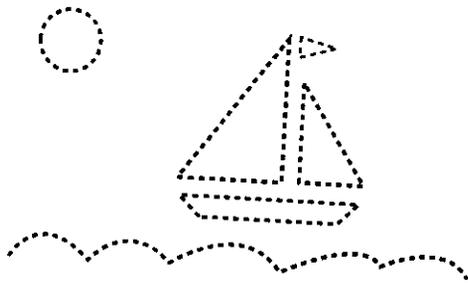


fig. 33

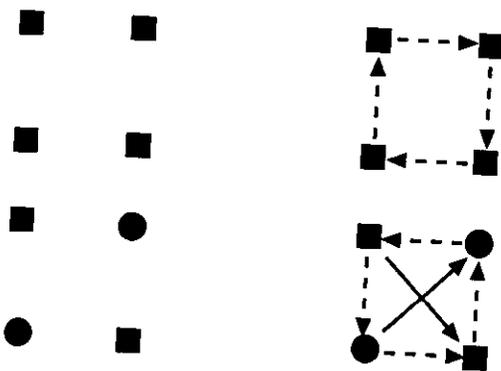


fig. 34

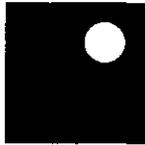
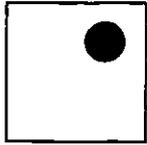


fig. 35



fig. 36

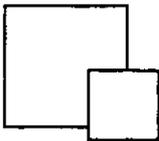


fig. 37

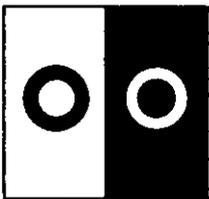


fig. 38

1.6.5 Positivo y Negativo

La relación estructural dentro del mensaje visual presenta una intensa conexión con la secuencia de ver y absorber información.

El cuadrado es el campo más sencillo posible. La introducción de un punto dentro del cuadrado o del campo, establece una tensión visual y absorbe la atención visual del objeto alejándola en parte del cuadrado. Crea una secuencia de la visión que se denomina de visión positiva y negativa. La significancia de lo positivo y de lo negativo en este contexto denota que hay elementos separados pero unificados en todos los acontecimientos. (fig. 35)

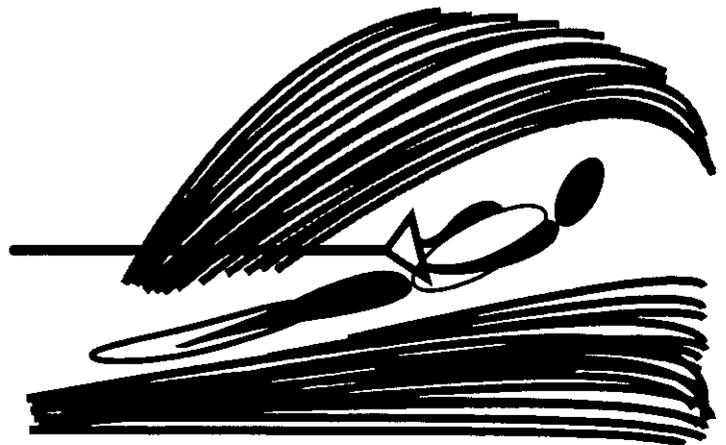
Hay otros ejemplos de la visión que pueden emplearse para la comprensión del lenguaje visual. Los elementos más anchos parecen más cercanos a nosotros dentro del campo de la visión. (fig.36)

Sin embargo, la distancia es relativa es más claramente perceptible utilizando la super posición. (fig. 37)

Los elementos luminosos sobre fondo oscuro parecen ensancharse y los elementos oscuros sobre fondo claro parecen contraerse. (fig. 38)

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema



CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

2.1 Definición del problema



fig. 39

Debido a la falta de unificación en la imagen actual las cuales son 2 (fig. 39 y 40), la carencia de legibilidad crea la necesidad del presente proyecto el cual es el rediseño de la imagen gráfica para La Federación Mexicana de Esquí Acuático.

2.2 Hipótesis

Rediseñar la imagen gráfica de La Federación Mexicana de Esquí Acuático ya que la que actualmente existe no funciona por lo que el nuevo diseño debe representar lo que es la Federación Mexicana de Esquí Acuático, debe ser moderna y actual.



fig. 40

2.3 Objetivo del proyecto

El proyecto de tesis es el rediseño de la imagen visual para La Federación Mexicana de Esquí Acuático.

El diseño abarca el logotipo, símbolo, papelería básica y sus aplicaciones, uniformes interiores y exteriores, y promocionales, además es necesario dejar asentado que representa a mi País México y que tiene como requisito indispensable utilizar los colores patrios.



fig. 39

2.4 Justificación del proyecto

Por a la incongruencia entre las diferentes imágenes que tiene La Federación Mexicana de Esquí Acuático es necesario diseñar una nueva imagen gráfica que represente al esquí acuático y a la Nación Mexicana en el extranjero, creando un diseño dinámico, actual, y representativo de la actividad.

2.5 Estudio de la imagen actual

Actualmente se utilizan dos imágenes visuales que representan a la Federación la hace confusa haciéndose parecer dos distintas dependencias.

En la figura 39 se emplasta mucho la imagen, además de que se ve muy cargada y no tiene movimiento.



fig. 40

La imagen de la Federación Mexicana de Esquí Acuático no funciona, es ilegible, estática, pesada, confusa y pasada de moda porque los trazos son de los 70's. Tiene trazos muy geométricos y no parece un esquiador, se confunde haciéndolo parecer un hombre agachado como montando un caballo o como agarrándose la espalda como se puede apreciar en la fig. 40.

Una de las prioridades de la Federación es que se manejen colores patrios y la imagen actual dista mucho de representarlo.

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

2.6 Análisis Gráfico de algunas Federaciones



CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

2.6 Análisis Gráfico de algunas Federaciones



CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

2.6 Análisis Gráfico de algunas Federaciones



Fédération Française de Ski Nautique

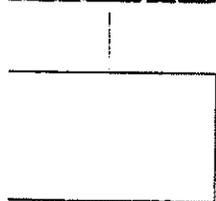
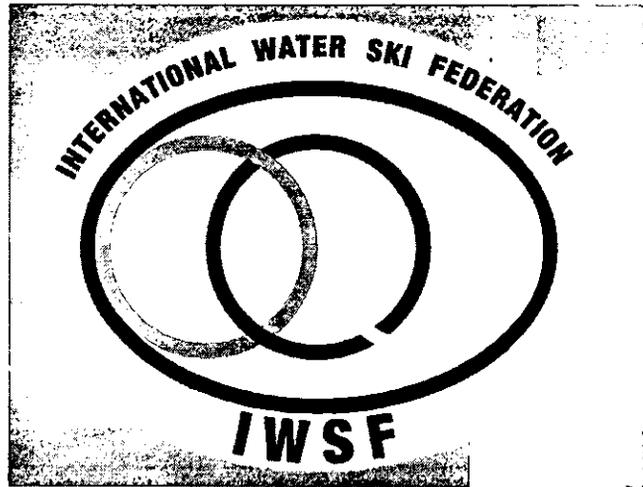
16, rue Clément Marot - 75008 PARIS
Tél. : 0.147.200.500 - Fax : 0.147.204.374



CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

2.6 Análisis Gráfico de algunas Federaciones



CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

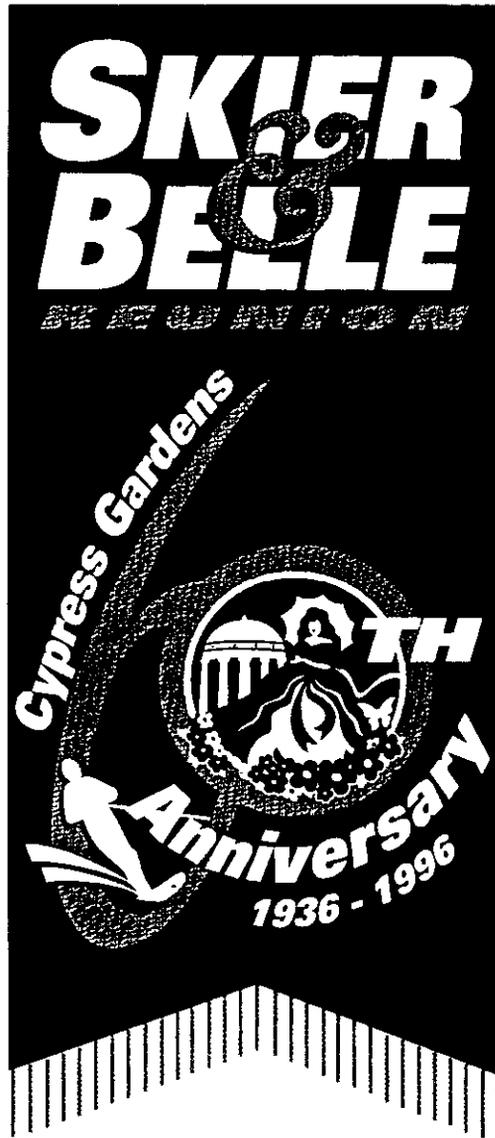
2.6 Análisis Gráfico de algunas Federaciones



CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

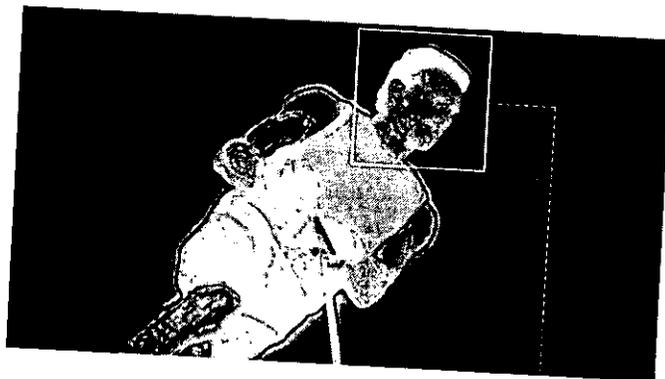
2.6 Análisis Gráfico de algunas Federaciones



CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

2.6 Análisis Gráfico de algunas Federaciones



CAPITULO 2

Planteamiento del Problema



2.7 Historia del esquí acuático

Continúa todavía la polémica respecto a los orígenes del esquí acuático, entre norteamericanos y franceses. Mientras éstos afirman que nació en el lago Annecy, inmediatamente después de la primera guerra mundial (1914-1918), practicado por soldados de un regimiento de cazadores alpinos estacionados en aquella ciudad, se mantiene con igual firmeza que los primeros esquiadores fueron inquietos deportistas de Florida, en los Estados Unidos, que cuando comenzaban los "felices veinte" abriendo una de las épocas más amables del siglo, se lanzaron a andar sobre las aguas de los lagos que tanto abundan en aquella provincia estadounidense, calzando unas tablas de modo de esquís.

Más tarde en 1924, un norteamericano Mr. Fred Waller, originario de Huntington, N.Y., patentó en su país un par de esquís que bautizó con el nombre de "AKWASKEE", al que puede legítimamente considerarse como uno de los puntos de partida del esquí acuático.

En 1935, se llevó a cabo la primera competencia de esquí acuático en Long Island Sound. Cuatro años más tarde se llevan a cabo los primeros campeonatos nacionales.

Desde entonces, el esquí acuático ha sufrido una larga evolución tanto en su material, como en su técnica y en sus competencias, mientras se iba extendiendo por todo el mundo la práctica de dejarse arrastrar por una canoa deslizándose sobre el agua calzando un par de esquís. Paralelamente, se perfilaban reglamentos, se estructuraban competencias y el esquí acuático se convertía en un deporte de una rigurosa y estricta exigencia.



CAPITULO 2

Planteamiento del Problema



Quedaban al margen del esquí de ocio, diversión y entretenimiento y se afirmaba cada día con mayor fuerza, la verdadera competencia de esquí, centrada en las tres disciplinas de slalom, figuras y saltos. El pasatiempo y la diversión se convirtieron bien pronto, en uno de los deportes más exigentes, más audaces y más estrictos.

Entre los deportes jóvenes, ninguno ha adquirido la difusión y densidad en todo el mundo, que ha logrado el esquí acuático en su medio siglo de vida. Tampoco ningún otro deporte nuevo, ha llevado la emoción de sus competencias y la fuerza espectacular de sus tres disciplinas, por tantos continentes como lo ha hecho este deporte.

La rapidez con que se ha impuesto este deporte acreditó su autenticidad deportiva y toda la atracción que, como deporte de altas exigencias físicas, técnicas y dinámicas encierra el esquí acuático. La energía única que el slalom y el salto encierran y el alto tecnicismo que la disciplina de figuras exige, ejercieron un atractivo poderosísimo entre la juventud de todos los continentes que adoptaron rápidamente el esquí acuático como deporte de preferencia.

Contrariamente a lo que podía pensarse, los climas de distintos países, las latitudes diferentes en los más variados escenarios, y las más opuestas diferencias entre los diversos pueblos, no han sido obstáculos para que el esquí acuático de competencia adquiriera una divulgación realmente mundial.

Maggy (Savard) Pelletier,
Carl Soderlich



CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

CRONOLOGIA A TRAVES DE LOS AÑOS EN EL ESQUI ACUATICO



1922

1922.- Todo comienza bajo los pies de Ralph Samuelson en Lake City, Minnesota.

1924.- Katherine Lomerson de Union Lake, Michigan se convierte en la primera mujer que esquía en agua.



1926

1925.- Un año después de esquiar ante espectadores sorprendidos en Long Island Sound, Fred Waller recibe la primera patente para fabricar esquís. Sus "Dolphin Akwa Skees" él recibe el crédito como el Padre del esquí acuático.

1926.- En Lake Cover d'Arlene, Idaho, Jack Finney se equilibra sobre una tabla de madera sin cuerda, sosteniendo a sus dos hijas sobre sus rodillas. Este fue el primer acto en trío.



1928

1928.- Don Ibsen en Bellevue, Washington, no habiendo escuchado sobre Samuelson o Waller, inventa sus propios esquís y se convierte en el tercer hombre reconocido como inventor de esta actividad de recreación. Ibsen sería la primera leyenda del esquí acuático de la Costa Oeste.

1933.- Dos esquiadores entran a la primera competencia grabada de esquí a través del Canal Inglés desde Gran Bretaña hasta Francia.

CAPITULO 2

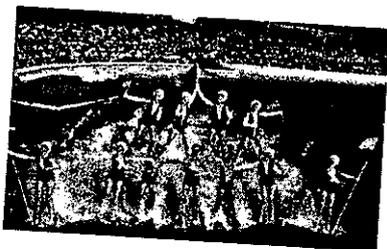
Planteamiento del Problema



1939



1940



1942



1946

1939.- Dan Hains y Bruce Parker se incorporan a la Asociación Americana de Esquí Acuático. La silueta de Parker en acción sería el logotipo de la AWSA la cual permaneció hasta 1985. Se llevaron a cabo los primeros campeonatos Nacionales de Esquí Acuático en Jones Beach, Long Island. El slalom se toma de reglas alpinas con esquiadores maniobrando alrededor de banderas saliendo del agua. Saltadores brincan una rampa de 5 pies de altura con patines de ruedas hechos de madera para evitar que los esquís se adhieran. El truco consistía en que el esquiador se quitaba un esquí y colocaba por un momento un pie sobre la barra de arrastre.

1940.- Jack Anderson utiliza la primera "banana peel" esquís de figura para completar los turnos de 360 grados, este es el nacimiento del esquí de figura moderno.

1941.- Se funda en Seattle el Club de Esquí Acuático Olímpico para "promover el esquí acuático en la parte noroeste como diversión y recreación saludable". Este es el primer Club de este tipo.

1942.- Julie Pope organiza el primer espectáculo de esquí en Cypress Gardens. Llegó a ser el espectáculo más popular del mundo.

1946.- Se funda La Unión Internacional de Esquí Acuático (actualmente Federación Internacional de Esquí Acuático) por un grupo de esquiadores ejecutando exhibiciones durante una serie de carreras de lancha de motor en Ginebra, Suiza.

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema



1947

1947.- A.G. Hancock de 16 años de edad se desliza sobre un par de esquís de zapato y se convierte en el primer esquiador descalzo. No se tomaron fotografías pero después de algunos días Dick Pope Jr. hijo del fundador Cypress Gardens esquiá descalzo para las cámaras.



1949

1949.- El Club de yates de Long Beach y el Club de esquí de California patrocinan la primera carrera de esquí de California. Ed Stanley gana la carrera de 62 millas en una hora, 41 minutos y 31 segundos. Los primeros Campeonatos Mundiales se llevan a cabo en Juan-Les-Pins, Francia. Willa Worthington (la segunda a la derecha) de los Estados Unidos gana su primero de tres títulos en total.



1951

1950.- Los Min-Aqua-Bats de Minocqua, Wisconsin, forman lo que muchos creen es actualmente el equipo de espectáculo amateur activo más antiguo. Un torneo de slalom de cuerda triple que se lleva a cabo en Cypress Gardens obliga a los jueces a crear una carrera final tomando 12 pies fuera de la línea de arrastre y después 6 pies más. Esta es la creación del slalom de línea corta.

1951.- Charlene Zint-Wellborn, esquiando en Miami, se convierte en la primera mujer que esquiá sin esquís.

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema



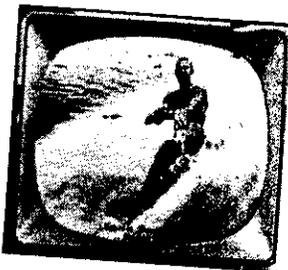
1952

1952.- Ray Caviccio ejecuta el primer salto mortal de frente fuera de una rampa de salto.



1953

1953.- Frankie Beddor del área de Minneapolis esquía 1,735 millas bajo el Río Mississippi en un período de 12 días. Beddor viste un traje Paul Bunyan esquía tras una embarcación Aluma fuera de borde con un Evinrude Big Twin de 25 caballos de fuerza.



1956

1954.- Los competidores de esquí aún están utilizando dos esquís para ganar la mayoría de los eventos en un promedio de 40 m.p.h. Harry Laughenhouse gana su segunda carrera recta CATALINA en dobles pero en 1955 el evento cambia cuando Chuck Stearns se convierte en el ganador en un solo esquí.

1956.- Cypress Gardens proporciona uno de los últimos videos más populares de la televisión. Se filman comerciales en Cypress Gardens y el primero de muchos espectáculos de esquiadores hace su aparición en el "Ed Sullivan Show".



1958

1958.- 31 miembros de los "Tampa Ski-Bees" establecen un record para muchos esquiadores en un arranque en muelle jaladas por una embarcación de 18 pies, un "CARTER" con una potencia de 70m caballos de fuerza Mercurys.

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema



1959

1959.- Randy Rabe se convierte en la primera persona que esquía descalzo y hacia atrás. Se lleva a cabo el primer "Ida Cason Invitational" en Robin Lake en Pine Mountain, Georgia. Un año después el torneo se le cambia el nombre por el U.S. MASTERS.



1960

1960.- Chuck Stearns se convierte en el único ganador de Slalom, salto, figura y total en la división "open" (abierto) en las Nacionales en E.U. Después le sigue el recorrido cuádruple en el cual gana la carrera de Catalina Ski.



1961

1961.- A la edad de 46 años, George Blair "Banana" se hace conocido como una de las personalidades más extravagantes del esquí acuático. Por primera vez el U.S. MASTERS es televisado en "ABC Wide World Sports".

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema



1962

1962.- Pasaron ya 40 años desde que Ralph Samuelson esquió por primera vez, pero Fred Waller es proclamado como el padre de esquí acuático.

Bruno Rixen inaugura el primer sistema de esquí con cable cerca de su casa en Munich. El sistema, tomado de los elevadores de nieve permite que 10 esquiadores esquien sobre el agua al mismo tiempo sin necesidad de una lancha..

En "Wild World of Sports" (El Mundo Salvaje de los Deportes) Raymond López choca con la cortina de la orilla de la rampa de salto en U.S. Nationals.



1965

1964.- Herb O'Brien construye el esquí slalom que llevaría su nombre en el mapa del esquí acuático. El O'Brien original incorporaría un túnel inferior cóncavo desarrollado por la estrella nacional de slalom Ken White. Una quilla suelta de los tiempos del slalom de Maherajah y biseles con el mismo patrón de los modelos de Chuck Stearns. Cambiaría por siempre no sólo los esquís de slalom sino también nuestra forma de esquiar, popularizando los términos como "rociando", "cortando" y "bordeando".

1965.- Gracias a los esfuerzos promocionales actuales de Dick Pope, Cypress Gardens continúa fomentando interés en el esquí acuático mostrándose en televisión.

1967.- Jack Lukes organiza una reunión de equipos de entretenimiento en los Rápidos de Wisconsin conocido como el "Espectáculo de torneo del Estado de Wisconsin". Es la primera vez que los espectáculos son juzgados bajo reglamentos oficiales.

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema



1968

1968.- Rob Shirley introduce la primera lancha interior de esquí llamada Master Craft. Jack Horton completa el primer lago hecho por el hombre en Newberry Springs, California.



1969

1969.- Los competidores de esquí generalmente utilizan traje de baño y cinturón salvavidas. Alcanzan velocidades promedio de 70 m.p.h.



1970

1970.- La Copa Internacional de California (Cal Cup) ofrece el premio en dinero en efectivo más alto (\$7000.00 dólares) en el torneo de esquí en Estados Unidos que se llevó a cabo en el Aquatic Park de Berkeley.



1971

1971.- Danny Churchill rompe el record mundial en la carrera de esquí cuando logra un registro de 126.40 m.p.h. en Oakland, California.

CAPITULO 2

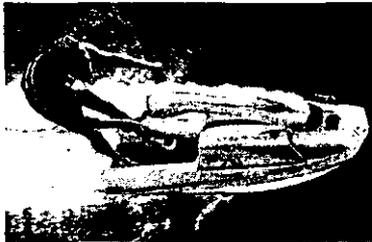
Planteamiento del Problema



1972

1972.- Los esquiadores de slalom ya no tienen la opción de utilizar uno o dos esquís en las competencias.

El esquí acuático es un deporte de demostración en las Olimpiadas de Munich durante ese verano. El desafortunado atentado en la gloria Olímpica es culpada por la mala organización y condiciones inadecuadas en el esquí.



1973

1973.- El vehículo acuático llamado Jet Ski se manufactura en este año por la compañía Kawasaki. Los ríos y lagos cambian por siempre.



1974

1974.- El primer espectáculo de esquí se inaugura al público en Sea World de Aurora, Ohio.

1975.- La ciudad capital de Madison, Wisconsin gana la primera demostración Nacional de esquí en Janesville, Wisconsin.



1975

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema



1976

1976.- La compañía Hydroslide introduce una revolucionaria de esquí hincado el cual años más tarde cambiaría de manera en que vemos el deporte acuático (por encima del agua).

Mark Jackson y Jim Elliott en estilo libre completan el primer paso de salto de rampa completa en el espectáculo de Tommy Bartlett, esto cambiaría el panorama de estilo libre por los próximos 20 años.



1977-1978

1977-1978.- Aparecen en las portadas de la revista "Spray" y "World Water Skiing" esquiadores norteamericanos y se mencionan los mejores atletas de este deporte al igual que los mejores instructores.

1978.- Billy Nichols de 14 años de edad esquía sin esquís durante 2 horas 42 minutos cerca de su hogar en Ocala, Florida. Con esto rompe el record mundial de resistencia por más de una hora en esquí descalzo.

1979.- El Estado de San Diego sorprende a muchos tras haber ganado el torneo inaugural Collegiate Nacional en Monroe, Louisiana.



1978

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

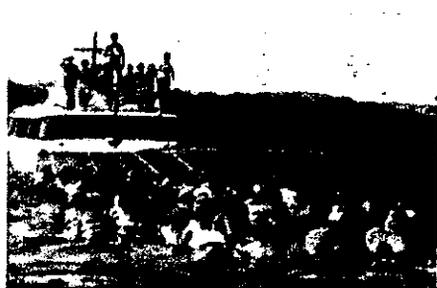


1980

1980.- El esquí hacia atrás (de espaldas) y descalzo fue la sensación en 1980. Hubo 10 hombres en Wisconsin quienes pudieron caminar de espaldas. Para 1989 esta habilidad llegó a ser una epidemia.

1981.- Un barco excursionista jala a 100 miembros de la Asociación de Esquí Acuático Ozark Mountain quienes van hincados en una tabla de esquí. 80 de ellos lograron llegar a su destino sobre sus rodillas.

Noruega recibe a los primeros discapacitados en el torneo Mundial de Discapacitados.



1981

1982.- Grant Torrens de Australia esquía 136 m.p.h. en el Río Hawkesburry para desafiar a Danny Churchill de 12 años de edad quien ya había logrado el record de velocidad.

Utilizando botas de esquí en la nieve como su anteproyecto. HO diseña la primera bota para esquiadores acuáticos.

1983.- Se lleva a cabo el primer Campeonato Nacional de Esquí Acuático para invidentes en Cypress Gardens.



1983

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema



1984



1984



1985

1984.- Paul Roberts de West Palm Beach es el primer hombre que captó la cámara haciendo un salto mortal sobre una tabla de esquí hincado. El esquí en tabla introduce un precursor a lo que actualmente se conoce como tabla de estela. Unos meses más tarde este maestro en cruzar la estela aparece con una tabla similar sobre sus talones. El esquí acuático se convierte en un deporte más profesional cuando su fundador Rob Shirley asegura a "Coors Light" como su patrocinador titular para el primer tour de esquí acuático profesional. El nuevo circuito llevará a los mejores esquiadores del mundo (muchos de ellos desconocidos fuera de su círculo) y otorgarles su estatus como celebridades. Las familias Duvall, LaPoint, Mapple y Roberge ya eran famosos fuera de su círculo.

1985.- Andy Mapple empata con el record mundial de slalom. Mantiene la marca los 12 años siguientes.

1986.- Estados Unidos le gana a Australia en el título mundial del equipo de esquí descalzo, llegando a ser el primer escuadrón no Australiano que ganara la medalla de oro desde los mundiales de esquí descalzo en 1978.

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema.



1988



1989



1990

1988.- Cypress Gardens expone un salto mortal fuera de la rampa ejecutado por siete hombres. Así logra una vez más su alto nivel profesional en el esquí de demostración.

1989.- El Noroeste de Louisiana completa una década de ser los que dominan el esquí colegial ganando su noveno título nacional en 10 años. Scott Pellaton rompe el record mundial de velocidad en esquí descalzo con una carrera a 135.74 m.p.h. que le quemó las plantas de los pies.

1990.- RBM desarrolla y vende las primeras "sillas de aire".

Anheuser-Busch subasta a Coors por derechos de títulos pro tour otorgando al esquí acuático una estabilidad ante ESPN. Dos años más tarde Sea-Doo estaría en las series de tabla de estela ayudando a que ese evento apareciera en el mapa. Camille Duvall y su esposo Byron Hero dan comienzo a un segundo pro tour llamado "Asociación Profesional de Esquiadores Acuáticos (PAWS)", la cual sólo dura una temporada, lo siguiente para provocar una lucha interna. La difusión provocaría un malestar que permanecería con el esquí acuático durante los primeros años.

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema



1991



1992



1994

1991.- Herb O'Brien crea la primera tabla de estela de modelo comprimido llamado "Hyperlite". Aparece una nueva cultura.

Canadá gana el título de equipo mundial en Villach, Austria. Es la primera vez que un país además de Estados Unidos gana el campeonato desde el Mundial inaugural en 1949.

1992.- "Banana" George Blair de 79 años de edad estelariza un comercial de "ARMOR ALL" y llega a ser la personalidad mundialmente reconocida en el esquí acuático.

1994.- Los canadienses Dave Phillips y Ralph Hildebrand rodean Port Moody en British Columbia durante 57 horas, cubriendo 1,337.46 millas para romper el record mundial de resistencia. El torneo de esquí llega a las masas con un Tour Internacional nuevo el cual comienza con ocho eventos en Washington.

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

1995.- El salto sin esquí es parte de los "Juegos Extremos" en ESPN. Con el más alto potencial de auditorio televisivo en la historia del esquí acuático, cerca de 450 millones de espectadores. Connelly introduce el "Big Easy" un precursor de cuerpo ancho, ó el esquí moldeado del futuro.

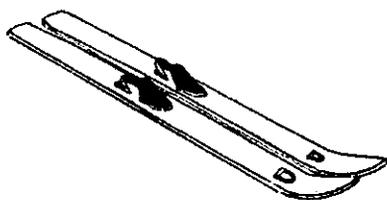
1996.- David McDonald, uno de los mejores esquiadores de tabla de esquí hincado completa, el primer "doble" en cualquier categoría cerca de su casa en North California.

1997.- "Café de Colombia" patrocina la primera Copa Mundial de esquí acuático enlazando los 16 torneos más prestigiados alrededor del mundo en un solo circuito.

2.8 Detalles Técnicos sobre el esquí acuático

El esquí acuático es uno de los deportes más jóvenes del siglo XX.

Este deporte une dos cosas que el hombre siempre ha ambicionado: volar y nadar o sostenerse sobre el agua. De los innumerables atractivos que ofrece este deporte, el hecho de deslizarse por la superficie del agua, sobre unas estrechas y sencillas tablas que permiten realizar juegos acrobáticos, es quizás el más espectacular.



En el último cuarto de siglo se ha experimentado una gran progresión en lo que se refiere al material empleado para la práctica de este deporte. Se ha pasado de las tablas de madera a las ligeras de fibra de vidrio, que permiten deslizarse más rápidamente.

Las partes del esquí son:

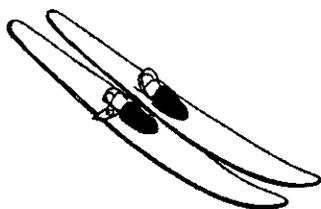
La espátula, la fijación y la cola.

SLALOM

El slalom es la especialidad más completa del esquí acuático, puesto que exige grandes reflejos, excelente flexibilidad, mucha fuerza y un perfecto equilibrio.

En la modalidad de slalom se debe diferenciar entre el slalom libre y el de competición. Mientras en el primero el esquiador realiza los virajes a su gusto, según el ritmo y la velocidad adquirida, en el slalom de competición los virajes son determinados por una boyas.

Es un zig-zag que debe hacer el esquiador por una pista marcada con boyas. La lancha sigue su recorrido fijo y recto por la pista de 259 metros, mientras el esquiador debe entrar por la "puerta" de la pista marcada por un par de boyas y luego tratar de redondear 6 boyas alternativamente



CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

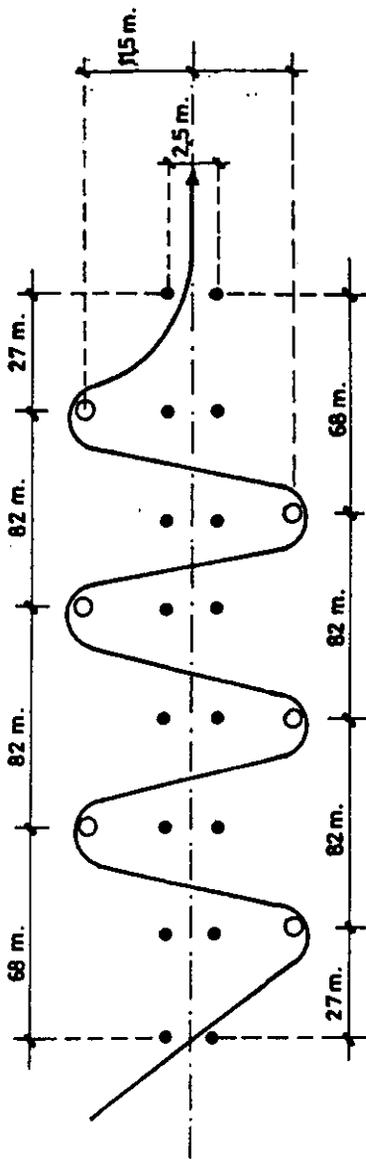


fig. 41

colocadas a derecha e izquierda del centro de la pista. Según la categoría, el esquiador inicia su recorrido a una velocidad de la lancha determinada por el reglamento. Si logra entrar a la pista, superar las 6 boyas y salir correctamente de la pista, podrá continuar su actuación y la lancha regresará a la pista a 3 km/h. más que la velocidad anterior. En el caso de los esquiadores masculinos la velocidad máxima es de 58 km/h. y si el esquiador pasa toda la pista a esa velocidad, en la próxima pasada no se aumenta la velocidad sino que empieza a recortar la cuerda en medidas establecidas hasta que el esquiador se caiga o falle una boya.

El campo de slalom es la zona donde se practica, y consiste en un pasillo de boyas por el que se desplaza la embarcación. A la derecha e izquierda de este pasillo se encuentran tres boyas que serán las que el esquiador deberá sobrepasar por su parte exterior. (fig. 41)

Las reglas de competición:

- 1.- Al principio, la embarcación lleva una velocidad de 40 km/h. y la cuerda de tracción mide 23 m. (En categoría femenina la velocidad inicial es de 37 km/h.)
- 2.- En cada vuelta o pasada, esta velocidad aumenta 3 km/h. hasta que alcancen los 58 km/h. en la categoría masculina y 55 km/h. en la femenina como máximo.
- 3.- A partir de aquí, y para aumentar el grado de dificultad, la longitud de la cuerda se reduce a 18, 25, 16, 14.25, 13, 12 y 11.25 m.
- 4.- El esquiador puede empezar su concurso a la velocidad y con la longitud de cuerda que desee, conforme a las medidas antes citadas.
- 5.- El esquiador puede realizar pasadas sucesivas hasta que un fallo en el paso de la boya o una caída lo elimine.

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

- 6.- El sistema de puntuación es el siguiente:
- Se concede a un punto por cada boya que se supere completamente, es decir, llegar de nuevo hasta la estela de la embarcación.
 - Se concede medio punto si no se alcanza la estela.
 - Se concede un cuarto de punto si el esquiador llega a la altura de la boya.

En la prueba de slalom, el esquiador debe poner especial atención en tres puntos decisivos:

- 1.- Al entrar a la zona o campo de slalom, debe hacerse cortando la estela de la embarcación a la altura de la primera boya, del pasillo interior.
- 2.- Empezar a hacer el viraje unos tres metros antes de llegar a la boya exterior para que la curva finalice a la altura de la propia boya.
- 3.- Entre boya y boya, el esquiador efectuará un tirón de la cuerda que, junto a la proyección del cuerpo hacia el pivote, permite acortar los virajes.

En los esquís del Slalom se utiliza el monoesquí, como su mismo nombre lo indica, se trata de un solo esquí en el que hay una doble fijación, una delante y otra atrás. La fijación trasera tiene la misión de evitar el movimiento lateral del pie, por lo que no hace falta que sujete todo el pie, puede constar de una simple brida.

Esta tendrá una quilla más grande para compensar la menor base de sustentación del cuerpo y lograr un mayor equilibrio y mejor maniobrabilidad. No obstante, la quilla cada vez tiende a ser menos voluminosa y está colocada en una posición más adelantada.

El monoesquí de competición tiene la base curvada, generalmente cóncava, para aumentar la superficie de contacto cuando la maniobra que se ejecute exija una inclinación.

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

Respecto a los cantos del monoesquí, deben favorecer una entrada segura y rápida en el agua, por lo que los esquiadores se decantan por los cantos redondos o de media cuña.



CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

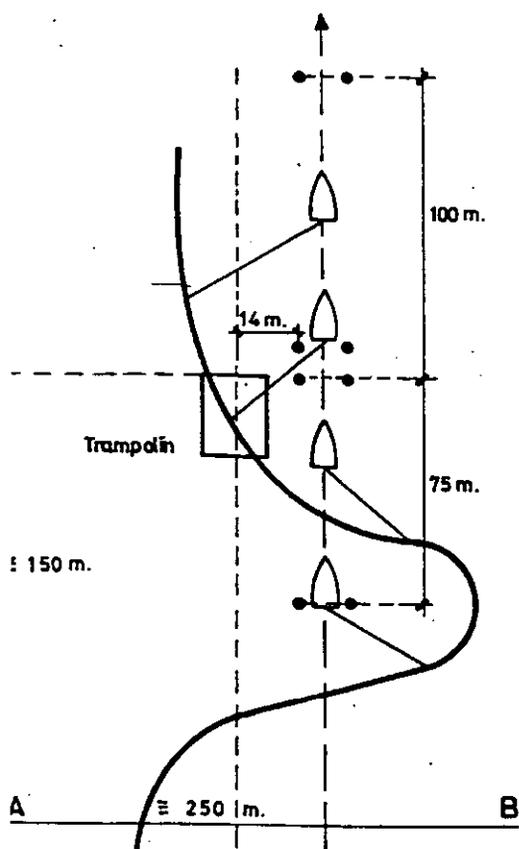


fig. 42

SALTOS

El más espectacular y arriesgado de los eventos, consiste en saltar una rampa de 6.40 metros de largo y 1.50, 1.65 o 1.80 metros de altura (dependiendo de la categoría). También la velocidad de la lancha depende de la categoría, siendo la máxima de 57 km/h. El esquiador con el fin de entrar a la rampa con más velocidad, hace un "corte" o cruce de la estela para lograr a veces velocidades de entrada a la rampa de hasta 100 km/h. Un sofisticado sistema de visores y cálculo por computadora, determinan la distancia desde el borde de la rampa hasta el punto de "acuatzaje", Solo la distancia cuenta en saltos, y no así la altura o estilo del esquiador.

El esquiador tiene tres oportunidades y solo la mejor será tomada en cuenta, el largo de la cuerda es de 23 m.

El salto de rampa demanda extremo control físico y mucho valor.

La rampa es un armazón al que se le incorporan unos flotadores, que soportan un cuadro regulable por su parte alta, y sus dimensiones son de 6.50m de longitud y 4 de anchura.

El campo de competición consta de un "pasillo" de 5 m. de ancho por 175 m. de largo por el que la embarcación efectúa su recorrido. (fig. 42) Este pasillo queda señalizado por unas boyas colocadas paralelamente al borde derecho de la rampa, a una distancia de 14 m. El reglamentodispone que la embarcación no puede pasar a una distancia menor de 19 m. de la rampa, aunque puede reducirse hasta 14 m. si así lo desea el propio esquiador.

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

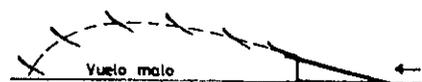


Fig. 9

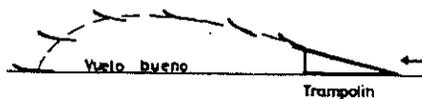


fig. 43

Es conveniente que la motora no pase muy cerca de la rampa para que el esquiador que efectúa el salto no se encuentre con las olas que ésta produce y le sea difícil mantener el equilibrio.

Las recomendaciones para el salto son:

- La velocidad mínima de tracción recomendable es de 45 km/h. En una rampa normal, es casi imposible elevarse si se utiliza una velocidad menor.
- Hay que poner especial atención en coordinar la acción de toma de impulso con el impacto de la rampa.
- El medio de propulsión ideal para practicar los saltos es el "fuera borda" ya que casi no crea oleaje y alcanza gran velocidad.
- En un principio, el esquiador debe aprender a pasar la rampa y a posarse golpeando el agua con los esquís, doblando las piernas para amortiguar el golpe y evitar que sufran las rodillas y la columna vertebral. (fig. 43)

Los esquís que se usan en el salto tienen unas modificaciones que van encaminadas a asegurar una perfecta entrada en la rampa y un perfecto deslizamiento sobre él.

Su superficie es plana y la quilla pequeña y ancha; además suelen ser más pesados y resistentes que los de slalom, y sus espátulas son muy pronunciadas. Son más cortos que los esquís normales y las fijaciones deben sujetar bien el pie para que, durante el salto, el esquiador pueda dirigir los esquís hacia donde lo desee.

En la actualidad, los esquís de salto se fabrican con un material muy ligero que, aunque permite realizar saltos de mayor longitud, resultan muy inestables.

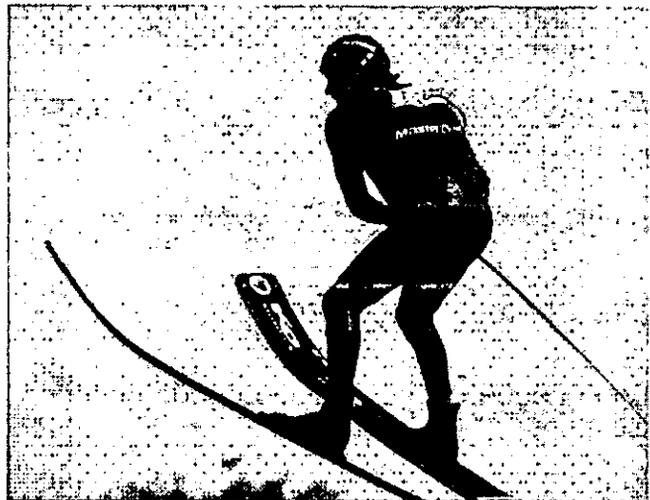
CAPITULO 2

Planteamiento del Problema



CAPITULO 2

Planteamiento del Problema



CAPITULO 2

Planteamiento del Problema



fig. 44

FIGURAS

También conocida como GIROS o TRICKS requiere el máximo de habilidad y soltura, se podría comparar con el patinaje en hielo. Cada esquiador tiene dos pasadas de 20 segundos frente a los jueces para tratar de hacer el máximo de puntos, efectuando los giros que ha seleccionado previamente de una larga lista definida en el reglamento de la Federación Internacional, y que dan un puntaje desde 20 hasta 1000 puntos según el grado de dificultad. El esquiador tratará de hacer el máximo de giros en 20 segundos pero si se cae en ese momento termina su pasada. Si es la primera pasada, de todas maneras tiene derecho a su segunda pasada de otros 20 segundos.

Existen pruebas en dos esquís, en un esquí, con un pié en la cuerda, sobre la superficie del agua, en el aire aprovechando la ola de la lancha y hasta saltos mortales.

La especialidad de figuras es la que requiere de mayor dedicación y paciencia, pues no solo es importante aprender a ejecutar un giro, sino que lo más difícil es dominarlo.

Las características generales de las figuras son:

- Los giros pueden realizarse con uno o dos esquís sobre el agua o mediante saltos, aprovechando la ola de la embarcación. (fig. 44)
- En principio, para realizar un giro debe procederse como para obtener un derrapaje. Sin embargo, después se acentúa el impulso de rotación para poder pasar sin esfuerzo del derrapaje a la marcha atrás.
- Antes de efectuar el giro y para librarse de la fuerza de tracción durante el pivotar, es conveniente que el esquiador dé un tirón de la cuerda.

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

- El brazo interior al giro se lanza hacia detrás del cuerpo para sujetar el barrote rápidamente y asegurar el equilibrio necesario.
- Durante la acción de pivote, el cuerpo se lanza sobre las espátulas hacia atrás con las rodillas y tobillos flexionados.
- A lo largo de todo el movimiento, los esqís deben estar al mismo nivel y con la misma carga, excepto en la acción de derrapaje, en la que se inclina el peso hacia el esquí del lado de la tracción.

Reglamento de la disciplina en figuras:

- 1.- Todas las figuras tienen una puntuación, según sea su grado de dificultad.
- 2.- En competición, el esquiador no puede repetir ninguna de las figuras.
- 3.- La puntuación obtenida por el esquiador es la suma de la totalidad de las figuras válidas.
- 4.- El esquiador tiene derecho a efectuar dos vueltas de 20 segundos cada una, en las que deberá realizar el máximo posible.
- 5.- El inicio de la vuelta queda señalado por unas boyas y el final, por una detonación.
- 6.- Las caídas no suponen la eliminación del esquiador de la competición pero sí del recorrido.
- 7.- La puntuación final es la suma obtenida de la primera y segunda vuelta.
- 8.- El esquiador puede elegir la velocidad de la embarcación y la longitud de la cuerda de tracción.

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

Los esquís que se utilizan en las figuras su característica principal es que uno de los dos esquís va provisto de una fijación doble para cuando la figura efectuada requiera soltar un esquí. Para que la ejecución de las figuras sea menos dificultosa, estos esquís son más anchos y más cortos de lo normal, y tanto en su parte delantera como en la trasera hay una pequeña espátula-quilla para facilitar los giros.

En la base de la espátula hay unas estrías que aumentan la manejabilidad y el equilibrio de los esquís, así tendrán la cualidad de favorecer los derrapajes y de volverse a poner planos inmediatamente, cuando lo desee el esquiador.



CAPITULO 2

Planteamiento del Problema



2.9 El esquí acuático en México

México tiene una gran tradición en el esquí acuático. Desde 1952 se han celebrado en forma continua torneos internacionales; entre ellos dos campeonatos Latinoamericanos y cuatro Panamericanos siendo el último en 1990 mismo que según la opinión de los países participantes ha sido el mejor organizado.

Además se ha destacado por grandes esquiadores mexicanos con reconocimiento a nivel mundial:

Alfredo Mendoza: dos veces campeón del mundo en 1953 y 1955, compitiendo por el equipo de Estados Unidos.

Quirino Ramírez: rompió un récord mundial de saltos en 1953.

Emilio Zamudio: ganador del Abierto de los Estados Unidos en 1955.

Jorge Font: récord mundial de figuras en 1960.

Adolfo Antrúñano: segundo lugar en el Campeonato Mundial de 1967.

Victor Menéndez: tercer lugar en slalom.

Sergio Font: tercer lugar en figuras en el Campeonato Panamericano en 1990.

A partir de abril de 1992 el esquí acuático toma mayor relevancia en el mundo al ser incluido como deporte Panamericano siendo México la sede del V Campeonato Mundial Juvenil.

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

ESQUIADORES MEXICANOS QUE HAN PARTICIPADO EN FINALES EN CAMPEONATOS DEL MUNDO

-Raoul Daumas: 1973 Bogotá, Colombia SLALOM

-Carlos García: 1975 Londres, Inglaterra SALTOS

-Victor Menéndez:1985 Toulouse, Francia SLALOM

-Jorge Font: 1987 Londres, Inglaterra FIGURAS

-Sergio Font: 1991 Villach, Austria FIGURAS

Actuamente México ocupa el 12º lugar del mundo por equipos.

MEDALLAS OBTENIDAS POR ESQUIADORES MEXICANOS EN CAMPEONATOS Y COPAS DEL MUNDO

ORO Adolfo Antuñano 1967 SLALOM

PLATA Adolfo Antuñano 1967 FIGURAS

BRONCE 1987 COPA MUNDIAL JUVENIL
Antonio Menéndez
Andrea Gaytán
Cristian Eversbusch

BRONCE Jorge Font 1991 FIGURAS
DESHABILITADOS

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

JUECES MEXICANOS RECONOCIDOS POR EL
COMITE TECNICO DE LA FEDERACION
INTERNACIONAL DE ESQUI ACUATICO

-Ing. Amado de la Torre Rangel

-Sr. Ricardo Eversbusch Amtmann

-Sr. Jorge Font Ramirez

La Federación Mexicana de Esquí Acuático, abre por primera vez en Latinoamérica la categoría de esquiadores deshabilitados en 1990.

En julio de 1991, Estados Unidos recibe a 12 países representados por 70 esquiadores en Michigan para celebrar el 3er. TROFEO MUNDIAL PARA DESHABILITADOS, México estuvo representado por el esquiador en silla de ruedas, Jorge Font Ramirez, quien obtiene la medalla de bronce en figuras en una categoría superior.

El comité de deshabilitados de la FISN, invitó en esta ocasión a un juez mexicano para formar parte del jurado.

Los esquiadores de sillas de ruedas tienen diferentes limitaciones, para esto se someten a unas pruebas para diferenciarlos.

Hasta 1991 todos estaban dentro de la misma categoría, los que pueden sostener la cuerda con las manos (paraplégicos) y los que la sostienen con los antebrazos (cuadraplégicos), teniendo éstos una limitación mayor.

CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

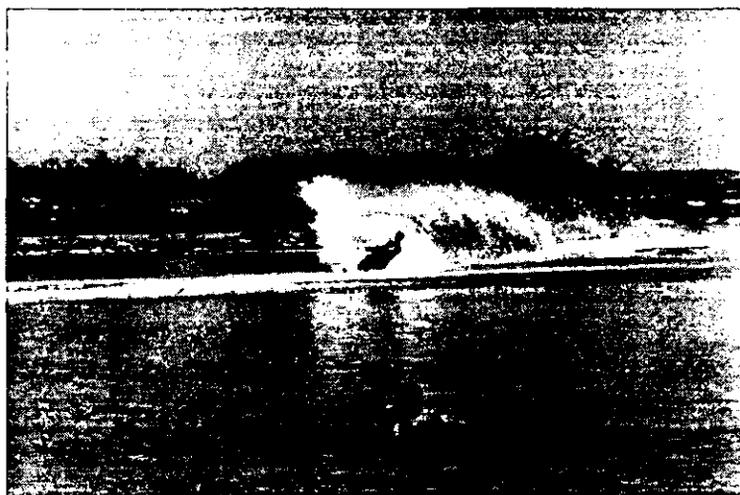
2.10 Análisis fotográfico de la Federación Mexicana de Esquí Acuático.



CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

2.10 Análisis fotográfico de la Federación Mexicana de Esquí Acuático.



CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

2.10 Análisis fotográfico de la Federación Mexicana de Esquí Acuático.



CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

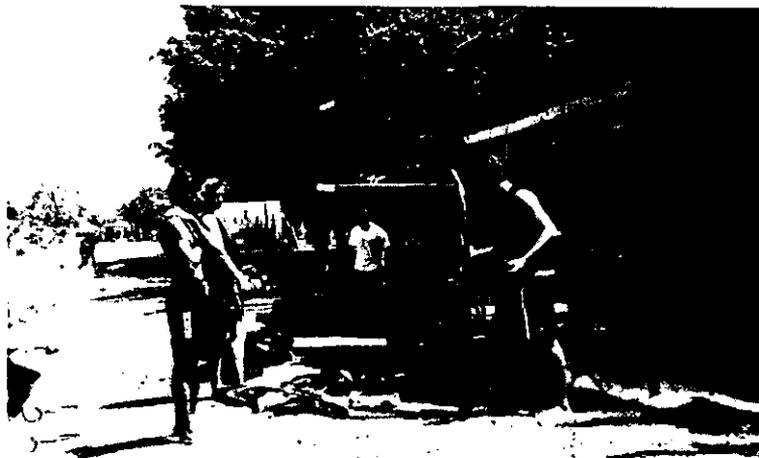
2.10 Análisis fotográfico de la Federación Mexicana de Esquí Acuático.



CAPITULO 2

Planteamiento del Problema

2.10 Análisis fotográfico de la Federación Mexicana de Esquí Acuático.



CAPITULO 2

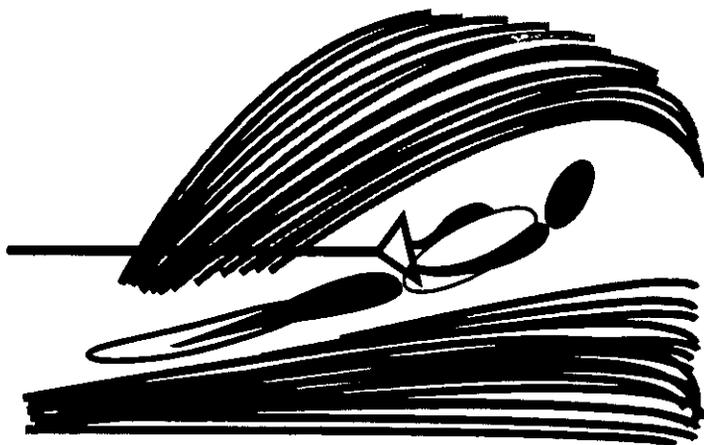
Planteamiento del Problema

2.10 Análisis fotográfico de la Federación Mexicana de Esquí Acuático.



CAPITULO 3

Tipografía



3.1 Historia de la Tipografía

Al hablar de la historia de la tipografía debemos referirnos a la historia del desarrollo del alfabeto y de la escritura. La primera forma del lenguaje escrito es la cuneiforme y al igual que la egipcia, los alfabetos fenicio, griego y etrusco fueron los que inspiraron al alfabeto romano que usamos actualmente. De ahí se desarrollaron varias formas de escritura como la capital romana, la uncial y la minúscula carolingia, de éstas surgieron la minúscula gótica y la humanística.

El lenguaje escrito fue inventado por los sumerios a quienes se les atribuye la creación de las primeras marcas "escritas" alrededor del año 3150 a.c. Estas marcas consistían de los signos impresos sobre tablillas de arcilla que se empleaban para hacer anotaciones y llevar registros y de ser tan sencillas llegaron a ser tan sofisticadas que hacia el año 3000 a.c. los sumerios llegaron a desarrollar el primer sistema de escritura conocido. El sistema cuneiforme deriva de la palabra latina "cuneos" que significa cuña y era de tipo silábico (no alfabético) y no fonético (alfabético). Según su posición, las marcas constituían pictogramas (dibujos sencillos o símbolos) que podían representar una sílaba, una palabra o una idea.

La cultura sumeria influyó a otras civilizaciones particularmente a los egipcios y a los babilonios. Inicialmente la escritura jeroglífica era similar a la cuneiforme, pero los egipcios reconocieron las desventajas de los pictogramas simples ya que no podían describir adecuadamente ideas más complejas y sofisticadas.

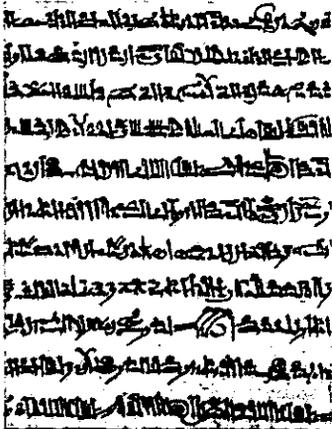


fig. 45

Como resultado, crearon los ideogramas los cuales estaban compuestos por un grupo de signos o dibujos abstractos que, por asociación de ideas, podían representar cualquier mensaje. También desarrollaron un lenguaje escrito mejorado en el que usaban 24 signos donde cada uno representaba un sonido particular.

Cerca del año 2500 a.c. los egipcios inventaron la pluma de caña y el papiro (obtenido de la planta del mismo nombre) como superficie en la que escribían. A lo largo de la historia de la escritura y de la tipografía aparecieron nuevos utensilios y superficies para la confección de imágenes originando los correspondientes cambios en la forma de las letras. La pluma de caña y el papiro permitieron escribir más de prisa y por lo tanto se desarrolló una escritura egipcia diferente y más sencilla basada en los jeroglíficos y se llamó "hierática". (fig. 45)

3.1.1 Los Primeros Alfabetos

Existen muchas teorías sobre el origen del alfabeto pero lo cierto es que su invención estuvo unida con el desarrollo de la civilización. Un alfabeto es un sistema de escritura con el único signo visual (letra) para cada sonido, consonante o vocal (aunque no existan las vocales en los primeros alfabetos), que puedan combinarse para formar unidades visuales (palabras) que representan el lenguaje oral.

Desde el año 1500 a.c., el alfabeto ha superado a todos los demás sistemas de escritura y ha sobrevivido a través de la historia del mundo occidental.

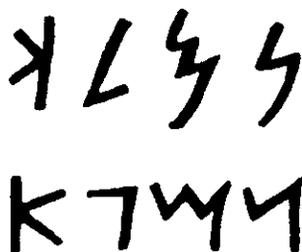


fig. 46

Cerca de año 1500 a.c. los fenicios crearon un nuevo lenguaje escrito fonético-el primer sistema alfabético. (fig. 46)

Este sistema consistía en un signo para cada uno de los 22 sonidos consonantes y mostraba cierta similitud con la escritura heráutica egipcia. El sistema de escritura fenicio no empleaba pictogramas que hicieran más económico al nuevo lenguaje.

Los fenicios cultivaron sus relaciones comerciales con otros países de la zona y así sus socios se vieron gradualmente expuestos a su sistema alfabético de escritura hasta que en el año 800 a.c. su influencia se había difundido hasta Grecia.

En la Grecia de esa época se usaban muchos dialectos y alfabetos locales. Eventualmente emergieron 2 alfabetos principales: el jónico, el este del país y el calcídico al oeste. Había una gran semejanza entre el alfabeto fenicio y el primer alfabeto griego. El orden y el nombre eran los mismos al igual que la dirección de la escritura que iba de derecha a izquierda.

Desde el año 500 a.c. la dirección de la escritura se invirtió y se leyó de izquierda a derecha. En el año 403 a.c., el alfabeto jónico fue adoptado oficialmente en Atenas como alfabeto griego clásico. Sin embargo, el calcídico fue el que desempeñó un papel más significativo en el desarrollo del alfabeto romano.

Alrededor del año 675 a.c. se desarrolló el comercio entre los griegos y los etruscos y fue a través de esta relación comercial como la influencia del alfabeto calcídico del oeste griego se extendió a Italia, por lo que se cree que el alfabeto etrusco derivó de éste.

Los etruscos dominaron Italia durante unos 250 años y alcanzaron la cúspide de su poder alrededor de 500 a.c. Unos cien años después perdieron sus conquistas a manos del poder de Roma. El legado que los etruscos dejaron a los romanos fue considerable, a ellos deben los romanos su arquitectura, sus leyes, etc. El alfabeto entrusco sirvió de base de alfabeto romano que usamos actualmente. Los romanos cambiaron algunas letras, añadieron y omitieron otras mientras que los etruscos se quedaron con el alfabeto de 23 letras.

3.1.2 Alfabeto Romano

A partir del año 500 a.c., los romanos comenzaron a extender su imperio mediante la invasión y la colonización, e impusieron su alfabeto escrito a las naciones conquistadas.

En el Imperio Romano se emplearon dos tipos principales de letras, las "capitales" cuadradas (llamadas mayúsculas) para las inscripciones formales y más tarde, un estilo cursivo (inclinado) con propósitos informales. El estilo cursivo es el origen de nuestras de nuestras letras llamadas "minúsculas". El mejor ejemplo de inscripción de letras "capitales" cuadradas romanas, también llamado quadrata, es la columna de Trajano en Roma, terminada en 114 d.c.

Estas letras majestuosas y hermosamente proporcionadas están constituidas a partir de formas geométricas como el cuadrado, el círculo o el triángulo y fueron el molde para las letras mayúsculas de nuestro alfabeto actual. (fig. 47)

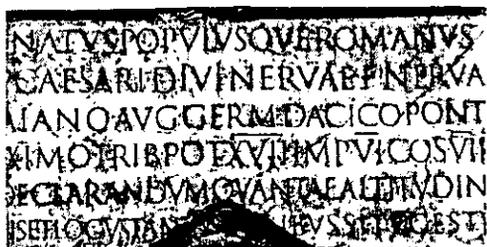


fig. 47

CAPITULO 3

Tipografía

En el siglo IV d.c., se desarrolló una nueva variación de las "capitales" cuadradas, llamada uncial, que se utilizó principalmente en los libros.

Las unciales eran característicamente redondeadas y simples y ofrecían anchos contrastes en los trazos. En el siglo VI las unciales se usaban extensamente las cuales se caracterizaban por las ligaduras y trazos verticales de las letras como "b", "d", y "p" que crearon las primeras letras con trazos ascendentes y descendentes.

Estas letras pueden considerarse como las antecesoras del alfabeto de caja baja. Uno de los mejores ejemplos de este estilo lo constituye el Libro de Kells, un manuscrito celta con decorados y letras iniciales producido por unos monjes irlandeses en el siglo VIII d.c.

A Pezisco	B Griego primitivo	C Etrusco	D Griego clásico	E Romano
κ	Α	AAA	Α	A
β	β		Β	B
λ	λ	λλλ	ΧΓ	CG
Δ	Δ		Δ	D
ε	ε	εεεε	ΕΗ	E
ϕ	ϕ	ϕϕϕ	Φ	F
Η	Η	ΗΗ		H
Θ	Θ	ΘΘΘ	Θ	
ι	ι	ι	ι	IJ
κ	κ	κ	Κ	K
λ	λ	λ	Λ	L
μ	μ	μμμμ	Μ	M
ν	ν	νννν	Ν	N
ο	ο		ΟΩ	O
π	π	ππ	Π	P
ρ	ρ	ρρρ		Q
σ	σ	σσσ	Ρ	R
ω	ς	ςςς	Σ	S
τ	τ	τττ	Τ	T
	υ	υυυφψ	Υ	UVWY
ϕ	ϕ		ϕ	X
ι	ι			Z

fig. 48

Como consecuencia del declive del Imperio Romano, surgieron muchas escrituras nacionales en Europa alrededor del año 700 d.c. En el año 800 se adoptó un nuevo estilo de escritura, conocido como la minúscula carolingia, para los documentos oficiales del emperador Carlomagno.

Se introdujo en la época en la que el emperador y la iglesia cristiana promovían un programa de educación y cultura. La minúscula carolingia era de un estilo abierto, redondeado y vertical que mostraba la influencia de las semiunciales anglo irlandesas y la escritura franca conocida como "merovingia" la cual era fácilmente legible. Esta letra constituyó el estilo dominante de escritura manual en Europa hasta el surgimiento de una segunda ola de escrituras nacionales durante el siglo XII de las cuales la minúscula germana gótica sería la más significativa. (fig. 48)



fig. 49

3.1.3 Tipos Móviles

Los primeros tipos móviles fueron inventados por el alemán Johann Gutemberg (1397-1468) en 1455.(fig. 49) Los estilos que estaban de moda en aquellos momentos eran la letra gótica en Alemania y la humanística en Italia.

La letra gótica surgió como escritura nacional en Alemania en el siglo XII después de la pérdida de popularidad de la minúscula carolingia. En el siglo XIII las formas se condensaron y los trazos terminaban en puntos, poco a poco estos trazos ascendentes y descendentes fueron acortándose, y el estilo se fue haciendo cada vez menos legible. Finalmente fue la "Textura" una letra gótica que fue formalmente utilizada con propósitos religiosos y legales la que se convirtió en modelo para los primeros tipos móviles de Gutemberg.

Aunque los chinos ya habían experimentado con tipos móviles de cerámica en el siglo XI, Johann Gutemberg es reconocido como padre del tipo móvil. Vivió en Maguncia, en Alemania, era orfebre de oficio pero adquirió los conocimientos técnicos sobre el arte de la impresión. En 1440, comenzó una serie de experimentos que, diez años después, dieron como resultado la invención de la imprenta a partir de tipos móviles. Utilizó sus conocimientos sobre la tecnología y los materiales que existían entonces como la prensa de tornillo, las tintas a base de aceite y el papel Sin embargo, Gutemberg dedicó gran parte de sus esfuerzos a la manufactura de los tipos. Poseía una gran habilidad como orfebre y conocía ampliamente el modelado, mezcla y fundición de metales por lo que le permitió desarrollar un método para fabricar los tipos.

El proceso de fundición de metal dio lugar al término "composición tipográfica por colada" al referirse al proceso de composición con tipos metálicos.

Los principios básicos que Gutemberg empleó para la manufactura de tipos y la impresión tipográfica eran aún de amplio uso en el siglo XX. La impresión tipográfica sigue un proceso en el cual las marcas sobre el papel quedan grabadas mediante la superficie elevada de los tipos.

Los frutos visuales de sus trabajos se vieron al imprimir y publicar sus 42 líneas de la Biblia en 1455, el libro más antiguo impreso que existe en el mundo occidental. Sin embargo, el año anterior había impreso "Indulgencias de Maguncia" para lo cual empleó un estilo curvo de letra gótica llamada Schwalbacher o Bastarda. El uso que realizó Gutemberg del tipo textura produjo un efecto magnífico en la página aunque estaba muy condensada, era monótona y de aspecto grueso por lo que resultaba difícil de leer.

En 1460 utilizó un tipo de letra gótica para su "Cathlicón" la llamada Rotunda que era más abierta y legible pero carecía del estilo y autoridad de su textura.

3.1.4 Tipos Humanísticos (o Venecianos)

Los primeros tipos de letra redonda que aparecieron en Italia en los años 1460 y 1470 estaban basados en la escritura manual humanística de la minúscula carolingia. El renovado interés por este tipo provocó un refinamiento en su diseño. El resultado fue el proyecto final para el primer tipo romano. Después de 1460, el liderazgo en el desarrollo de tipos móviles pasó de Alemania a Italia centro artístico del renacimiento. En 1465, en Subiaco, cerca de Roma, dos alemanes llamados Conral

CAPITULO 3

Tipografía

non uidit illud tantu esse illum in infama relinquit: ac forditibus: q̄
infirmo iudicio cōmitti. sed ductus odio properauit rem deducere
in iudicium. cum illum plumbeo gladio uigilantē in eamē diceret:
sed iudicium si queris quale fuerit: incredibilis exitu: sicut nunc ex
uentu ab aliis a me tamen ex ipso tunc consilium Horrensi re/
prehendatur. Nam ut ræcho facta est dāmonibus maximis: cū
accusator tanq̄ censor bonus homines negligētes reseret: rati cū
temeritate lanista frugalissimū q̄q̄ fecerent: ut primū cōfederat:
ualde diffidere boni cōperunt. non enim unq̄m turpior in ludo
salario concessus fuit. maculosi senatores. nudi equites. erubere nō
tam erant: q̄ ut appellantur: erant. pauci tamē boni merant. quos
receptione ille effugare non poterat: qui mesti inter sui dissimiles
u merentes sedebant. et conuersione turpitudinis uehemētior pmo/
tebant. hic ut quosq̄ res ad cōsilium primis postularibus referbat:
necredibilis erat fuerat: nulla uarietas sententiar. nihil sperare
nisi: plus accusationi dabatur: q̄ postulabat. triumphabar. Quid
perit? Horrensi: se uidisse tantum. Nemo erat qui illum res
et non multis condemnatum arbitrarer. me uero teste producto

fig. 50

A B C D E F G H I
K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t
u v w x y z

fig. 51

Sweynheym y Arnold Pannartz crearon un curioso tipo híbrido mezcla de características góticas y romanas, en 1467 se trasladaron a Roma y en 1470 habían creado un nuevo conjunto de tipos que eran más ligeros y abiertos, basados en la escritura humanística. (fig. 50)

En 1469, dos hermanos alemanes, John y Wendelin da Spira crearon en Venecia un tipo romano más redondeado y uniforme, con un espaciado entre letras y superior al de Sweynheym y Pannartz.

En 1470 Nicolás Jenson tipógrafo e impresor que vivió en Venecia creó un tipo de letra superior a todas las que se habían diseñado en Italia. Seis años después Jenson creó un segundo tipo conocido como "romana de letra blanca" utilizado para la impresión de Monius Peripatética. Este tipo tenía un ligero contraste entre los trazos gruesos y los finos, los trazos terminales eran pesados y fuertemente inclinados.

Desde entonces, las elegantes proporciones del tipo de Jenson han servido de inspiración a los diseñadores de tipos. (fig. 51)

En 1483 un impresor veneciano llamado Erhard Ratdolt imprimió "Eusebius", en el cual utilizó la letra gótica y la romana en forma conjunta. Los dos estilos ofrecían un contraste visual y cultural tan fuerte que resultó un fracaso.



fig. 52

3.1.5 Tipos de Transición

En la última década del siglo XVII, después de más de doscientos años en los cuales prevaleció el diseño antiguo en Europa, comenzó a haber un cambio en Francia. En 1692, Philippe Grandejean, un grabador francés produjo un nuevo tipo romano real, "Romain du Roi" para la Imprimerie Royale en Francia. Por primera vez, el diseño de cada letra se basaba precisamente en un cuadrado y su perfil fue trazado matemáticamente sobre una cuadrícula para lograr una talla muy precisa. (fig. 52).

Este tipo ofrecía trazos terminales y encuadrados, una anchura menor, un buen contraste entre el ancho de los trazos gruesos y finos, y una modulación un poco inclinada. El impacto de este diseño se hacía sentir muy pronto en las fundiciones de toda Europa.

El término transición se debió al momento de su aparición, que se sitúa entre el estilo antiguo y moderno.

Algunos años más tarde, dos grabadores franceses Pierre Fournier y J.F. Fleischman tallaron fuentes redondas muy similares a los de Romain du Roi, a pesar de que el diseñador de la romana real debía ser de uso exclusivo de la Imprimerie Royale. En 1737, Fournier inventó el sistema europeo de puntos como unidad de medida para los tipos.

Poco después, John Baskerville contribuyó con la primera aportación original inglesa al diseño de la fuente redonda. Fundó una imprenta en Birmingham para la edición cuidada de libros y en 1757 publicó Las Geórgicas de Virgilio y al año siguiente, una edición en dos volúmenes de Milton. El acercamiento radical de Baskerville al diseño tipográfico aportó una nueva simplicidad y amplitud a la página impresa y mejoró las tintas de impresión.

A pesar de estas innovaciones y del mérito de sus diseños, el negocio Baskerville no logró éxito comercial. Es probable que la razón de su fracaso radicó en lo novedoso de sus ideas y en el adelanto que supusieron para su época en Inglaterra.

Los tipos Baskerville no fueron plenamente apreciados sino hasta del siglo XX, cuando los redescubrió Bruce Rogers, diseñador americano de libros y tipos.

El estilo de transición en Inglaterra fue tardío. En 1790, William Bulmer, impresor inglés trabajó intensamente para mejorar los estándares de impresión en Inglaterra. Produjo una edición de Shakespeare utilizando un nuevo tipo redondo que se caracterizaba por su claridad y trazos terminales casi puntiagudos y, en general, resultaba más condensado que los de Baskerville.

En la misma época, John Bell, un editor inglés empleo a un grabador llamado Richard Austin para que tallara un tipo de letra redonda. Las características de este tipo proporcionaban el tono y la textura de un tipo Moderno. A principios del siglo XX el tipo de Bell agradó a Bruce Rogers, Daniel Updike en Estados Unidos y a Stanley Morrison en Inglaterra. Morrison dotó un gran impulso a la reposición del tipo de Bell en la Monotype Corporation en 1931.

P. VIRGILII MARONIS
BUCOLICA

ECLOGA I. cui nomen TITYRUS.

MELISSA. TITYRUS.

Tityre, tu patulae recubans sub tegmine fagi,
Abstraxeris lora? Melas, madidato cruce?
Non posses heri, si dactilo hircynias arva,
Non possides fugientes, in Thyrsu laetae, tu melle,
Farraginem referas, ducis Amygdalae Sira?
V. O Meliboe, Dicis, melas, hic, una fagi:
Nempe, utis, hic meli, frugis, Thyrsu, ducis, amas,
Thyrsu, tenes, melas, ad, dactilo, melle, agros?
Et, melas, arva, heri, si, arva, in, agros,
Ludere, que, melas, melas, melas, melas, melas,
Et, non, quidem, melas, melas, melas, melas, melas,
L'que, melas, melas, melas, melas, melas, melas,
Pomona, agri, agri, melas, melas, in, Thyrsu, ducis,
Et, melas, melas, melas, melas, melas, melas,
Sunt, melas, melas, melas, melas, melas, melas,
Sunt, melas, melas, melas, melas, melas, melas,
V. Ubi, melas, melas, melas, melas, melas, melas,
Melas, melas, melas, melas, melas, melas,
Et, melas, melas, melas, melas, melas, melas,
Natus, de, partu, melas, melas, melas, melas,

fig. 53

3.1.6 Tipos Modernos

A pesar de que los diseños nuevos de Baskerville no habían sido tan apreciados en Inglaterra, sirvieron como inspiración a los fundidores de tipos Europeos. (fig. 53). Por primera vez, Inglaterra marcaba el paso en el diseño de tipos a la Europa continental. Firmit Didot, francés, era impresor del rey Luis XVI y de su hermano. Su primer tipo tallado en 1784, estaba basado en los de Fournier de 1750 aunque también sintió la influencia de Baskerville. El tipo de Didot se caracterizaba por un abrupto contraste entre los trazos de las letras anchas o estrechas, una modulación vertical y trazos terminales rectos y sin encuadrar. Puede ser considerado como el primero de un nuevo estilo llamado Moderno. La tecnología y los nuevos materiales también marcaron su influencia en la creación de los tipos de estilo Moderno. La invención de la herramienta de grabado permitió la talla de las delicadas formas de las letras y la manufactura de un papel más liso permitió reproducirlas con éxito. En 1768, en Italia, Giambattista Bodoni se convirtió en director de la Oficina de Imprenta del duque de Parma, la Stamperia Reale. Bodoni, quien había quedado impresionado con los tipos de Baskerville, trabajaba en los mismos diseños tipográficos que Didot cuyos trabajos pueden ser considerados como la última expresión del estilo Moderno.

Los criterios seguidos en el diseño de tipo de Bodoni se basaron en que sus tipos debían construir por sí mismos imágenes hermosas e impresionantes. Pero a pesar de su elegancia, su lectura continuada resultaba difícil debido a que sobre la página los trazos aparecían débiles y la fuerte modulación vertical interrumpía el movimiento horizontal natural de los ojos.



fig. 54

Los tipos Modernos y uniformes carecían de la legibilidad de las letras de los tipos de estilo Antiguo, más claras y con base caligráfica. El tipo de Bodoni se hizo muy popular en Europa y Estados Unidos, tanto para textos como para carteles. El Manual Tipográfico de Bodoni es considerado como uno de los mejores muestrarios de tipos jamás impresos. (fig. 54)

Otros tipos importantes de la época incluyen los de Justus Walbaum en 1839 y Joaquín Ibarra quien fue famoso por sus libros Salustio y Don Quijote en los que combinó con éxito las ilustraciones con una elegante tipografía.

3.1.7 La Revolución Industrial

La Revolución Industrial transformó las actividades artesanales en una auténtica lucha por la supervivencia comercial. Los fundidores ya no eran juzgados por la excelencia en sus tipos romanos o los impresores por la calidad de su papel o su impresión; su nueva clientela empresarial buscaba las novedades, el impacto y la velocidad. La tipografía se convirtió en un arma poderosa en la batalla por el éxito comercial. Durante el siglo XIX, hubo grandes avances tecnológicos los cuales condujeron a la mecanización de muchos procesos industriales y de manufactura. En las industrias de la composición y de la impresión, las nuevas tecnologías y la demanda de un lugar en el mercado condujeron a la automatización de los procesos de impresión, de fabricación de papel, y más tarde, de composición conforme progresaba el siglo XIX, las habilidades tipográficas y de impresión, desarrolladas hacia cuatrocientos años, habían sido prácticamente olvidadas.

Los fabricantes, que tenían que promocionar sus productos desencadenaron una ola para promocionar todo tipo de material impreso, como carteles, periódicos, catálogos, panfletos y toda clase de reclamos, a los que se referían como material de trabajo. La necesidad de difundir las noticias y la información llevó a la expansión de la industria del periódico. Así surgió una nueva variedad de tipos llamados de Rotulación. Los impresores intentaron satisfacer las demandas de sus nuevos clientes empleando los tipos existentes pero al ver que estaban limitados en términos de tamaño e impacto, pidieron a los fundidores que tallaran tipos más grandes, gruesos y vistosos. Los fundidores respondieron con toda una invasión de estilos nuevos como: La Letra Gruesa, la Egipcia o de pie cuadrangular, de Fantasía y de Palo Seco. En algunos casos estaban disponibles en toda una variedad de formas diferentes como la tridimensional, sombreada, con contorno, condensada, expandida y muchas más.

Esta situación llegó a convertirse en oportunidad de realizar ventajosos negocios ocasionando una rivalidad e incluso plagios de diseños de tipos entre los fundidores. Los estándares establecidos para el diseño de tipos se sacrificaron a causa de la estampida que provocó en el mercado el desfile interminable de nuevos tipos de rotulación.

3.2 Elementos de la Tipografía

3.2.1 Letra Gruesa (Fat Face)

A principios del siglo XIX el tipo de letra más popular y aceptada fue el Moderno como el de Bodoni y se convirtió en modelo para los primeros tipos de rotulación.

La primera Letra Gruesa (Fat Face) fue diseñada en 1800 por Robert Thorne. Poco después aparecieron variaciones con contorno, tridimensionales y cursivas utilizaban numerosos tipos de tamaños, formas, pesos y anchos diferentes mezclados para formar un arreglo simétrico.

La popularidad de la Letra Gruesa disminuyó después de 1850, pero el interés por ellas volvió a renacer en la primera mitad del siglo XX.

3.2.2. Tipo Egipcio

Poco después de la creación de la Letra Gruesa, surgió un segundo tipo; el Egipcio, el cual apareció por primera vez en 1817 en un muestrario del fundidor Vincent Figgins. La característica básica de este tipo de letra es que las terminaciones o pies en los vértices o extremos de sus bastones son cuadrados, o sea, ofrecen forma rectangular. Los modelos de Egipcias han proliferado desde principios del siglo pasado, con diseños como la Clarendon, muy de moda actualmente, la Volta, la Beton, aparte la larga lista ofrecida por Letraset y algunas variantes, como las llamadas italianas como la Playbill. Una variante más podría ser el estilo Cooper, con los Serif igualmente gruesos pero ligeramente redondeados.

El diseño Clarendon fue emitida en 1845 por William Thorowgood y diseñada por Robert Besley. Este tipo ha demostrado su durabilidad como tipo de texto y rotulación para la impresión sobre papeles de poca calidad (como el papel prensa).

3.2.3 Palo Seco (Sans Serif)

Esta letra fue llamada también Grottesca y se conoció en el mundo con el nombre genérico de Futura. Es la letra de diseño más moderna y fue creada por Paul Renner en 1925. Es una letra cuya estructura responde al diseño del alfabeto griego clásico, cuando todavía la letra no ofrecía los remates puntiagudos como en las romanas. La grottesca, también llamada Palo Seco o Sans Serif ha generado multitud de diseño entre los que cabe mencionar la Venus, la Haas, la Helvética, la Akzidenz, la Folio, la Univers, etc. Todas las familias de letras actuales ofrecen tipos de diferente grueso y ancho, definidos como finas, semifinas, negras, supernegras y estrechas y anchas o extensivas.

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

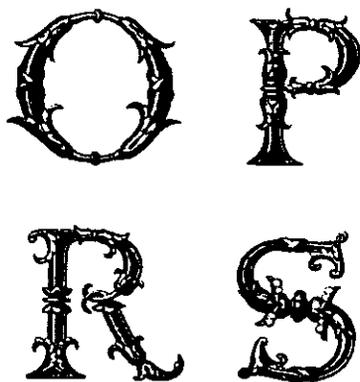


fig. 55

3.2.4 Fantasía

Los manuscritos son la fuente de inspiración para muchos estilos de Fantasía.

El Union Pearl, un tipo cursivo tallado en 1690, es el primer tipo de Fantasía que se conoce. Sin embargo no fue hasta mediados del siglo XVIII cuando empezaron a hacerse populares al producir Fournier, grabador francés, algunos tipos ornamentales.

En la primera mitad del siglo XIX, las fundiciones inglesas marcaron la pauta en los tipos de Fantasía, ya que en las mesas de dibujo de sus departamentos de diseño se producían cantidades abundantes de creaciones imaginativas. (fig. 55)

En la segunda mitad del siglo XIX, el liderazgo en el diseño pasó a Estados Unidos pero por la creciente presión de mantener nuevos tipos atractivos la calidad de Fantasía se deterioró gradualmente.

3.3 Estudio Anatómico de la Letra

Hacia el año 1510, al poco tiempo de haberse inventado la imprenta, los artistas de la época se sintieron atraídos por el arte tipográfico. Uno de ellos fue Alberto Durero que nos legó un estudio anatómico de la letra perfectamente válido en nuestros días.

Se dice en dibujo artístico que sin un conocimiento profundo y práctico de la anatomía, no es posible llegar a dibujar perfectamente la figura humana. Lo mismo puede decirse de la letra: hay en la letra una serie de esquemas y medidas, de dimensiones y proporciones que se repiten y se relacionan; y hay una estructura geométrica que las caracteriza dándoles un estilo peculiar.

Hay también en la letra, al igual que en el cuerpo humano, un tipo genérico, origen y modelo de los demás: una letra canon cuya conformación es aplicable a los demás tipos.

3.4 Diseño Tipográfico (1910-1929)

Durante la Primera Guerra Mundial, el cartel se convirtió en un medio importante para las campañas de reclutamiento de Gran Bretaña, Alemania y Estados Unidos.

Hasta los años veinte, los tipos de Palo Seco seguían el estilo Grotesco, con excepción del alfabeto de Edward Johnston que presentaba un diseño notablemente geométrico que posiblemente influyó sobre los diseñadores de los primeros tipos de Palo Seco.

CAPITULO 3

Tipografía



fig. 56

El padre de estos tipos fue Jakob Erbar (1878-1935), un alemán que hasta había experimentado con letras de Palo Seco antes de la primera Guerra Mundial. No produjo su primer tipo hasta 1926 que le llamó Erbar, sin embargo, un año después apareció un diseño similar llamado Futura, creación de un alemán, Paul Renner (1878-1956) que eclipsó al tipo de Erbar. Futura se convirtió en el popular buque del estilo Geométrico de Palo Seco. El mismo año, Rudolf Koch (1876-1934) diseñó Kabel, este tipo se asemejaba a Futura.

Los tipos geométricos han continuado su popularidad a lo largo del siglo XX, a pesar de encontrarse con la competencia de los diseños Grotescos como Univers y Helvetica así como Humanísticos como Gill Sans y Optima.

Durante 1920 y 1930, la tipografía funcional de los movimientos de arte moderno, de la misma forma que la Bauhaus, resultaron muy influyentes en gran parte de Europa, sin embargo, existía una demanda de tipos novedosos y atractivos para su uso en publicidad. (fig. 56)

CAPITULO 3

Tipografía

3.5 Medidas Básicas de la Tipografía

Las medidas Standard, tienen su origen en un sistema duodecimal, llamado así por la relación entre el punto que es la unidad inferior de medida y la unidad superior, que es el "cícero" o "pica". El cícero es una unidad europea que consta de doce puntos tipográficos que equivalen a 4.5126 mm., y la pica, es la unidad de medida tipográfica del sistema inglés basado en la pulgada y constituida por doce puntos, se asume en general que 72 puntos (6 picas) equivalen a "casi" una pulgada:

$$1" = 2.54 \text{ cm} \qquad 1 \text{ cm} = 0.3937"$$

$$1 \text{ punto} = 0.013837"$$

$$\frac{1"}{2.54 \text{ cm}} = \frac{0.013837"}{x \text{ cm}} = 0.351459 \text{ cm}$$

Aunque la diferencia entre 2 puntos y 1 pulgada parezca insignificante, se convierte en una importante consideración al planear páginas y originales. Simplemente, 66 picas no equivalen a 11 pulgadas sino más bien a 10 15/16".

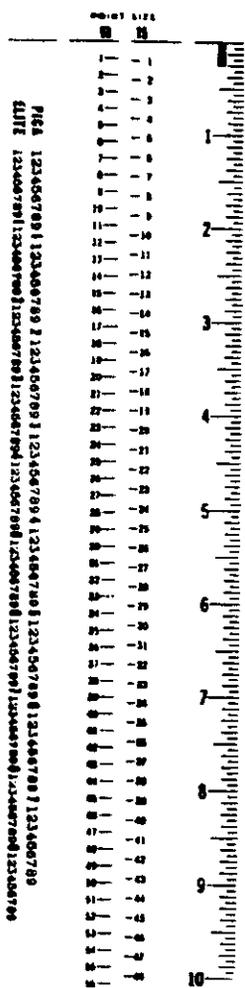
$$72 \text{ puntos} = 6 \text{ picas}$$

$$1 \text{ pica} = 12 \text{ puntos}$$

$$66 \text{ picas} = 66 \times 12 = 792 \text{ puntos}$$

$$\text{por lo tanto } 1 \text{ punto} = 0.351459 \text{ cm}$$

$$0.351459 \times 792 = 27.835552 \text{ cm.}$$



3.6 Clasificación de la Tipografía

Las tipografías han sido diseñadas creando estilos variados, así expresar con ellas estados de ánimo, utilidad, rapidez, etc.

Dependiendo de su ubicación en la caja tipográfica, los caracteres se conocen como de caja alta y de caja baja; siendo las mayúsculas las altas, por estar colocadas en la parte superior de la caja, y las minúsculas las bajas, por encontrarse en la parte inferior de la misma.

1.- FORMA

LETRAS

-Capitular: alta o mayúscula.

letras

-Minúscula o baja.

Letras

-Itálica o cursiva

2.- PROPORCION

LETRAS

-Condensada

LETRAS

-Normal

LETRAS

-Extendida

3.- POR SU PESO

-Light o delgada
LETRAS

-Bold negra o gruesa
LETRAS

4.- JUSTIFICACION

Justificar la línea es darle la medida exacta, de manera que todos los renglones quedan alineados; para esto, se cambian los espacios ya sea más anchos o más estrechos con el fin de que la línea alcance la medida completa.

-Completa

Justificar la línea es darle la medida exacta, de manera que todos los renglones quedan alineados; para esto, se cambian los espacios ya sea más anchos o más estrechos con el fin de que la línea alcance la medida completa.

-Alineado del lado izquierdo

Justificar la línea es darle la medida exacta, de manera que todos los renglones quedan alineados; para esto, se cambian los espacios ya sea más anchos o más estrechos con el fin de que la línea alcance la medida completa.

-Alineado del lado derecho

Justificar la línea es darle la medida exacta, de manera que todos los renglones quedan alineados; para esto, se cambian los espacios ya sea más anchos o más estrechos con el fin de que la línea alcance la medida completa.

CAPITULO 4

Color



4.1 ¿Qué es Color?

"Es la sensación cromática recibida en el cerebro como resultante de las diferentes longitudes y amplitudes de onda que llegan como estímulo al ojo." (9)

"El color es el elemento sugestivo e indispensable que presenta la naturaleza y los objetos creados por el hombre y dan la imagen completa de la realidad." (10)

El color produce placer al espíritu y a los ojos, que para ver necesitan tanto el color como la luz. El estudio del color busca su significado con fines científicos, se descubre el doble aspecto de la palabra, uno íntimamente ligado al otro porque ambos son respectivamente, causa y efecto del mismo fenómeno.

La investigación científica obliga actualmente a una colaboración internacional en este campo, la cual ha dado gran impulso al problema y a sus aplicaciones, ha creado nuevas palabras. Esta situación es transitoria en el estudio sistemático del color.

(9) El Color. Arq. Aurora Poo P.
Universidad Autónoma Metropolitana

(10) COLOR fabris-germani. Nuevas Fronteras Gráficas. Barcelona

4.2 La Luz

"Es una impresión producida en la retina por un movimiento ondulatorio, que se propaga a través del espacio." (11)

La luz es el efecto de las radiaciones visibles que forman parte del espacio electromagnético. El espectro electromagnético esta formado por el conjunto de todas las ondas conocidas que se extienden por el universo. Estas ondas se miden según su longitud, que puede equivaler a algunas milmillonésimas de milímetro o a varios millares de kilómetros.

La luz, es la energía que estimula la visión y a través de ella se captan formas y colores. El físico Isaac Newton, descubrió en 1666 que un rayo de luz blanca, luz solar o de cualquier otra fuente equivale al pasar a través de un prisma de vidrio se descompone provocando el despliegue de los colores del arcoiris, conocidos como los colores espectrales que son: violeta, añil o índigo, azul, verde, amarillo, naranja y rojo. (fig. 57)

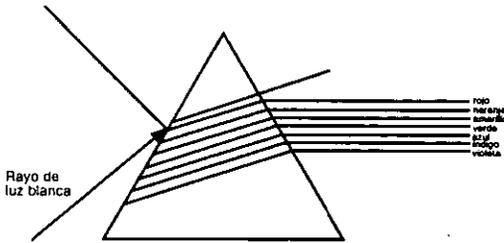


fig. 57

(11) IDEM (9)

4.3 Síntesis Aditiva, Sustractiva y Mixta

En el estudio del color se necesitan la síntesis o mezcla.

-Síntesis Aditiva (colores luz)

Es la suma de los colores espectrales (colores luz), es decir, es la suma de diversas longitudes de onda que mezcladas adecuadamente dan como resultado la luz blanca.

Los colores primarios luz son:

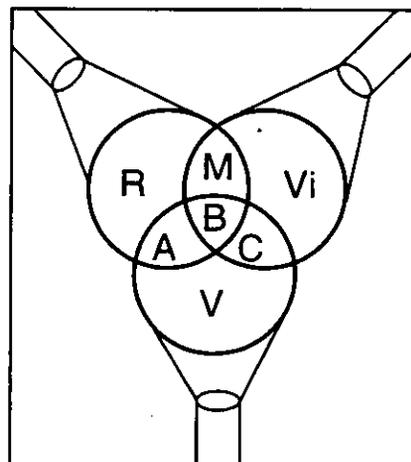
Rojo
Verde
Violeta

La mezcla de los tres colores primarios luz dan como resultado a los colores secundarios luz:

verde + violeta = Cian o azul

rojo + verde = amarillo

violeta + rojo = magenta



R = rojo

Vi = violeta

V = verde

A = amarillo

C = cyan

M = magenta

B = blanco

CAPITULO 4

Color

-Síntesis Sustractiva (colores pigmento)

Es la saturación de luz que se realiza a través de ciertas sustancias químicas conocidas como pigmentos, que tiene un poder propio de absorber una o varias radiaciones luminosas. Es así que al superponer pigmentos se va obteniendo una sustracción mayor de radiaciones, hasta llegar a la ausencia total que es el negro.

Los colores primarios pigmento son:

Amarillo

Magenta

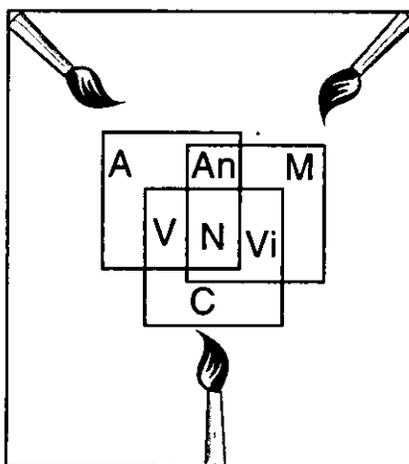
Cyan

La mezcla de los tres colores primarios pigmento dan como resultado a los colores secundarios pigmento:

amarillo + magenta = anaranjado

cyan + amarillo = verde

cyan + magenta = violeta



An = anaranjado

Vi = violeta

V = verde

A = amarillo

C = cyan

M = magenta

N = negro

-Síntesis Mixta

Además del fenómeno de la síntesis aditiva y síntesis sustractiva, interviene también, en la práctica, un tercer aspecto de la síntesis óptica de la visión que llamamos síntesis mixta.

Es la combinación de colores obtenida con el disco de Newton; y frecuentemente, también en las mezclas realizadas con los pigmentos usados como colores en la pintura o como tintas en la impresión.

Las leyes de la síntesis mixta se deducen de las mismas que rigen las dos síntesis antes vistas, pero resultan muy complejas y diversas según las distintas técnicas en que se utilizan.

4.4 Propiedades del Color

- a) Matiz
- b) Valor
- c) Saturación

a) Matiz

Es el color real obtenido del pigmento puro sin mezclar, es llamado también tono o tinte

b) Valor

Es el grado de luminosidad de un color. Es la capacidad que tiene un color de reflejar la luz blanca que incide en él.

c) Saturación

Es el grado de pureza de un color, es el color puro considerándose que no ha sido mezclado con ningún otro color.

4.5 Armonía y Contraste

Estos términos se usan para indicar el campo operativo de los colores.

La armonía coordina los diversos valores que el color adquiere en una composición, tales como valores cromáticos, proporciones entre tono y superficie y entre poder expresivo y significado.

El contraste es la combinación de las cualidades opuestas al color. Las principales formas de contraste son: de tono, blanco-negro, saturación, superficie, simultáneo entre colores complementarios y entre tonos cálidos y fríos.

4.6 Psicología del Color

La psicología estudia los numerosos fenómenos y aspectos del color, así como la forma en que el color influencia sobre los sentimientos, actitudes y las vidas personales.

"El color es una notable herramienta en la comunicación visual. Los estudios realizados por los psicoanalistas freudianos y los psicólogos analíticos junguianos demuestran la importancia del color en las manifestaciones del consciente e inconsciente; los resultados indican que los colores característicos de las cuatro estaciones nos afectan emocionalmente, produciendo reacciones, que varían de un individuo a otro; cada ser humano tiene una escala de colores propia a través de la cual expresa su temperamento, sentimiento, imaginación, estados de ánimo, etc. los cuales se ven influenciados por el ambiente, por lo bello o lo desagradable,

por un clima soleado o luminoso, por la obscuridad o por la claridad. (12)

Los colores pueden transmitir sensación de frío o de calor, se puede explicar por el hecho de que estamos acostumbrados a considerar como calientes los colores asociados, que son el rojo, amarillo y anaranjado como por ejemplo el sol y el fuego. Y como fríos al azul, verde y violeta por su asociación con elementos que producen frío como por ejemplo la nieve y el agua.

Actualmente la utilización del color además de estar determinada por aspectos culturales, religiosos y económicos se fundamenta en los factores técnicos y semióticos, que son muy importantes en los medios de comunicación, publicidad, educación y en diversos ambientes como hospitales, salas de concierto, teatros, centros recreativos, escuelas, etc.

(12) Color psychology and Color therapy.
Faber Birren University Books Inc. E.U.A. 1961

4.7 Lenguaje de los Colores

Los psicólogos, con todo, están de acuerdo en atribuir determinadas sensaciones a algunos colores.

Por ejemplo:



Rojo.- Es el más dominante y dinámico de los colores, adecuado para expresar alegría y comunicación. Puede significar acción, violencia, peligro, fuego, pasión, emoción, agresividad y guerra.



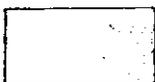
Rosa.- Es un color tímido, suave y dulce, demuestra ternura, cuidado y delicadeza.



Anaranjado.- Es un color estimulante, es ardiente y brillante, el más visible después del amarillo y significa energía, regocijo, fiesta y placer.



Amarillo.- Es el color de la luz, irradia siempre en todas partes y puede significar actividad, dinamismo, fuerza, ira, envidia, risa, egoísmo y celos.



Verde.- Es reservado, adaptable y puede expresar naturaleza, descanso, equilibrio, juventud, esperanza, amistad y oposición.



Azul.- Es un color que expresa sabiduría, armonía, fidelidad, afecto y amor. Al oscurecerse remite desesperación, intolerancia y tristeza.



Violeta.- Es un color que se relaciona con la miseria y engaño aunque también es espiritual, melancólico, misterioso, humilde y leal.

CAPITULO 4

Color



Negro.- Es oscuro y silencioso. Es el color de la tristeza, muerte, enfermedad pero también es un color muy noble, sereno y elegante.



Blanco.- Es el color más puro, es armónico, pulcro y simboliza la paz y la divinidad, es un color que representa la infancia e inocencia aunque también se relaciona con lo frío, vacío e infinito.



Gris.- Es el equilibrio del blanco y del negro, no es ni pasivo ni activo, es neutro, refleja vejez, miedo, elegancia y sobriedad sin embargo es el color de la suciedad.

CAPITULO 5

Imagen Corporativa





5.1 Qué es Imagen Corporativa?

Es la esencia visual de cualquier cosa o idea; Es la forma en que uno visualiza una corporación, producto o servicio.

Es una información de un elemento de comunicación rápido y de gran impacto visual.

La imagen corporativa por un lado es "física" por los colores, líneas, formas y la relación general de sus elementos pero por el otro lado es una "idea" porque nos proporciona estabilidad, fuerza, dependencia y distracción.

Mucha gente visualiza el producto o servicio de una empresa dependiendo el concepto gráfico que ésta tenga.

Así, la imagen corporativa es un elemento que afecta en las decisiones de clientes y posibles interesados en la empresa, tanto positivamente como negativamente, dependiendo de la impresión que les cause la imagen.

La imagen corporativa debe reunir todas las características positivas de una empresa en el símbolo y/o logotipo, para causar una impresión favorable al servicio que se ofrece.

La mejor manera de lograr una comunicación entre las organizaciones y los usuarios, es de forma gráfica, por lo que se deja la realización a un diseñador gráfico, que por medio de sus conocimientos y creatividad, creará identidades visuales adecuadas y funcionales.

Para crear una imagen corporativa necesitamos recopilar información acerca de la empresa para ordenarla, traducirla y emitirla gráficamente en forma adecuada así se transmitirá la esencia, internamente conduciendo al personal a un mejor conocimiento, y externamente al hacerla identificable.



WARNER COMMUNICATIONS

5.2 Antecedentes de la Imagen Corporativa

En la prehistoria el hombre sentía la necesidad de asociarse con sus semejantes para conseguir elementos de vital importancia para su supervivencia: vivienda, vestido, alimentos, etc.

A causa de esta necesidad se formaron agrupaciones, partidos, sociedades, con fines establecidos y de todas estas asociaciones surgen grupos con los mismos objetivos a los cuales hay necesidad de diferenciar.

A partir de ese momento cada grupo o asociación tendría un distintivo, que en un principio fueron los escudos reales o familiares, posteriormente iniciales nominantes y su evolución fue provocando el perfeccionamiento de éstos, buscando en ellos más atributos o características de la empresa que representaban; en gran parte la Revolución Industrial provocó el auge de gran cantidad de empresas, las cuales tenían necesidad de diferenciarse.

En los años 50's y 60's se presentaron factores como la polifерación de las corporaciones multinacionales, la propaganda de funciones corporadas entre otros.

Así, los escudos y emblemas fueron cada día perfeccionándose y actualmente los conocemos como símbolo y logotipo, juntos son empleados en todas las aplicaciones administrativas, comerciales y publicitarias de la empresa, a esto se le llama "Imagen Corporativa".





5.3 Características de la Imagen Corporativa

En el libro de Norberto Chávez "Imagen Corporativa. Teoría y Metodología de la identificación Institucional" se mencionan las siguientes características para una imagen corporativa:

- 1.- Debe ser original, pues lo novedoso de la forma y concepto es lo que impacta a la gente.
- 2.- Que el concepto que se use vaya acorde al producto o bien que ofrece, ya que su función es comunicar quién es la compañía.
- 3.- Organización y sencillez al planear y realizar todo elemento de diseño gráfico en la empresa.
- 4.- Debe usarse el color o colores adecuados, tomando en cuenta lo que se conoce como psicología del color.
- 5.- Debe reflejar buen gusto, calidad, responsabilidad, eficiencia y acertada dirección de la empresa.
- 6.- El diseñador tendrá que reflexionar sobre las necesidades específicas de la empresa como el tamaño de la empresa, tamaño de su mercado y nivel socioeconómico del público consumidor.
- 7.- El diseñador deberá tener en cuenta todas las premisas y circunstancias que puedan contribuir a definir sus respuestas, acerca de concretar la forma de identidad en un logotipo o en un símbolo, o en la combinación de ambas.
- 8.- Al tener lista la imagen corporativa debe tenerse en cuenta que sea original, y que no cree en la mente del consumidor una confusión, entre una empresa y un producto.

9.- Debe tener características que le permitan ser utilizadas en todas y cada una de las aplicaciones de la empresa, importando métodos de impresión, reproducción, materiales y texturas.

10.- Se debe realizar un manual, en el cual se explique a manera de instructivo las posibilidades válidas para el empleo de la imagen.

5.4 Imagen Corporativa en México

"En México existen empresas que restan importancia a la imagen corporativa, lo que representa un descuido que, generalmente parte de la idea de que la política, los servicios y la mercadotecnia completados con la empresa en ese momento son satisfactorios.

Las empresas no deben pasar por alto el hecho de que una buena imagen corporativa, atrae clientes y que no son suficientes la calidad de sus productos, sus relaciones públicas o cualquier otro aspecto de los que aseguran las ventas de la empresa" (13)

Cualquier empresa, por pequeña que sea, debe coordinar todos sus aspectos gráficos de una manera ordenada y uniforme. Esto debe ser diseñado por profesionistas que sepan trabajar de acuerdo a los objetivos de la empresa y al mercado al que vayan dirigidos sus servicios.

(13) Ind. Nicolás. "La Imagen Corporativa: Estrategias para desarrollar programas de identidad eficaces"
Ed. D. de Santos, Madrid 1992



GAMEL

5.5 Elementos que Componen una Imagen Corporativa

5.5.1 Nombre de la Empresa

Es la palabra, o conjunto de palabras que distingue a una empresa u organización de las demás, no importa si es la razón social o si son las primeras letras o sílabas de la misma o si denota la clase de corporación a la que se representa.

El nombre debe tener principalmente las siguientes características:

- Fácil de recordar
- Legible
- Fácil de pronunciar

Así podrá ser adoptado a un medio visual y tendrá una connotación correcta.

GOOD YEAR

5.5.2 El Símbolo



Es el elemento gráfico principal de una imagen corporativa, expresa por sí mismo lo que es una corporación, su función es captar y mantener la atención del público y posibles clientes hacia el nombre de la empresa.

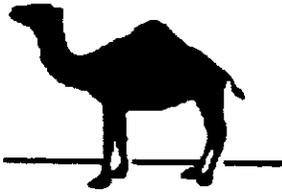
El símbolo tiene la gran ventaja de ser un elemento comunicativo que supera las limitaciones del lenguaje, así pudiendo lograr una identificación intencional de la corporación, sin importar idiomas o nacionalidades, captado hasta por un analfabeta.

Un símbolo debe cumplir con sus funciones esenciales que son:

- Funcional
- Distintivo
- Fácil de recordar
- Característico



CAMEL



5.5.3 El Logotipo

Es una palabra o grupo de palabras que presentándose bajo un estilo particular exhiben el nombre de la empresa.

En un logotipo la legibilidad es muy importante ya que se debe captar sin el mínimo esfuerzo.

El logotipo de una compañía debe poseer validez personal para cumplir con su función, y sobre todo para que se diferencie de los logotipos de otras compañías.

Logotipo significa "imagen de la palabra", y es la forma standard y característica para escribir el nombre o la razón social de la corporación, diseñado especialmente para identificarla seleccionando la tipografía adecuada, que por su forma comunique el mensaje deseado.

El símbolo y el logotipo constituyen el identificador de la empresa como elementos de la personalidad corporativa.

Para que el logotipo sea eficiente deberá:

- Ser reconocido fácilmente y a primera vista.
- Destacar entre los demás.
- Ser recordado.

GOODYEAR

CAPITULO 6

Métodos de Impresión



6.1 Historia de la Impresión

La aparición del arte de imprimir exigió tres puntos básicos. Para poder imprimir un texto o una imagen era necesario disponer de papel o un elemento que, por su bajo costo y su lisura, se acoplara mejor a esos fines. El segundo era la existencia de tintas y colorantes apropiados y el tercero sería algún tipo de superficie que contuviera la imagen que se deseaba imprimir, tallada en piedra o madera, fundido en un metal o realizada siguiendo otros procedimientos.

Dos mil años antes de Cristo, China poseía todos esos elementos. En aquel entonces se utilizaron pilares de mármol sobre los que habían esculpido textos budistas en relieve. Después de que los pilares eran entintados, los peregrinos aplicaban sobre de ellos hojas de papel en las que se reproducían los textos.

En el siglo XI, el alquimista chino Bi Sheng usó por primera vez tipos móviles, cubos de madera en cuyos extremos habían sido tallados los caracteres. El los pegaba sobre una plancha de hierro, los entintaba y procedía a la impresión.

El papel llegó a Europa en el siglo XII a través del mundo árabe como artículo de importación. Solo en el siglo XVIII los italianos y los franceses pudieron fabricarlo por ellos mismos. El acceso del papel permitió al renacimiento occidental la Xilografía, que consiste en imprimir sobre papel los relieves de una plancha de madera.

Johannes Guttemberg es el iniciador de los procedimientos modernos de las artes gráficas, la prensa de Guttemberg utilizaba tipos móviles metálicos que llevaba grabadas las letras, los signos de puntuación y los números en una de sus caras y que a diferencia de los tallados en madera podían ser empleados muchas veces.

Los tipos se colocaban uno tras otro, hechos a mano por medio de una vara de madera que los sujetaba. Las palabras quedaban separadas por un tipo sin relieve alguno y que no imprimía nada; las líneas así obtenidas se ordenaban en una caja y, después se remojaban con tinta, aplicándose sobre ellas una hoja de papel para obtener así la impresión. Una plancha llamada platina descendía sobre la caja por obra de un tornillo y los caracteres eran grabados por presión.

El método de Guttemberg era mucho más flexible que la Xilografía, produciendo impresos de más calidad y permitía imprimir en ambos lados de la hoja.

La aparición de la Linotipia, inventada en 1880 en los Estados Unidos por el alemán Ottmar Mergenthaler, constituyó el principal medio de composición tipográfico a mediados del siglo XX. Otra invención fué la Monotipia creada por Tolbert Lanston en los Estados Unidos en 1885 en que la fundición de los tipos se realizaba en forma individual.

La impresión aumentó mediante la fabricación de máquinas rotativas y el desarrollo de sistemas automáticos de alimentación del papel. En las rotativas, el papel se encuentra generalmente enrollado en una bobina que alimenta a su vez a la máquina de forma continua.

Las artes gráficas comprenden en la actualidad dos grandes procesos: la composición de texto, que se realiza de modo generalizado mediante el recurso de medios fotográficos e informáticos y se le conoce con el nombre de fotocomposición. La fotomecánica, es el proceso en los que se elaboran películas de impresión para textos e ilustraciones, y la impresión propiamente dicha.

6.2 Métodos de Impresión

Existen dos razones principales para decidirse a producir una imagen original como impresión, siendo una de ellas la obtención de numerosas copias idénticas. El motivo puede residir en la creación de dibujos como imágenes múltiples o bien reinterpretar en forma de impresión un dibujo o pintura ya existentes.

La segunda razón para dedicarse a hacer impresiones es que cada proceso produce cualidades visuales características muy diferentes de aquellas propias de una imagen pintada o dibujada directamente.

Todos los soportes de impresos, se obtienen por medio de cuatro sistemas de impresión:

- Tipografía (altorelieve)
- Litografía/Offset (planográfico)
- Huecograbado (bajorelieve)
- Serigrafía (permeográfico)

6.3 Tipografía

Se realiza por medio de tipos de impresión o planchas en los que el área de imagen se encuentra en relieve sobre la superficie; en esta área es donde se recibe la tinta y se trasfiere directamente al material sobre el que se imprime. (fig. 58)

La impresión tipográfica es un procedimiento directo.

La tinta requiere un complejo dispositivo de distribución para que llegue en capa fina a los

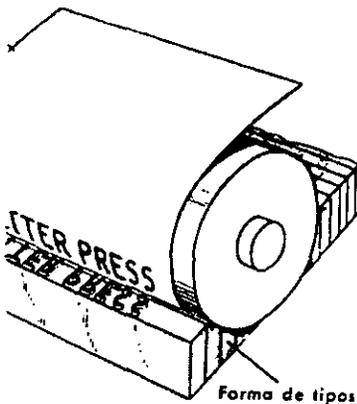


fig. 58

La película de tinta que se trasfiere de la forma al soporte tiene un espesor del orden de una a cuatro micras. El secado se efectúa a través de fenómenos físico-químicos entre los que destacan la absorción por parte del soporte y la oxidación en contacto con el oxígeno del aire.

6.3.1 Letterset

Es la denominación moderna de la impresión tipográfica indirecta: la forma en relieve imprime en primer lugar sobre una mantilla de caucho, de la que el soporte toma después la imprenta. El procedimiento letterset surgió y se desarrolló cuando se comprobó que las delgadas planchas en relieve podían imprimirse indirectamente y que, además podían ser empleadas, con pequeñas variantes, en máquinas ya afianzadas y difundidas como las rotativas.

6.3.2 Flexografía

Es un procedimiento directo, requiere tintas muy fluidas, que se sequen por evaporación y en las que la función de colorear se lleva a cabo mediante colorantes solubles en lugar de pigmentos insolubles.

La facilidad con que estas tintas se extienden uniformemente a dado impulso a la difusión de las máquinas flexográficas rotativas de bobina aptas para grandes velocidades de producción.

El campo de aplicación se halla todavía limitado a trabajos de calidad media, a causa de la tendencia que tiene la tinta fluida a extenderse sobre el soporte y no permiten la reproducción de detalles muy finos.

Este procedimiento se adapta a papeles de superficie áspera y a clases especiales como soportes de plástico y celofán.

6.3.3 Hot Stamping o Estampado Metálico

En este procedimiento no se emplea tinta, sino que se efectúa la impresión en caliente sobre una delgada hoja metálica como hacen los encuadernadores para estampar con panes de oro.

Se utiliza principalmente para la impresión de envases rígidos que requieren acabados de lujo o metálicos.

6.4 Impresión Plana

6.4.1 Litografía

La litografía tiene zonas impresoras y no impresoras en un mismo plano y mediante tratamientos especiales, las primeras se hacen receptoras de tinta y las segundas no receptoras. Generalmente, las zonas de la forma destinadas a recibir la tinta se preparan con una substancia grasa que retiene la tinta, mientras que las zonas destinadas a permanecer blancas, o sea, carentes de tinta, se tratan de modo que retienen el agua en forma de diminutas gotas, para que la humedad de estas zonas rechace la tinta. (fig 59)

Las máquinas litográficas han desaparecido de los talleres, sin embargo, tienen una gran importancia histórica porque marcan el primer ciclo del desarrollo de los procedimientos de impresión con formas planográficas, entre los que el procedimiento offset ha alcanzado gran importancia en la actualidad.

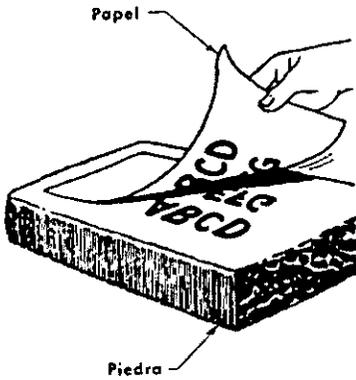


fig. 59

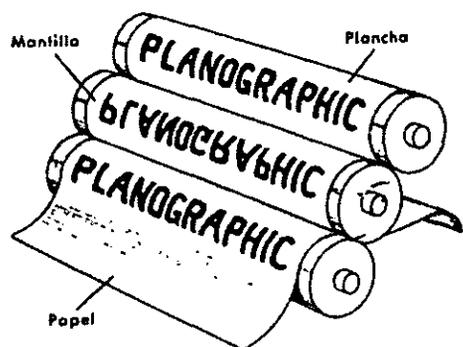


fig. 60

6.4.2 Offset

Es una técnica de impresión indirecta por medio de máquinas rotativas.

La plancha metálica, que es una hoja de zinc o aluminio, se agranda el positivo y se coloca en el cilindro de impresión, el primero de los tres que utiliza una máquina de offset.

Este primer cilindro se entinta y se humedece con agua por medio de unos rodillos que se encuentran en ambos lados.

La tinta es mandada por un soporte intermedio de caucho, también cilíndrico, que a su vez la trasfiere a un tercer cilindro que lleva el soporte definitivo: papel, cartón, etc.

Los elementos portaforma y portasoporte, son ambos cilíndricos, y la consiguiente posibilidad de emplear máquinas rotativas explican la rápida difusión de la impresión offset. (fig 60)

La posibilidad de imprimir uno tras otro, en rápida sucesión, los diferentes colores, con el fin de obtener el impreso acabado mediante una sola pasada por la máquina, sin necesidad de esperar el secado completo de los colores impresos anteriormente, ha permitido a la impresión offset ganar terreno, contribuyendo a la amplia difusión de la impresión multicolor de calidad.

6.5 Impresión en Hueco

6.5.1 Huecograbado

Es un proceso en donde la imagen es ahuecada en una plancha.

Las áreas ahuecadas se rellenan con una tinta de secado rápido.

Durante la impresión, el papel es comprimido contra la plancha por un cilindro recubierto de caucho y la tinta pasa al papel.

La intensidad de la tinta resultará más clara en los lugares en que el grabado es menos profundo y más oscura donde el grabado es más profundo. (fig. 61)

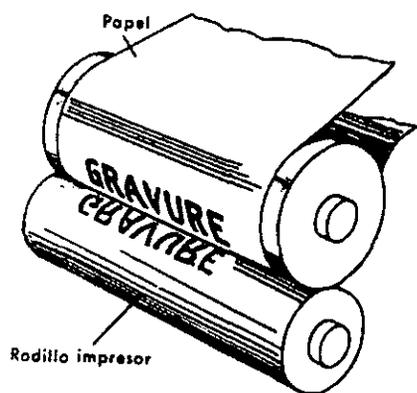


fig. 61

Esta propiedad de la impresión de las formas en hueco confiere a los impresos una gran intensidad de viveza de color y efectos de contraste que difícilmente pueden obtenerse con otros procedimientos.

Este procedimiento se utiliza para tirajes largos ya que la tinta se seca con mucha rapidez.

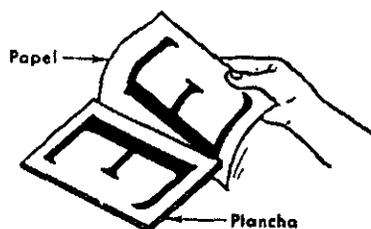


fig. 62

6.5.2 Calcografía

Consiste en entintar la plancha con un rodillo para llenar las líneas grabadas en hueco del dibujo a estampar.

La tinta sobrante se quita frotando la superficie de la plancha hasta dejar solamente la tinta de las partes sumidas debajo de la superficie. Luego, en una prensa o tórculo se oprime el papel contra la plancha, la tinta sale de los huecos y se pega al papel. Al hacerlo así, la tinta deja un efecto realzado que se puede percibir fácilmente al tacto. (fig. 62)

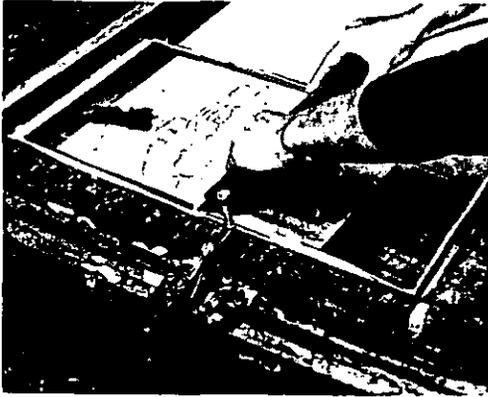


fig. 63

6.6 Serigrafía

La serigrafía se basa en el principio de hacer pasar la tinta a través de una plantilla, que se fija a una trama de tejido tensado en un bastidor. El bastidor puede ser de madera o metálico, pero tiene que ser lo bastante fuerte como para no arquearse bajo presión. Para la trama pueden usarse varios tejidos, entre ellos seda, nylon y terylene; en la actualidad, las fibras sintéticas tienden a desplazar a las naturales. El tipo de imagen que al final se produce depende del tejido escogido. Cuanto más fina sea la malla del tejido, más fina será la imagen.

La plantilla, que es el patrón de la impresión, puede ser de papel o de cualquier otro material resistente a la tinta. Las plantillas de papel son las más baratas y fáciles de hacer. La plantilla se corta con una cuchilla y se despegan las zonas que deba atravesar la tinta.

Para imprimir serigrafía se hace pasar la tinta a través del tejido con la ayuda de un enjuagador de hoja de goma (rasero), que se carga de tinta y se pasa por la trama. La plantilla bloquea la tinta en ciertas zonas, y la imagen se trasfiere al papel. Es importante que el tejido no toque el papel sobre la mesa hasta apretar con el rasero para hacer la impresión. (fig. 63)

Después de cada impresión se hace retroceder el rasero sobre la trama y se llena de tinta fresca, esto impide que la tinta seque en el tejido. La impresión se efectúa en gran parte manualmente, se emplea para tiradas cortas y usos especiales donde no podrían aplicarse los otros sistemas de impresión, como lo son impresiones en cristal, plástico, madera, material decorativo, carteles, calcomanías, etc.

6.7 Electrografía

Consiste en una plancha metálica de composición especial que en la oscuridad presenta toda su superficie recubierta de cargas positivas. Expuesta a los rayos de luz a través de una imagen positiva, las partes afectadas por la luz resultan neutras, mientras que las partes en que la luz no toca permanecen cargadas positivamente.

La tinta es un polvillo cuyos gránulos son neutros o cargados negativamente; al entrar al contacto con la plancha, sólo se adhieren a las zonas de la imagen.

La tinta en polvo que se adhiere al soporte se funde después mediante calor, o bien, se disuelve parcialmente en un ambiente saturado de vapores de disolventes adecuados.

Este procedimiento se emplea para la impresión de texto y dibujos al trazo, mientras que en las imágenes tramadas el resultado es todavía mediocre.

La impresión electrográfica ha encontrado una gran difusión en la reproducción rápida de documentos, escritos y módulos a un costo inferior al de los procedimientos fotográficos normales.

6.8 Bordado

Es el arte de ornamentar telas, y a veces pieles, con trabajos de aguja.

Los instrumentos que se requieren para bordar a mano son muy simples: agujas, tijeras y tela. Las máquinas modernas son capaces de realizar casi todo el trabajo en sólo una pequeña fracción del tiempo que se necesita para hacerlo a mano. Hay una gran variedad de puntos o puntadas: cruz, cadeneta, pluma, nudo francés, satín, avíspero, etc.

El realce, que permite destacar el bordado en relieve a base de rellenos, se conoce desde el siglo XII.

La incrustación o aplicación, que consiste en sobreponer un trozo de tela sobre otra con el fin de formar figuras, se conoce también desde hace siglos.

Las máquinas bordadoras actuales son máquinas que tienen multicabezas y son capaces de bordar hasta 1000 puntadas por minuto, combinando hasta 8 colores al mismo tiempo.

Los pasos a seguir son los siguientes: se escanea la imagen y se digitaliza en un programa especial donde se hace la matriz.

El digitalizado para bordar se llama ponchado ya que originalmente se perforaban tarjetas llamadas Jacquards y luego cintas de cartón.

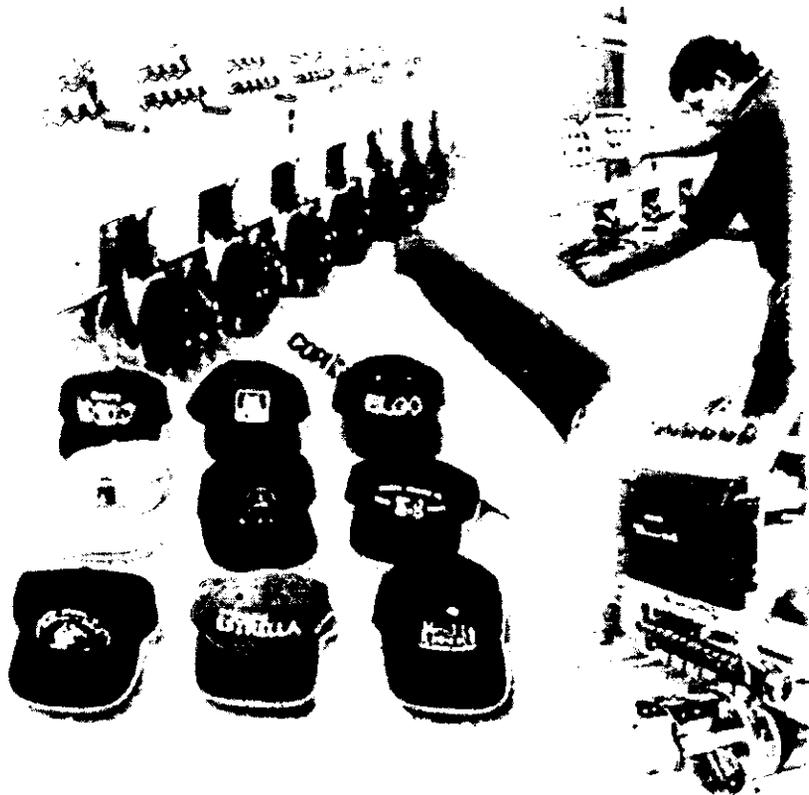
Se debe pensar el orden de colores que se van a bordar para poder pasar entre bloques por debajo de lugares que luego cubrirá el otro color. A continuación se va copiando la imagen con el tipo de punto elegido.

CAPITULO 6

Métodos de Impresión

La densidad de puntada elegida debe ser más apretada para telas tejidas y más abierta para telas planas.

Después de haber terminado todo el bordado, de repasadas todas las densidades y de comparar los parámetros de cada bloque se debe controlar que el bordado haya quedado de las dimensiones deseadas. Después de esto, se debe centrar para que comience y termine en un mismo punto. Finalmente se graba y se exporta a un diskette y se coloca en la máquina de bordar.

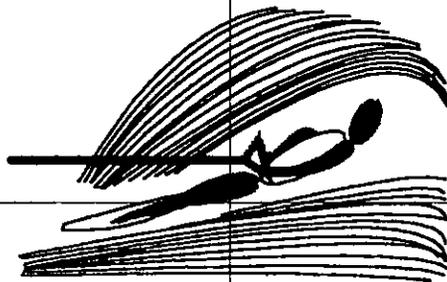


CAPITULO 6

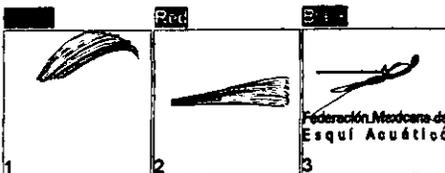
Métodos de Impresión

6.9 Preparación de formas y procedimientos de impresión

Procedimiento de impresión	Forma	Tinta	Clase de contacto entre forma y soporte
Tipografía	En relieve	Consistente: vehículo a base de sustancias grasas	Impresión directa
Letterset: Tipografía indirecta	En relieve	Consistente: vehículo a base de sustancias grasas	Impresión indirecta
Flexografía	En relieve	Líquida: vehículo a base de disolventes volátiles	Impresión directa
Litografía	Planográfica	Consistente: vehículo a base de sustancias grasas	Impresión directa
Offset	Planográfica	Consistente: vehículo a base de sustancias grasas	Impresión indirecta
Huecograbado	En hueco	Líquida: vehículo a base de disolventes volátiles	Impresión directa
Calcografía	En hueco	Consistente: vehículo a base de sustancias grasas	Impresión directa
Serigrafía	Permeográfica	Consistente: vehículo a base de sustancias grasas	Impresión directa
Electrografía	Planeográfica con propiedades fotoeléctricas especiales	Sólida en polvo o líquida, con componentes electrosensibles especiales	Impresión directa
Fototipía	Planográfica	Consistente: vehículo a base de sustancias grasas	Impresión directa
Multicopiado al alcohol	Planográfica con reporte de tinta sólida cerosa	Sólida cerosa trasladada de la forma y cedida poco a poco a los impresos, convenientemente humectados con alcohol	Impresión directa
Multicopiado con tinta	Permeográfica con características especiales	Fluida pastosa a base de sustancias grasas no secantes, a menudo en forma de emulsión acuosa	Impresión directa
Permeoelectrográfica	Permeográfica pero con características especiales para permitir el paso de gránulos de polvo	Sólida en polvo	Sin contacto entre forma y soporte. Posibilidad de imprimir objetos de formas especiales



Federación Mexicana de Esquí Acuático



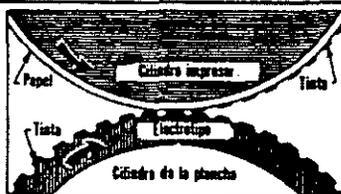
1 2 3 = 4/30

CAPITULO 6

Métodos de Impresión

6.10 Procedimientos de Impresión

Cómo distinguir los procedimientos de impresión

	Tipografía	Litografía offset	Hexcografía
Métodos relativos de cada procedimiento			
Examinase el tipo	A menudo acusa una ligera impresión en el reverso de la hoja.	Nunca deja ver impresión alguna en el reverso de la hoja: sosténgasela oblicuamente a la luz.	Todos los tipos están tramados, lo mismo que las ilustraciones: examínese con una lupa.
Examinense los grabados de línea.	La impresión puede dejarse ver en el reverso de la hoja: sosténgase ésta oblicuamente a la luz.	Nunca deja ver impresión alguna en el reverso de la hoja.	Las ilustraciones que se ven como de línea están, realmente, tramados.
Examinense la tinta	Generalmente se la ve de un negro intenso. Los detalles son netos y acusados.	Generalmente los negros lisos se ven grises al compararlos con los de impresión tipográfica. Por lo general los detalles no se ven tan acusados como en los impresos tipográficos.	Tonos lisos que se entremezclan. El detalle no se ve tan acusado como en tipografía u offset.
Examinense las puntas de medias líneas.	Puntos en claros. Puntos en sombreados.  Generalmente, trama de 50 a 55 líneas por cm.	Puntos en claros. Puntos en sombreados.  Generalmente, trama de 32 a 55 líneas	Trama de claros y oscuros.  Generalmente de 60 líneas por cm; la tinta tiende a correrse y borra el tramado.

Debido a las grandes diferencias de calidad en los impresos que se hacen tanto en tipografía como en offset, a menudo resulta difícil distin-

guir entre un procedimiento y otro. Muchas veces el offset se ve como tipografía.

CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen



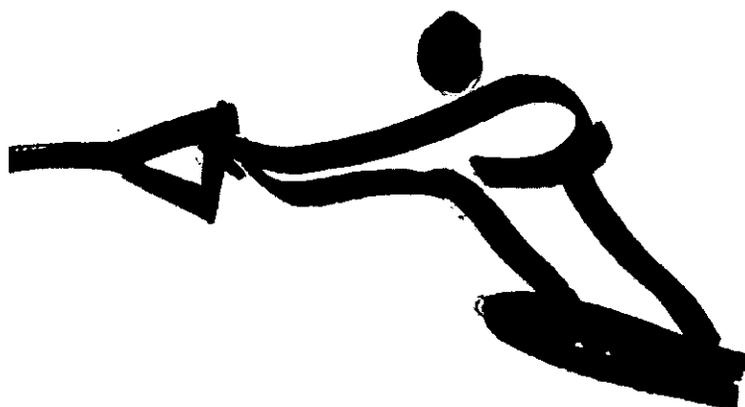
7.1 Bocetaje

Después de haber terminado la etapa de investigación se procederá a la realización del desarrollo de la imagen para así finalizar la imagen corporativa para La Federación Mexicana de Esquí Acuático.

CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

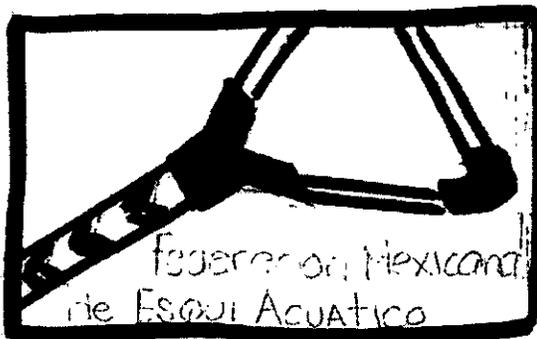
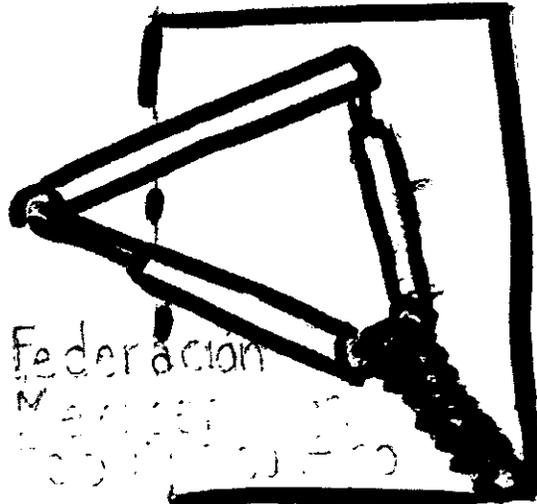
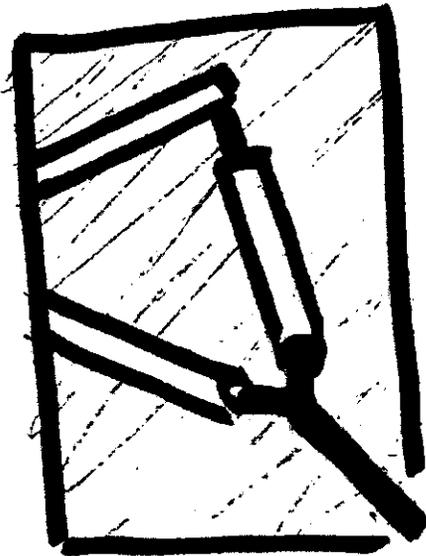
7.1 Bocetaje



CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

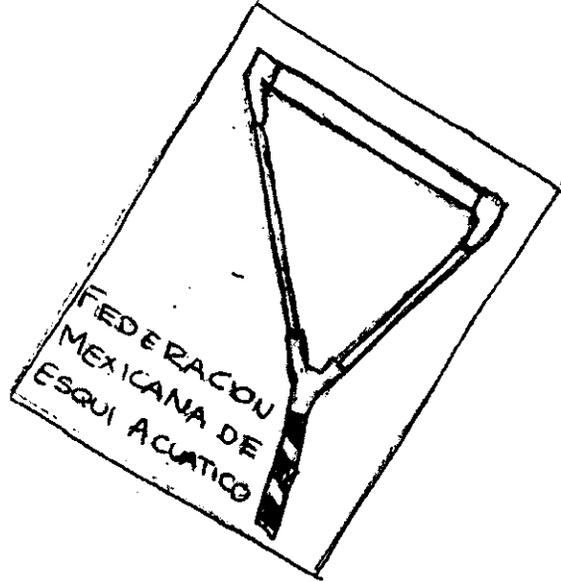
7.1 Bocetaje



CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

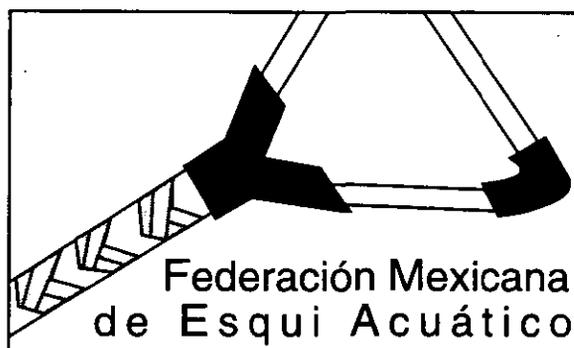
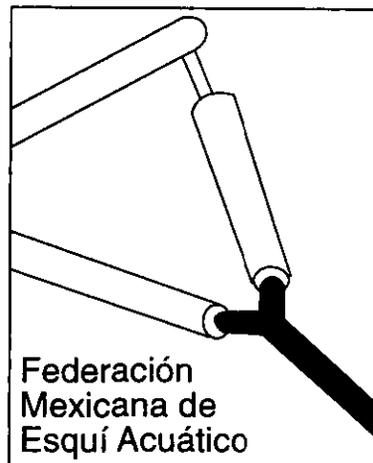
7.1 Bocetaje



CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

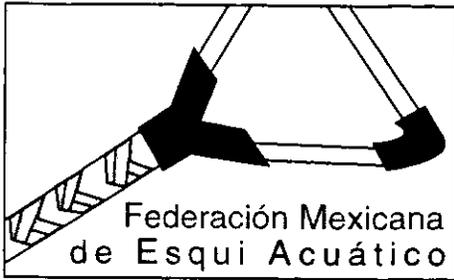
7.1 Bocetaje



CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

7.1 Bocetaje



7.1 Bocetaje



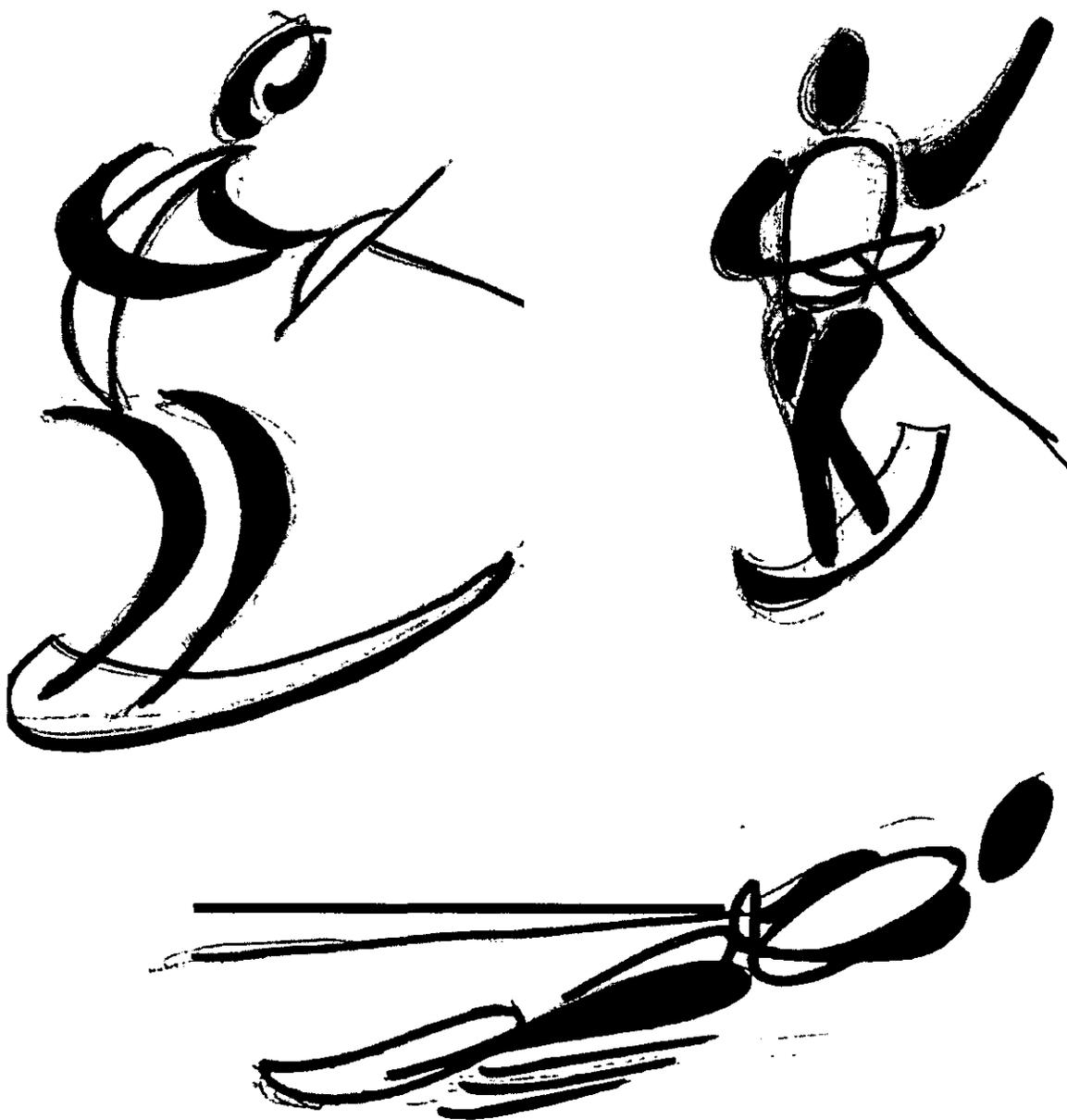
7.1 Bocetaje



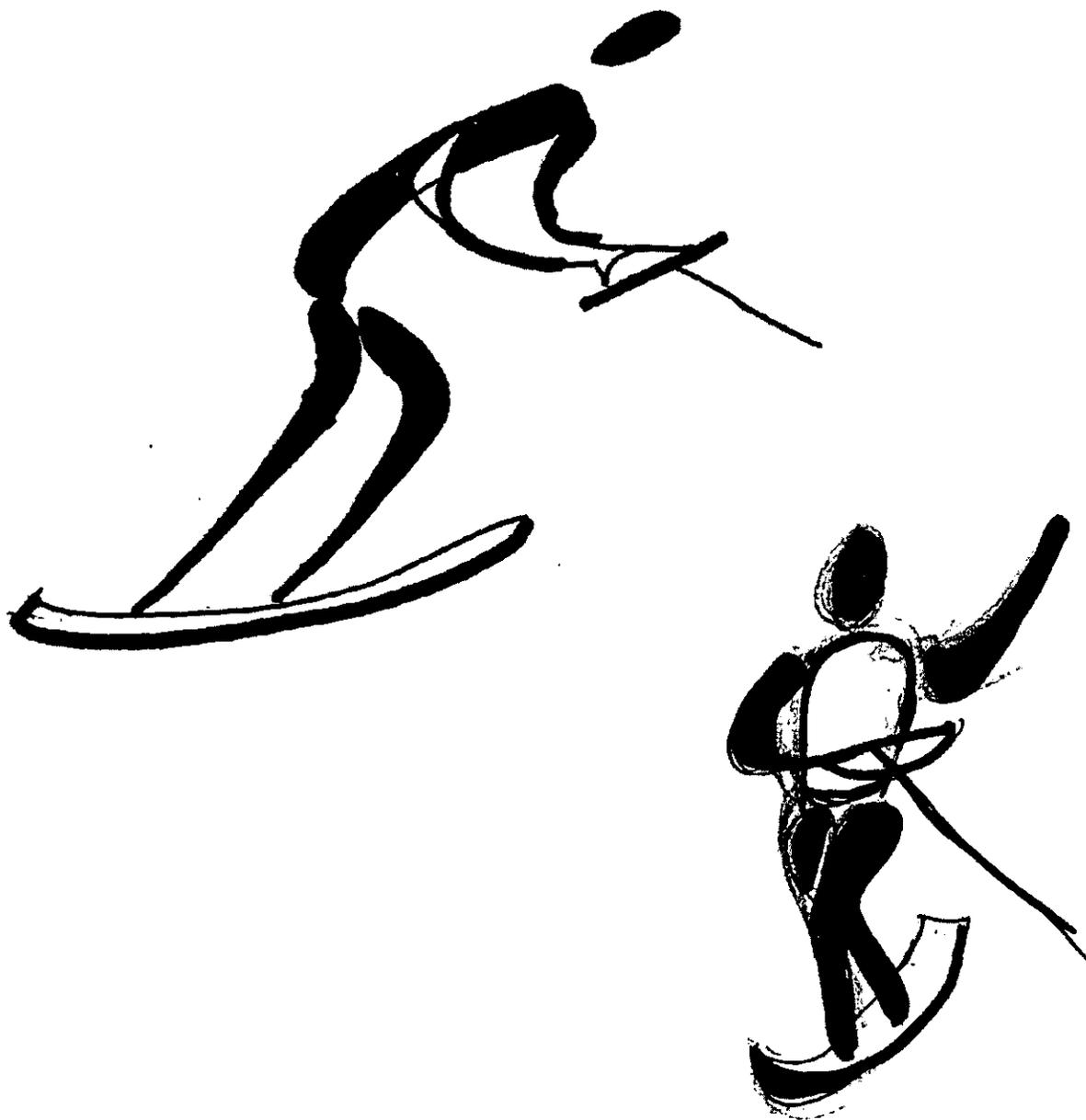
CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

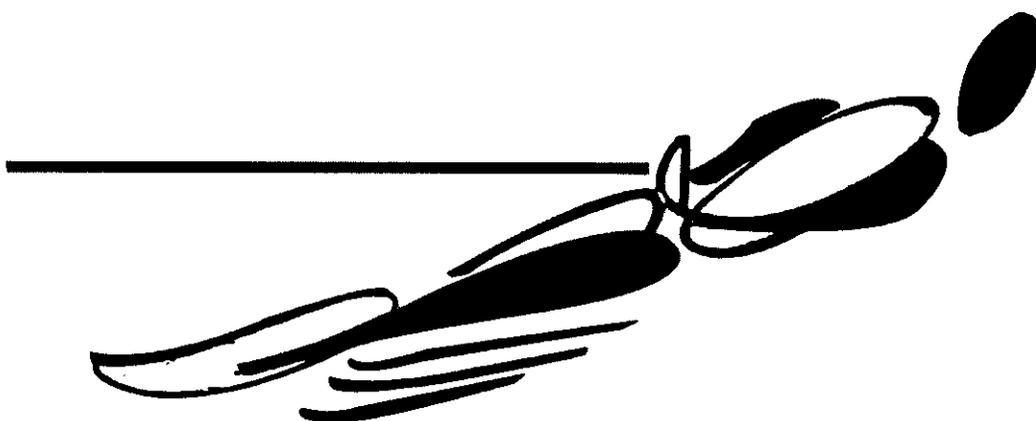
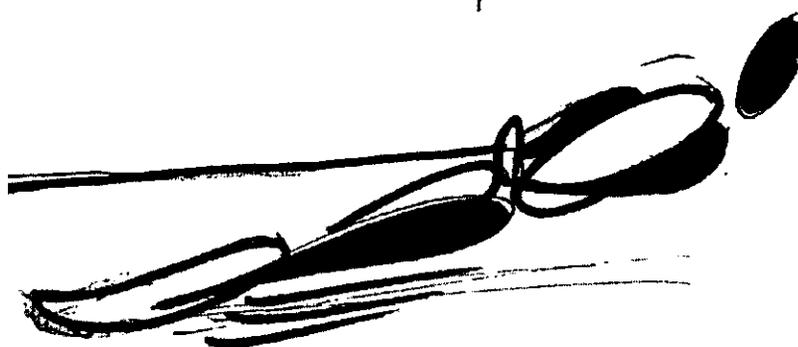
7.1 Bocetaje



7.1 Bocetaje



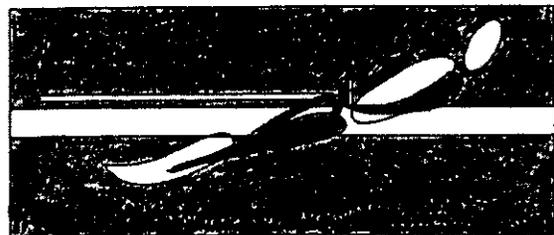
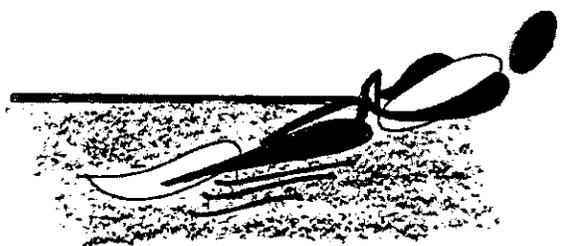
7.1 Bocetaje



CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

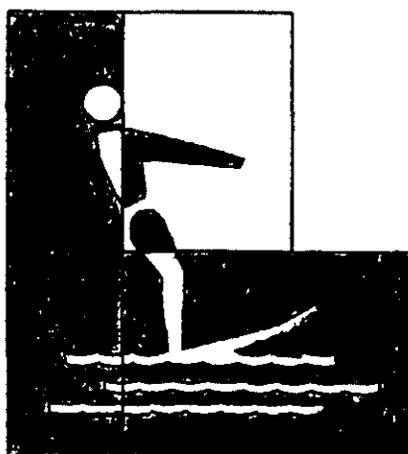
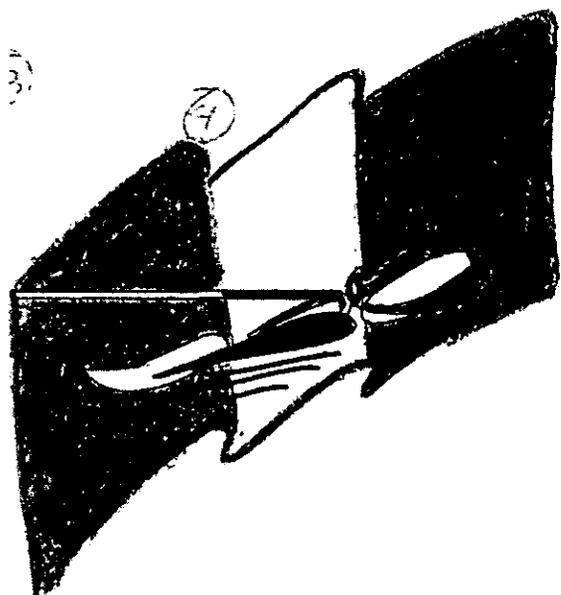
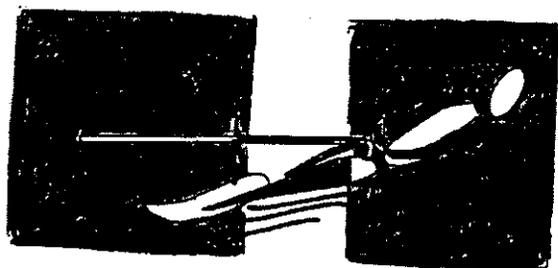
7.1 Bocetaje



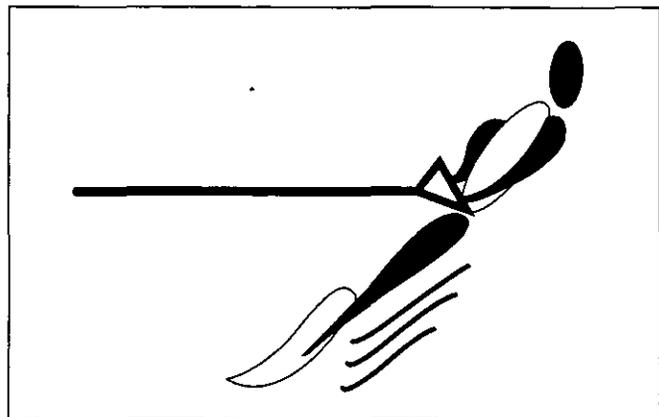
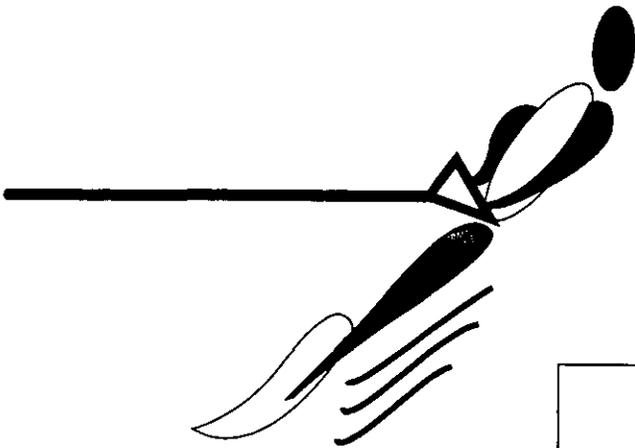
CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

7.1 Bocetaje



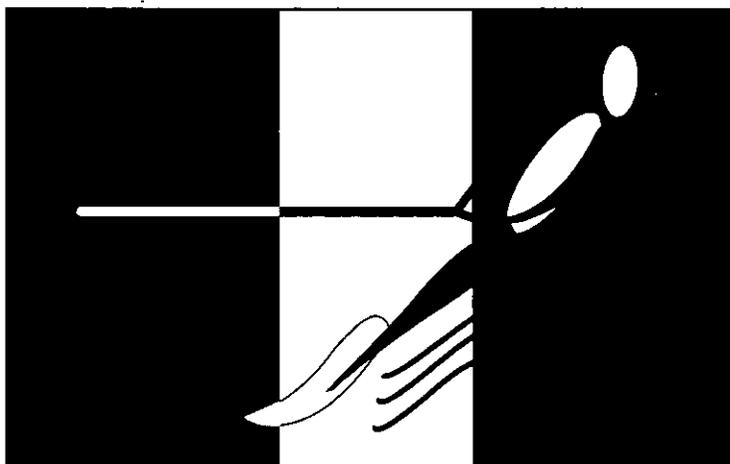
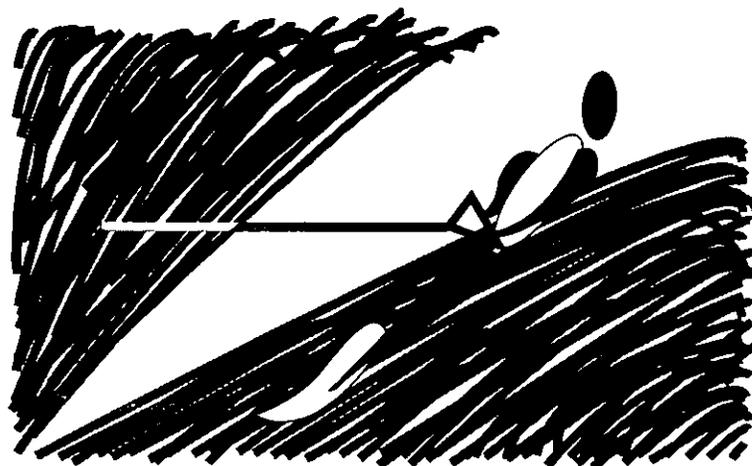
7.1 Bocetaje



CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

7.1 Bocetaje



CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

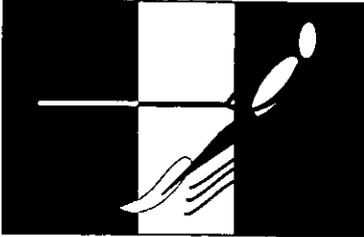
7.1 Bocetaje



CAPITULO 7

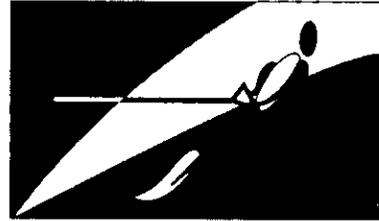
Desarrollo de la Imagen

7.1 Bocetaje

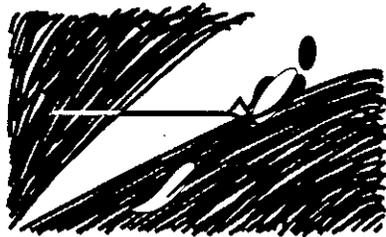


FEDERACION
MEXICANA
DE ESQUI ACUATICO

Federación Mexicana



de Esqui Acuático



Federación Mexicana
de Esqui Acuático



CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

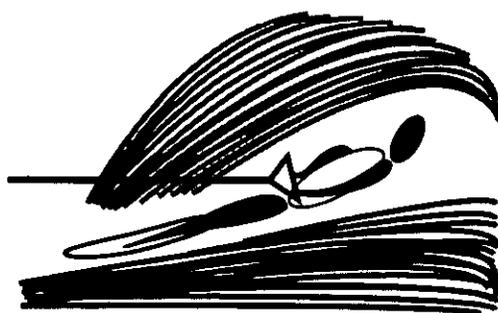
7.1 Bocetaje



CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

7.1 Bocetaje



Federación Mexicana de
Esquí Acuático

CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

7.2 Selección de Boceto



Federación Mexicana de
Esquí Acuático

7.3 Tipografía para la Imagen

La Tipografía utilizada es la Decade, en altas y bajas y se encuentra justificada en el ancho de nuestra imagen creando así un bloque visual y logrando una imagen completa entre grafismos y tipografía.

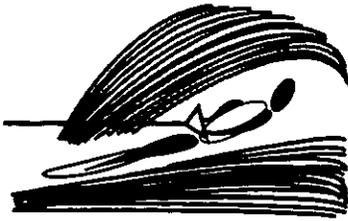
Decade

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk

Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt

Uu Vv Ww Xx Yy.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



Federación Mexicana de
Esquí Acuático

7.4 Justificación de la Imagen

El diseño de la imagen corporativa para La Federación Mexicana de Esquí Acuático es dinámica, ligera, representativa de México, legible y alegre.

La tipografía que utilizé se crea en bloque justificada por ambos lados y sirve como base para los grafismos de la imagen. La segunda línea tiene un espacio mayor entre letras para justificar.

Los colores que se utilizan son los representativos de la Nación Mexicana.

Los grafismos diseñados representan en su totalidad a la actividad del esquí Acuático.

La abstracción del esquiador se logra con pocos trazos y se entiende fácilmente, la inclinación del esquiador es también la correcta para la práctica de éste deporte.

La franja superior es la ola que hace el esquiador al deslizarse por la superficie y el tamaño de esta representa una buena técnica por parte del esquiador.

La base tiene el mismo tratamiento que la franja superior y es el agua por donde se desliza el deportista para sus diferentes maniobras. La forma de representar la estela y la superficie donde se desliza el hombre crea un movimiento y una tonalidad representativa del agua en esta situación.

7.5 Color en la Imagen

De acuerdo con la Federación Mexicana de Esquí Acuático se usarán los colores de la bandera para representar a nuestro País.

El verde:

Es sedante, adaptable, estimula la meditación y la concentración, significa también equilibrio, quietud, juventud, naturaleza, inmortalidad y amistad; además de que el verde simboliza la Independencia de México y la libertad de sus habitantes.

El blanco:

Es la luz que se difunde, es claro, armónico, pulcro, simboliza la paz, la pureza, la infancia y la divinidad.

El rojo:

Aumenta la tensión muscular, ejerce gran influencia en la presión arterial, significa acción, pasión y emoción.

En la bandera mexicana representa la sangre derramada por nuestros héroes.

CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

7.5 Color en la Imagen



Federación Mexicana de
Esquí Acuático



Federación Mexicana de
Esquí Acuático

CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

7.6 Alternativas de papelería primaria (tarjeta)



CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

7.6 Alternativas de papelería primaria (tarjeta)



Federación Mexicana de
Esquí Acuático

Ing. Arturo Torres M.
Presidente

3ra Cda. Emilio Carranza No.29
Col.San Andrés Tetepilco
Tels. 55328217 55325330 y
56742754 Fax 5325030
e-mail
mexesqui@compuserve.com.mx
fmea@codeme.org.mx



Federación Mexicana de
Esquí Acuático

Ing. Arturo Torres M.
Presidente

3ra Cda. Emilio Carranza No.29 Col.San Andrés Tetepilco
Tels. 55328217 55325330 y 56742754 Fax 5325030
e-mail mexesqui@compuserve.com.mx
fmea@codeme.org.mx



Federación Mexicana de
Esquí Acuático

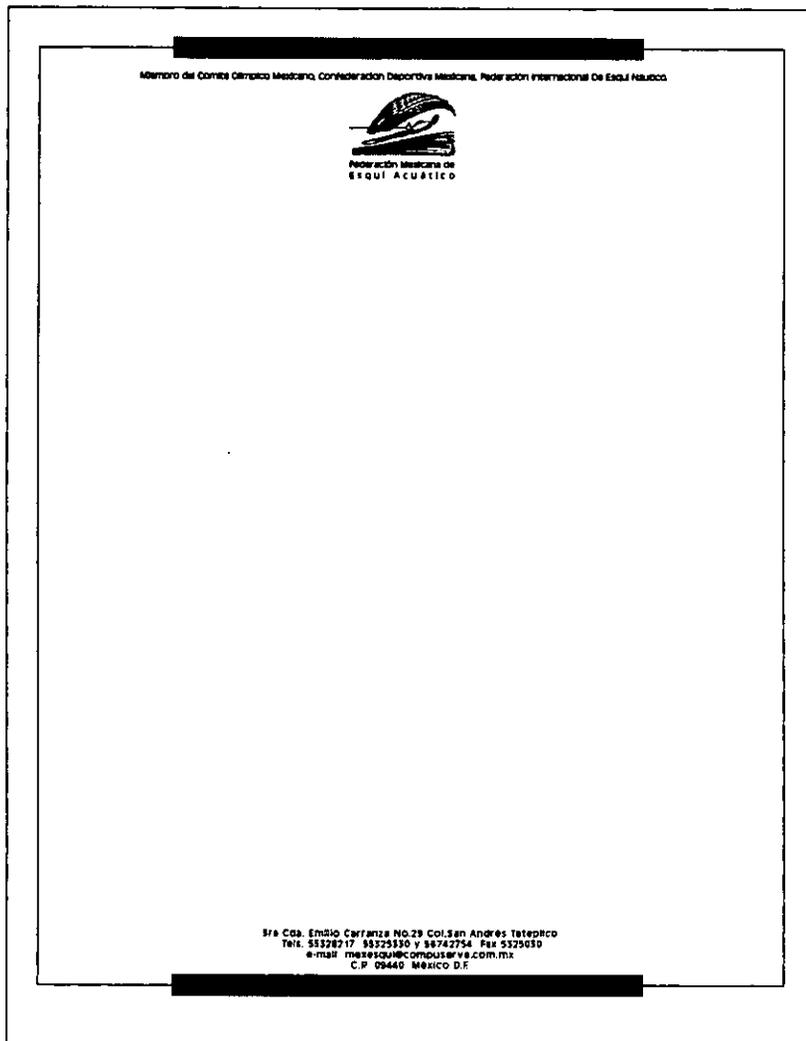
Ing. Arturo Torres M.
Presidente

3ra Cda. Emilio Carranza No.29 Col.San Andrés Tetepilco
Tels. 55328217 55325330 y 56742754 Fax 5325030
e-mail mexesqui@compuserve.com.mx
fmea@codeme.org.mx

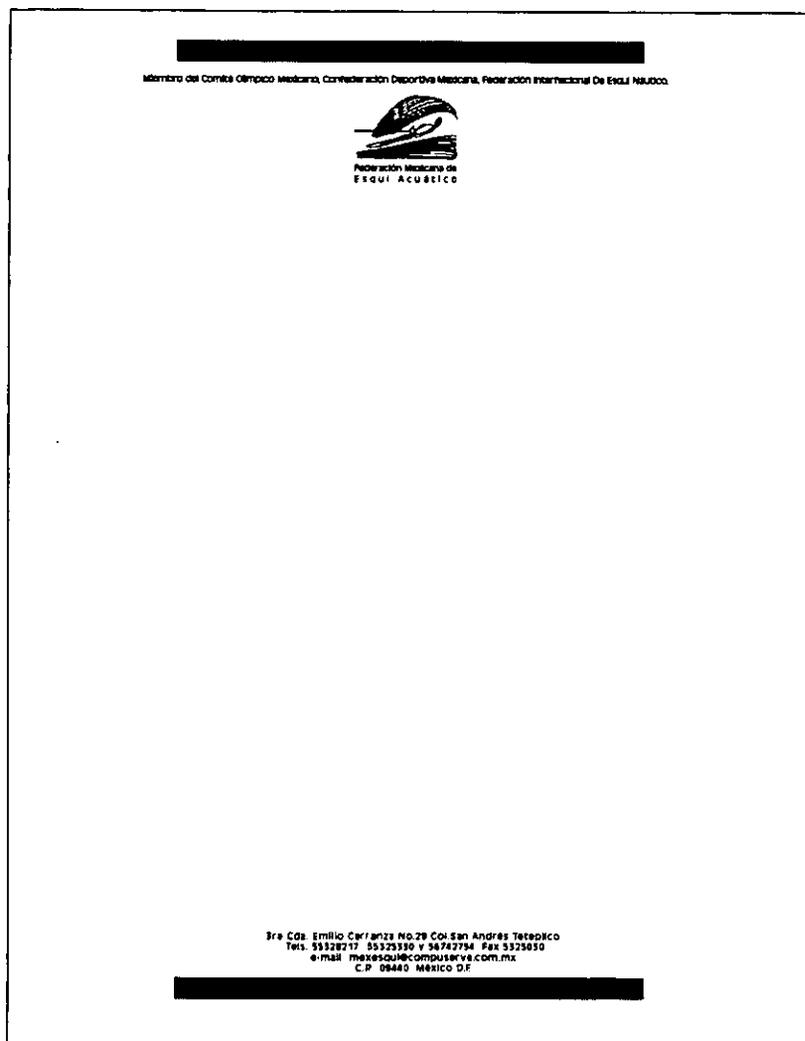
CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

7.6 Alternativas de papelería primaria (hoja)



7.6 Alternativas de papelería primaria (hoja)



CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

7.6 Alternativas de papelería primaria (sobre)

Miembro del Comité Olímpico Mexicano, Confederación Deportiva Mexicana, Federación Internacional De Esquí Náutico.



Federación Mexicana de
Esquí Acuático

3ra Cda. Emilio Carranza No.29 Col.San Andrés Teteplco
C.P. 09440 México D.F.



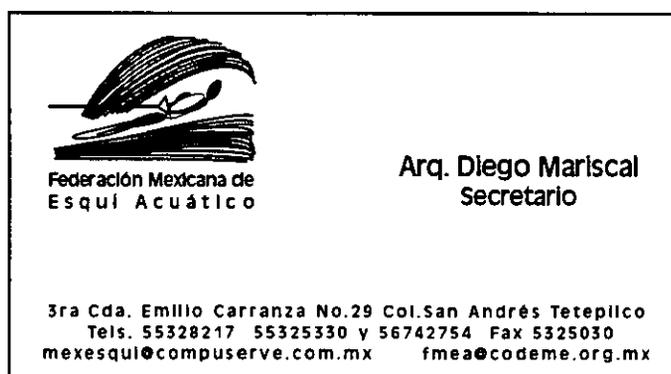
Federación Mexicana de
Esquí Acuático

Miembro del Comité Olímpico Mexicano, Confederación Deportiva Mexicana, Federación Internacional De Esquí Náutico.

CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

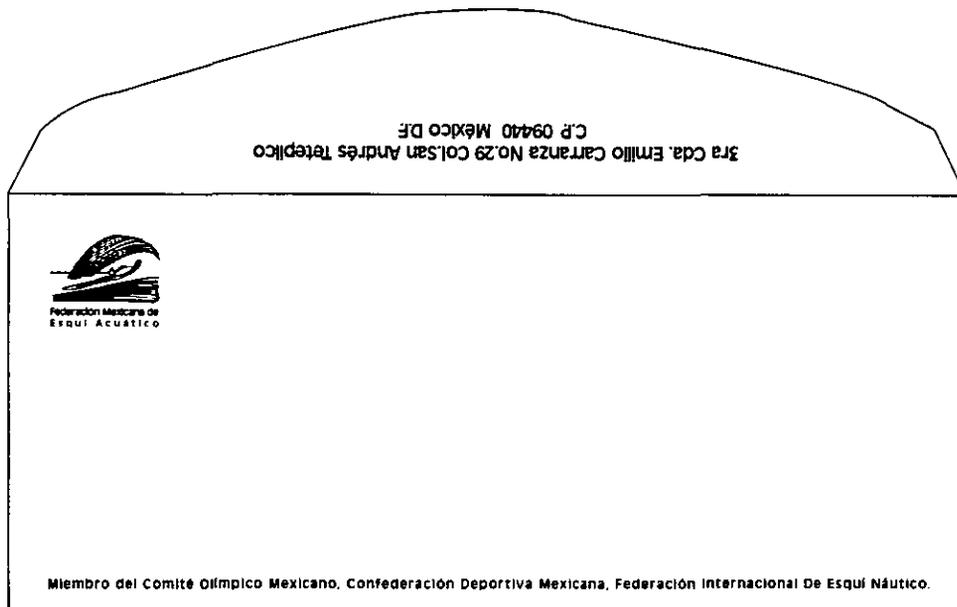
7.7 Propuesta Final de papelería (tarjeta)



CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

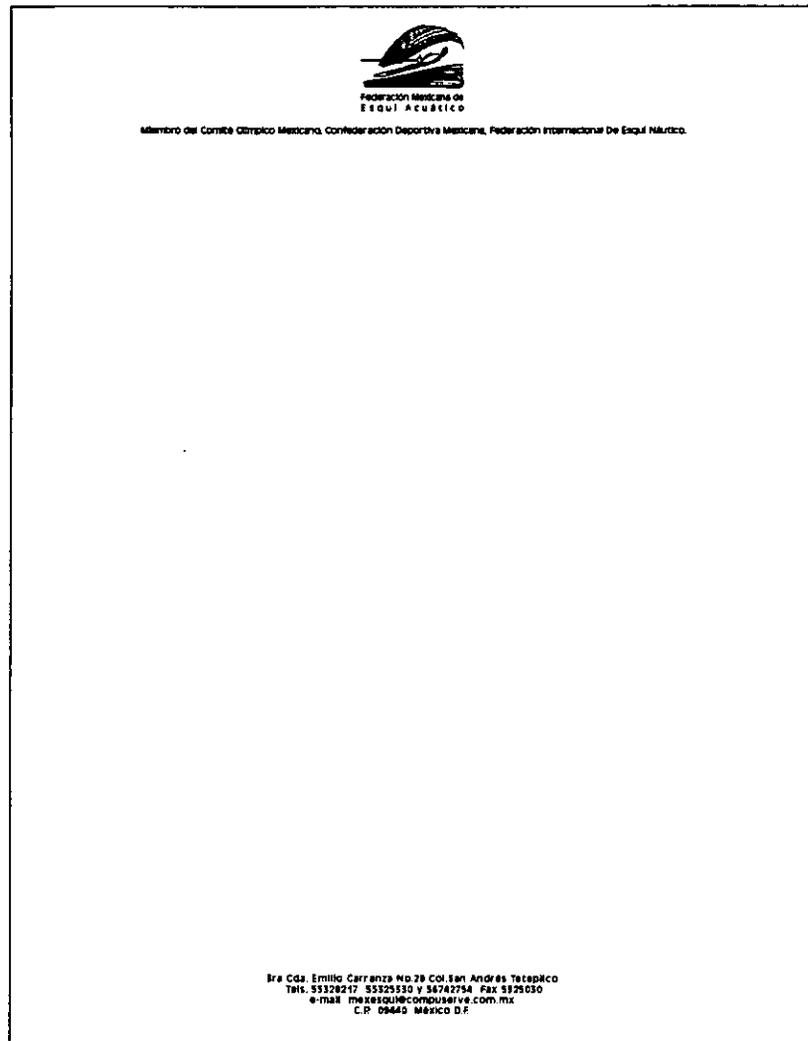
7.7 Propuesta Final de papelería (sobre)



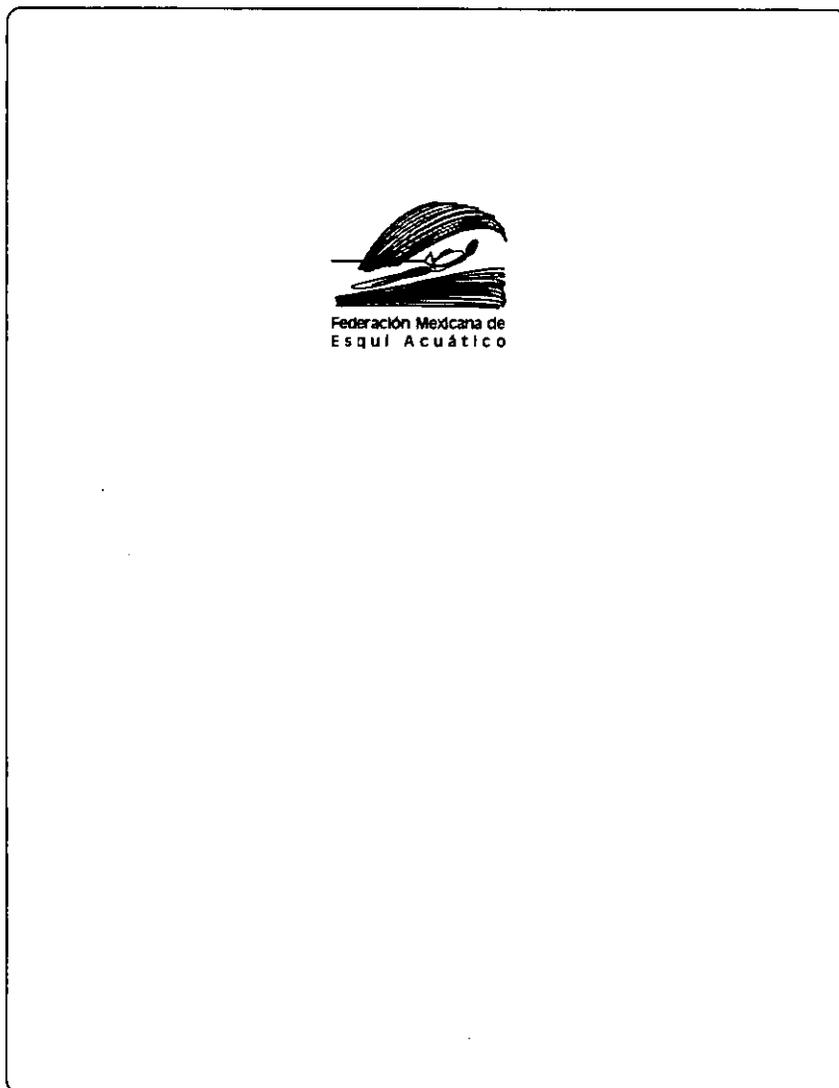
CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

7.7 Propuesta Final de papelería (hoja)



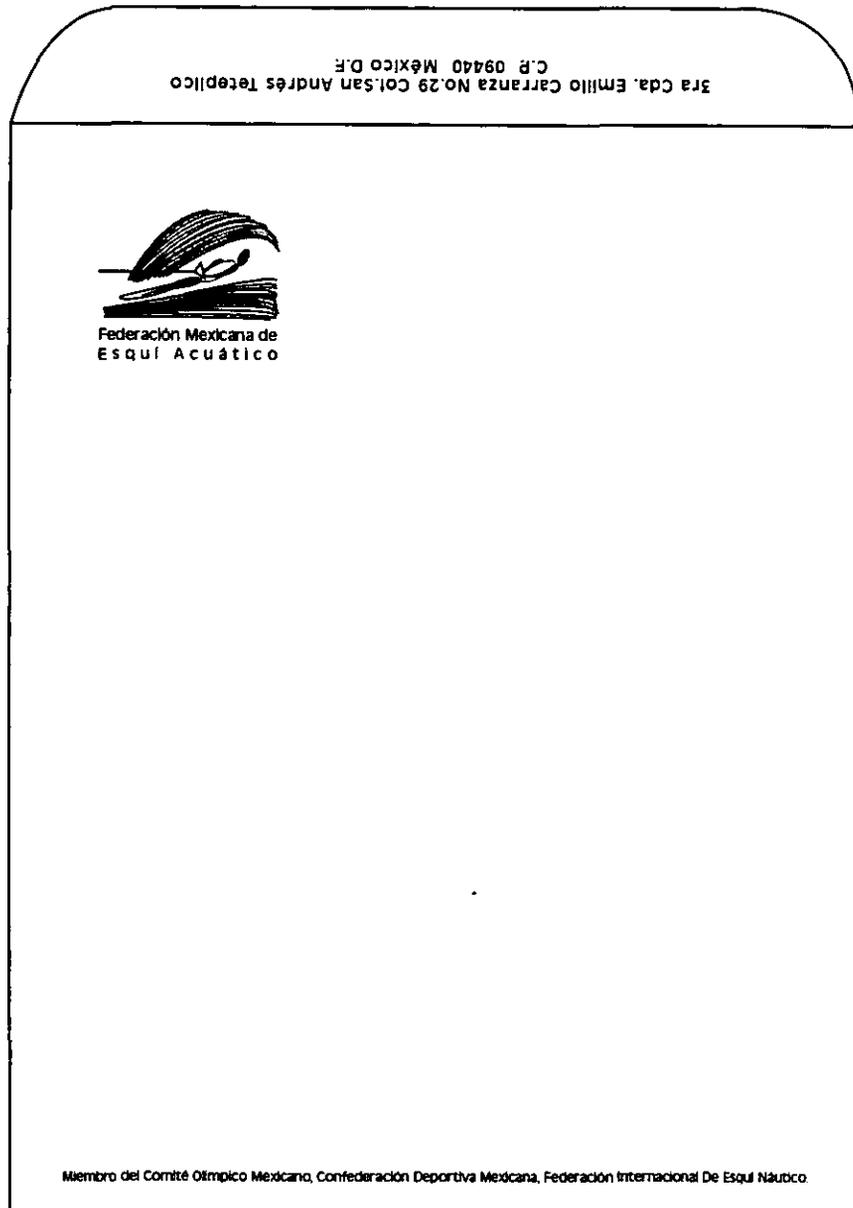
7.8 Papelería secundaria (folder)



CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

7.8 Papelería secundaria (sobre manila)



CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

7.8 Papelería secundaria (papelería para jueces) salto de rampa 1

SALTO DE RAMPA 1

MESA CENTRAL

Papelería Oficial



Federación Mexicana de
ESQUÍ ACUÁTICO

Torneo _____

Hoja No. _____

Fecha _____

Jueces _____

Lugar _____

Juez Arbitro _____

COMPETIDOR Nombre	Lugar	PRIMER SALTO					SEGUNDO SALTO					TERCER SALTO				
		Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Resultado Pies	Resultado Metros	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Resultado Pies	Resultado Metros	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Resultado Pies	Resultado Metros
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																
19																
20																

Firma Juez Arbitro

CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

7.8 Papelería secundaria (papelería para jueces) salto de rampa 2

SALTO DE RAMPA 2									
MEDIDOR DE MESA No. _____									
Papelería Oficial									
Torneo _____								Hoja No. _____	
Fecha _____								Jueces _____	
Lugar _____								Juez Arbitro _____	
<small>Federación Mexicana de Esquí Acuático</small>									
COMPETIDOR Nombre	PRIMER SALTO			SEGUNDO SALTO			TERCER SALTO		
	Lectura inferior	Lectura superior	Promedio	Lectura inferior	Lectura superior	Promedio	Lectura inferior	Lectura superior	Promedio
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
Firma Juez (medidor inferior)			Firma Juez (medidor superior)			Firma Juez Arbitro			

CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

7.8 Papelería secundaria (papelería para jueces) slalom

SLALOM
Papelería Oficial



Federación Mexicana de
ESQUÍ ACUÁTICO

Torneo _____ Hoja No. _____
 Fecha _____ Jueces _____
 Lugar _____ Juez Arbitro _____

No.	ORDEN DE SALIDA Nombre	Velocidad Inicial de la Categoría	Velocidad Inicial del Esquiador	Metros Cuerda	P A S A D A S						BOYAS		Lugar	
					1º	2º	3º	4º	5º	Cº	Sumas	Total		
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														

Firma Jueces _____

Firma Juez Arbitro _____

CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

7.8 Papelería secundaria (diplomas)

La Federación Mexicana de Esquí Acuático
otorga el presente

DIPLOMA

A _____

por su participación en el Torneo del día del niño



Teques Club
tequesquitengo, Mor
1 de Mayo 1999

Ing. Arturo Torres
presidente FMEA

CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

7.8 Papelería secundaria (diplomas)

La Federación Mexicana de Esquí Acuático
otorga el presente



DIPLOMA

A _____

Por su _____

Torneo Nacional Tercera Ronda

Aqua Ski
Morelos
Noviembre 1999

Ing. Arturo Torres
presidente FMEA

CAPITULO 7

Desarrollo de la Imagen

7.8 Papelería secundaria (gafete)

Federación Mexicana de Esquí Acuático



Nombre _____

México

COTIZACIÓN



COTIZACIÓN

Cotización

Papelería

	100 Tarjetas serigrafía	\$220	
500	[Hojas figuras offset	\$800	
	[Hojas salto de rampa offset	\$500	
	[Hojas Slalom offset	\$500	
	100 Diplomas serigrafía	\$430	
	100 Hojas membretadas	\$800	
	500 Sobres manila serigrafía] \$2346
	100 Folders serigrafía		

Uniformes

	Camiseta	\$25
	Gorra	\$27
	Toalla	\$60
	Calcetines	\$4
	Mochila	\$80
	Pepsilindro	\$16

Más bordado

	Logo grande	\$20
	Logo mediano	\$15
	Logo chico	\$5.40

CONCLUSIONES



CONCLUSIONES

En conclusión puedo decir que el haber trabajado con un proyecto real resultó ser una experiencia muy gratificante ya que el saber que el rediseño del logotipo de la "Federación Mexicana de Esquí Acuático" se aplicó tanto en papelería como en uniformes y promocionales, y esto fue de gran motivación y aprendizaje.

Al ver físicamente como ya se está utilizando este diseño en varios artículos me llena de satisfacción ya que es una gran responsabilidad tener que trabajar bajo ciertos lineamientos estipulados por la "Federación Mexicana de Esquí Acuático" lograrlo satisfactoriamente y ver que mi diseño está recorriendo el mundo.

Para el desarrollo de este proyecto llevé a cabo una metodología para hacer un trabajo ordenado y que cumpliera con los requisitos planteados en un principio. Investigué y analicé el problema obteniendo la propuesta final.

A todo lo mencionado se le sumó un análisis de diseño, tipografía, color, imagen corporativa, métodos de impresión y desarrollo de la imagen.

Otro de los puntos importantes que puedo mencionar es la intervención directa de algunos de los integrantes de la "Federación Mexicana de Esquí Acuático" con los cuales tuve constantemente retroalimentación para lograr la imagen que se presentó.

Como conclusión final puedo decir que se obtuvo el resultado esperado, fue un trabajo profesional y que los integrantes de la "Federación Mexicana de Esquí Acuático" están totalmente satisfechos con el proyecto que realicé y hay mucho más por aplicar por que la "Federación Mexicana de Esquí Acuático" tiene proyectos nuevos.



Miembro del Comité Olímpico Mexicano. Confederación Deportiva Mexicana. Federación Internacional De Esquí Náutico.

México, D.F. a 22 de Mayo del 2000.

Srita. Esther Arditti Cohen
Presente.

Por medio de la presente la Federación Mexicana de Esquí Acuático, A.C., agradece a usted de la manera más atenta, su ayuda y colaboración en el rediseño de Imagen y Logotipos, que identifican a esta Federación.

Los cuales nos distinguen tanto en CONADE, CODEME, COM, etc., en nuestra papelería oficial, así como también en todos los eventos Nacionales e Internacionales que participamos o realizamos.

Agradeciendo la atención prestada a la presente y en espera de seguir contando con su ayuda y creatividad, quedo de usted.

ATENTAMENTE

ING. ARTURO TORRES MUJICA
PRESIDENTE

GLOSARIO



GLOSARIO

-Aire: Espacio en blanco.

-Alineado: Se dice que en un texto cuando está compuesto de forma que quedan en una misma vertical los principios de las líneas o los finales de las mismas.

-Boceto: Ensayo que hace un artista antes de comenzar una obra.

-Cartel: Anuncio o aviso que se fija en un sitio público y tiene la finalidad de informar.

-Color: Impresión producida en los ojos por la luz difundida por los colores.

-Diseño: Actividad creativa que consiste en determinar las propiedades formales o las características exteriores de los objetos que se van a producir artísticamente o industrialmente.

-Eje: Recta alrededor de la cual se supone que gira una línea, una superficie o un cuerpo.

-Imagen: Cualquier representación con caracteres o ilustraciones.

-Imagen Corporativa: Unión del logotipo y símbolo como elemento de identificación corporativa.

GLOSARIO

-Imagotipo: Es la conjunción de la imagen con el logotipo logrando crear una identidad visual; compuesta por una imagen y tipografía.

-Impresión: Proceso de plasmar en un papel o en algún otro material imágenes por medio de presión.

-Inclusión: Acción de incluir.

-Logotipo: Iniciales o palabras ordenadas según una sólo unidad compositiva que sirven, generalmente, como firma o sello de una empresa.

-Luz: Lo que ilumina los objetos y los hace visibles.

-Manual de Identidad Corporativa: Guía de lineamientos que describen la correcta reproducción y aplicación de la imagen corporativa.

-Matiz: Color proporcionalmente mezclado con otros en la pintura.

-Negativo: Término utilizado para describir el proceso por el que en una imagen aparece el blanco sobre un fondo liso u oscuro, que se realiza normalmente por medio de técnicas de transferencia fotomecánica.

-Pantone: Pantone Matching System (PMS), sistema internacional de clasificación de colores para la obtención de tintas a partir de la combinación de los colores de tinta básica.

GLOSARIO

-Percepción: Recibir impresiones por los sentidos.

-Punto: Unidad de medida utilizada para describir tamaños de tipos y espaciados, un punto "PICA" equivale a 0.352 mm. Este sistema se utiliza principalmente en los países anglosajones.

-Símbolo: Figura u objeto que tiene significación convencional.

-Tipo: Término usado para describir una gama completa de letras dispuestas en una composición.

-Tono: Son los grados variables de un mismo color.

BIBLIOGRAFÍA



BIBLIOGRAFÍA

A

Alazraki P., Lorena Medrano H., Ma. Cristina
"El diseño gráfico como apoyo al débil visual"
Tesis UNUM 1995

B

B. Philip, Meggs
"Historia del diseño gráfico"
Ed. Trillas
México, 1991

Baer Capitman, Barbara
"American Trademark Designs"
Logos and Corporate-Identity Symbols
Dover Publications, INC., New York

C

Chaves, Norberto
"La imagen corporativa"
Teoría y metodología de la identificación institucional
Ed. Gustavo Gill S.A.
Barcelona 1988

D

D.A. Dondis
"La sintaxis de la imagen"
Ed. Gustavo Gill S.A.
Barcelona 1990

Diccionario Enciclopédico Espasa
Tomo 7
1979

BIBLIOGRAFÍA

F

F. Capetti
"Técnicas de Impresión"
Ed. Don Bosco
Barcelona 1975

Faber Birren
"Color Psychology and color therapy"
University Books Inc.
E.U.A. 1961

Fabris-Germani
"Color" Proyecto y estética en las artes gráficas
Ed. Nuevas Fronteras Gráficas
Barcelona

Fernández Pérez, Luis Vicente
"Metodología y pautas para la elaboración de la imagen corporativa"
Tesis U.A. del Sur 1987

Fioravanti, Giorgio
"Diseño y Reproducción"
Ed. Gustavo Gill. S.A.
Barcelona 1988

G

Gillam Scott, Robert
"Fundamentos del Diseño"
Ed. Limusa
México 1980

BIBLIOGRAFÍA

Gran Enciclopedia de los Deportes
Tomo 3
Cultural de Ediciones

Gutierrez Gomez, Amelia
"Rediseño de Logotipo e Imagen Corporativa del Club Deportivo Monte Sol"
Tesis UNUM
México 1997

H

Harden-Cooper, Paolo
Molina Jayme, Luis
"Imagen Corporativa para la empresa MYL,S.A."
Tesis UNUM 1997

I

Ind. Nicolás
"La imagen corporativa: Estrategias para desarrollar programas de identidad eficaces"
Ed. D. de Santos, Madrid 1992

J

Jones, J. Christopher
"Métodos de Diseño"
Ed. Gustavo Gill S.A.
Barcelona 1978

K

Küppers, Harold
"Fundamentos de la teoría de los colores"

BIBLIOGRAFÍA

M

March Rattoni, Magali
"Retrospectiva, Investigación y Estudio de proyectos en Diseño Gráfico"
Tesis Anahuac 1990

Martin, Judy
"Enciclopedia de Técnicas de impresión"
Ed. Acanto

Munari, Bruno
"Diseño y Comunicación visual, contribución a una metodología didáctica"
Ed. Gustavo Gill S.A.
Barcelona, 1980

N

Nissán Harari, Luna
Abadi Cherem, Miriam
"Sistema de Información Gráfica para El Centro de Convivencia infantil Benito Juárez"
Tesis UNUM 1995

P

Parramón, José M.
"Como dibujar Letras y Logotipos"
Ed. Parramón 1991

Perfect, Christopher
"Guía completa de la Tipografía"
Ed. Blume
Barcelona, 1994

BIBLIOGRAFÍA

Pompa y Pompa, Antonio
**"Cuatrocientos Cincuenta años de la Imprenta
Tipográfica en México"**
Asociación Nacional de Libreros A.C., México 1988

Poo P., Aurora
"El color"
Universidad Autónoma Metropolitana

R
R. Randolph Karch
"Manual de Artes Gráficas"
Ed. Trillas
México 1981

Rawson, Philip
"DISEÑO"
Ed. Nerea 1988

Reyes-Párraga Vidrio, Adriana
Márquez Coruera, Ana Gabriela
**"Diseño Gráfico en la elaboración de material
didáctico para niños de dos a seis años de edad
en el área de lenguaje bajo el sistema montessori"**
Tesis UNUM
México 1990

Rodríguez M., Gerardo
"Manual de Diseño Industrial"
UAM-A
Ed. Gustavo Gill S.A.

BIBLIOGRAFÍA

Rodriguez Morales, Luis
"PARA UNA TEORIA DEL DISEÑO"
México 1989

Rosen, Ben
"The corporate search for visual identity"
Van Nostrand Reinhold Company

S

Satué, Enric
**"EL DISEÑO GRAFICO: desde los orígenes hasta
nuestros días"**
Alianza Editorial
Madrid, 1990

Swann Blume, Alan
"DISEÑO GRÁFICO"
Londres 1991

T

"The Water Skier"
August/September 1996

V

Van Dyke, Scott
"De la línea al diseño"
Comunicación Diseño Grafismo
Ed. Gustavo Gill S.A.
México, 1984

BIBLIOGRAFÍA

W

"WaterSki" Magazine
July 1989

"WaterSki" Magazine
Volume 19 Issue 10
December 1997

"WaterSki" Magazine
Volume 20 Issue 2
March 1998

Wong, Wucius
"Principios del diseñador en color"
Ed. Gustavo Gill S.A.
México

Manual Corporativo



Manual Corporativo

INDICE

1. Introducción	1
1.1 Presentación del Manual	1
1.2 Manejo del Manual	2
2. Reglas de Aplicación	3
2.1 Construcción de Trazo	3
2.2 Réticula de Reproducción	6
2.3 Proporciones	7
2.4 Area de Protección	8
2.5 Tipografía para la Imagen	9
2.6 Color en la Imagen	10
2.7 Usos Correctos	11
2.8 Usos Incorrectos	12
3. Aplicaciones	14
3.1 Papelería Primaria	14
•Tarjeta de Presentación	14
•Hoja Carta	15
•Sobre	16
3.2 Papelería Secundaria	17
•Sobre manila	17
•Folder	18
•Salto de Rampa 1	19
•Salto de Rampa 2	20
•Slalom	21
•Figuras 1	22
•Figuras 2	23
•Figuras 3	24
•Figuras 4	25
•Figuras 5	26
•Diplomas	27
•Gafete	28
3.3 Trofeos y Medallas	29

Manual Corporativo

3.4 Uniformes	31
•Pants	31
•Playera	32
•Playera de punto	33
•Calcetines	34
•Gorras	35
•Toallas Grandes	36
•Toallas Chicas	37
•Chaleco Salvavidas	38
3.5 Promocionales	39
•Mochila	39
•Pepsilindros	40
•Llaveros	41
•Tags para maletas de viaje	42
3.6 Transportación	43

4. Patrones de Reproducción

Manual Corporativo

1. Introducción

1.1 Presentación del Manual

El manual de identidad corporativa tiene como objetivo ayudar al usuario o a quien necesite utilizar la imagen estableciendo normas generales para la correcta aplicación de la imagen para "La Federación Mexicana de Esquí Acuático", definiendo las reglas básicas del diseño y aplicaciones.

Los lineamientos planteados en este manual deben ser respetados para alcanzar los máximos beneficios.

1.2 Manejo del Manual

Este manual se ha creado con la finalidad de establecer los conceptos del sistema de imagen corporativa para "La Federación Mexicana de Esquí Acuático", estableciendo los procesos o procedimientos para su correcta aplicación.

El manual será como guía para los que quieran reproducir la imagen acoplándose y respetando los conceptos aquí establecidos, así tendremos una uniformidad de la imagen de la Federación.

Existen ciertas consideraciones generales que deberán tomarse en cuenta al momento de la reproducción de la imagen.

-Respetar la tipografía utilizada en el logotipo, y tener especial cuidado de no alterarla al reproducirlo.

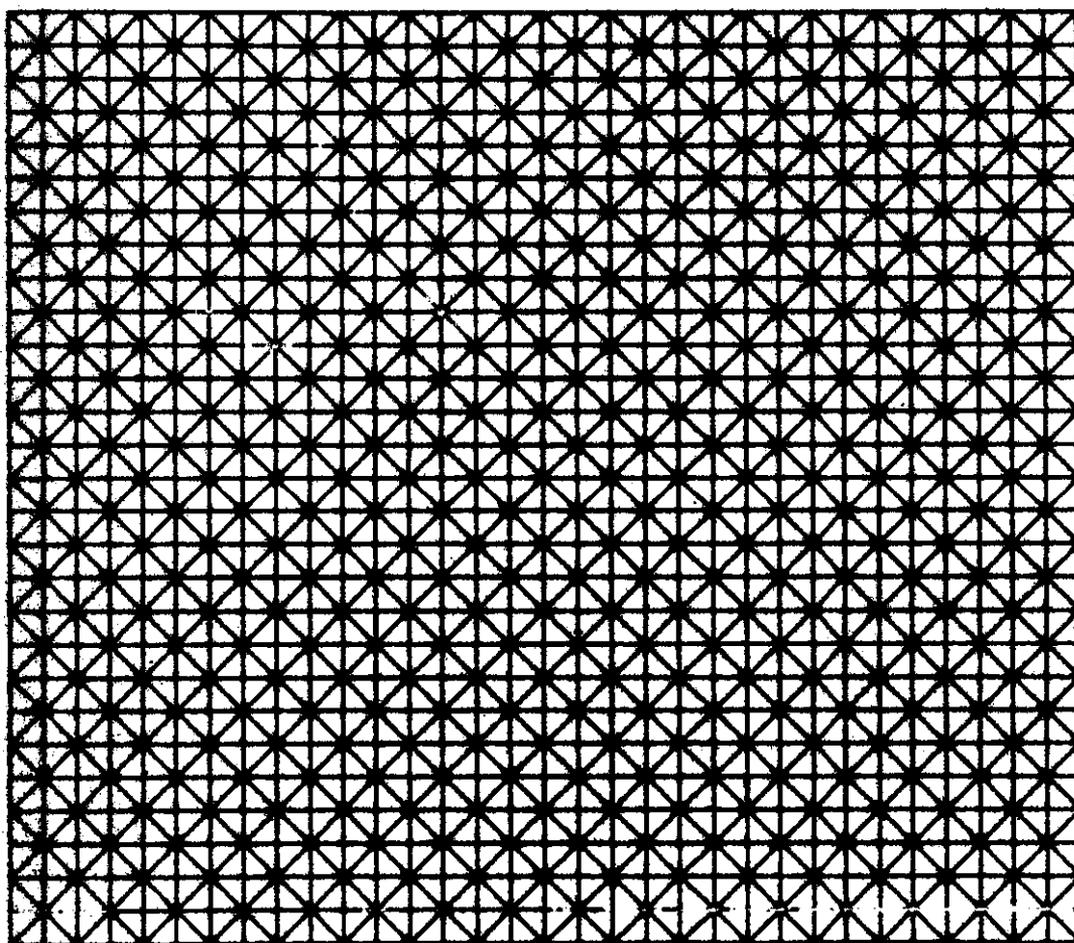
-No cambiar ninguna de las proporciones establecidas.

-Se recomienda reproducir el logotipo a partir de su retícula.

-Es de gran importancia la precisión en los tonos de colores con respecto a la guía pantone que se apliquen.

2. Reglas de Aplicación

2.1 Construcción de Trazo



2.1 Construcción de Trazo

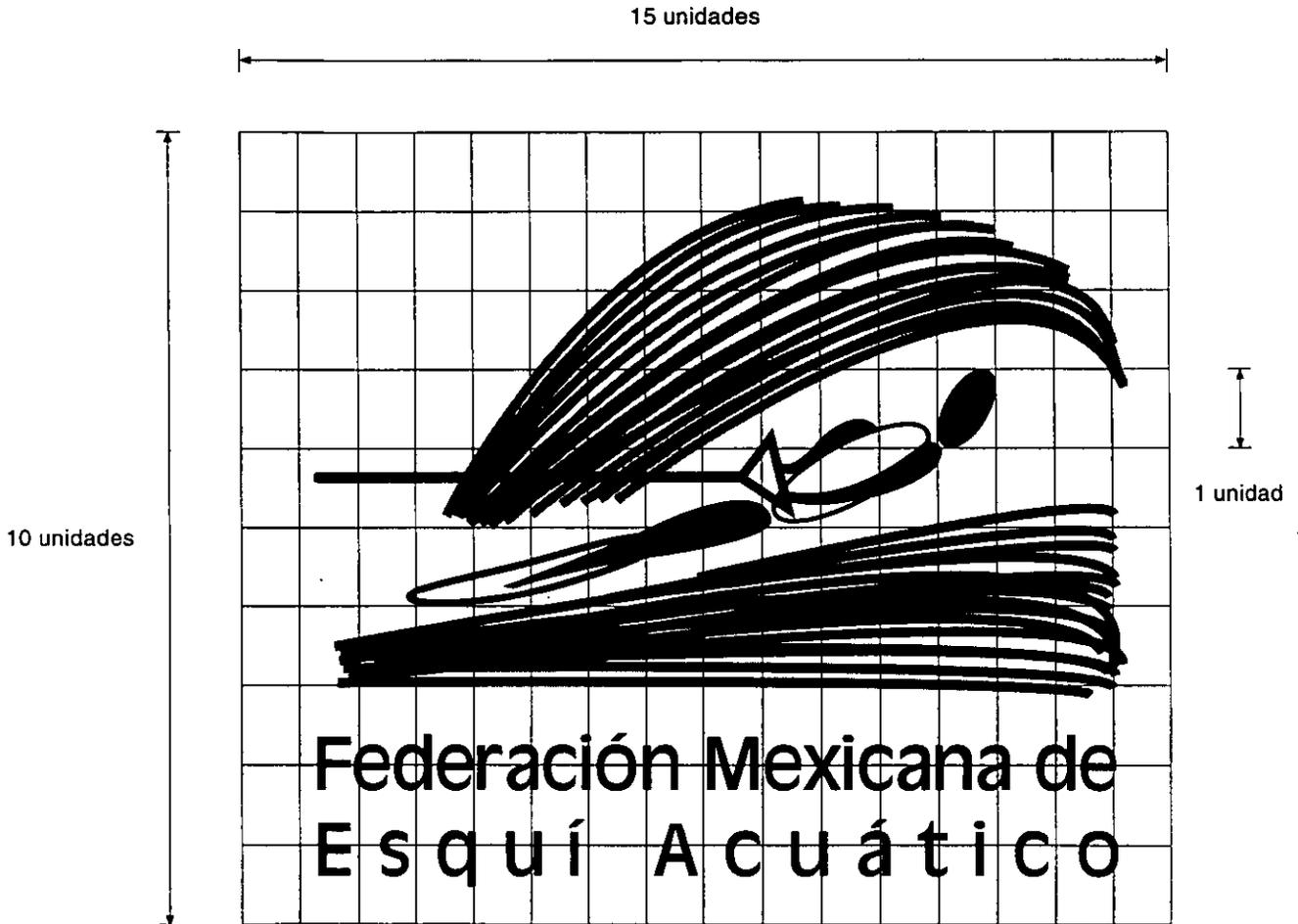


Federación Mexicana de
Esquí Acuático

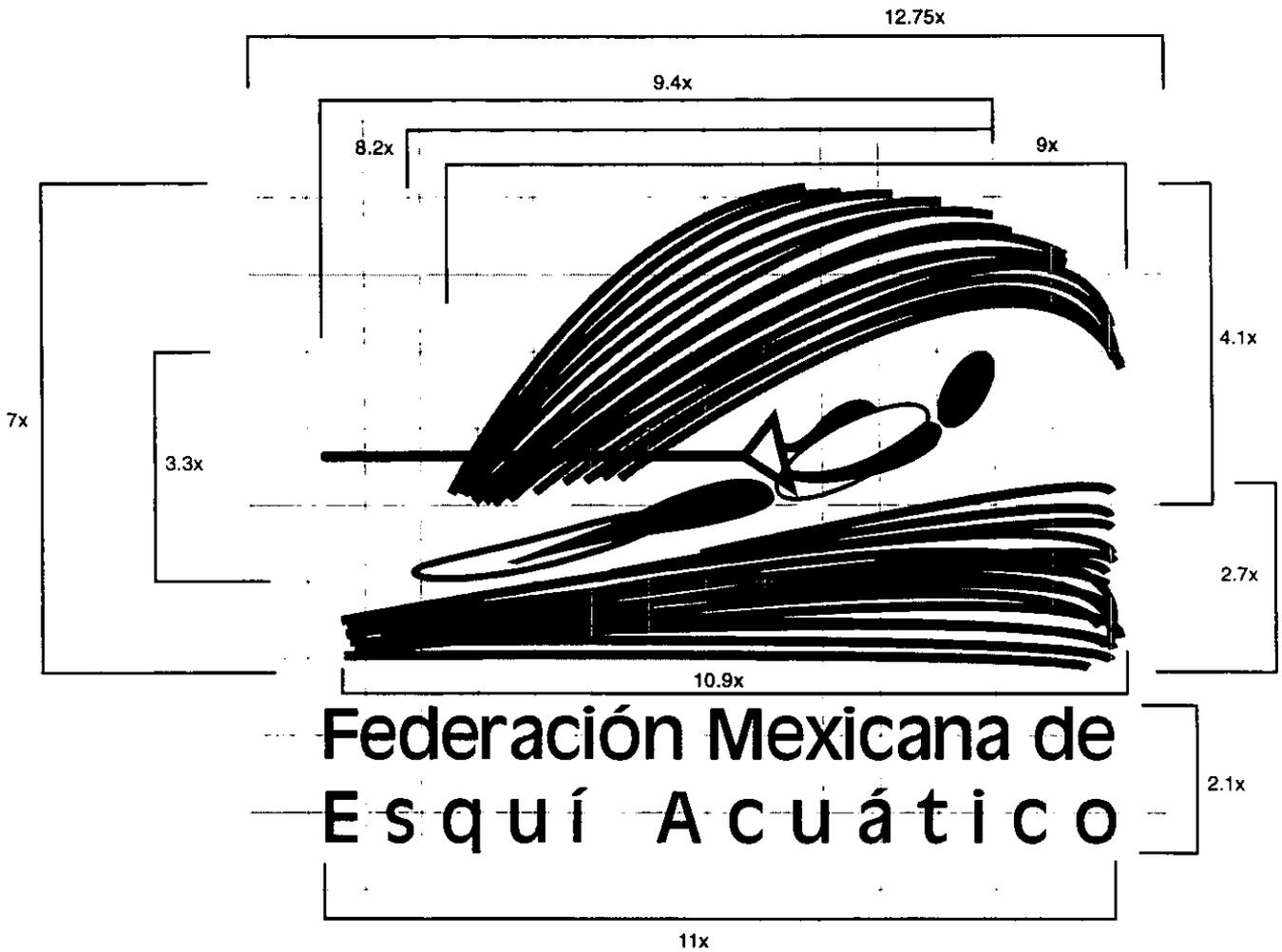
2.1 Construcción de Trazo



2.2 Retícula de Reproducción



2.3 Proporciones



2.4 Area de Protección



2.5 Tipografía para la Imagen

La Tipografía utilizada es la **Decade**, en altas y bajas y se encuentra justificada en el ancho de nuestra imagen creando así un bloque visual y logrando una imagen completa entre grafismos y tipografía.

Decade

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk

Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt

Uu Vv Ww Xx Yy.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

2.6 Color en la Imagen

En la imagen como en la papelería y en las aplicaciones se utilizaron:

Verde Pantone 348 C
Rojo Pantone 200 C
Negro

Manual Corporativo

2.7 Usos Correctos

1.- Se permite el uso de la imagen en gama de grises.



Federación Mexicana de
Esquí Acuático

2.- En caso de que no se puedan utilizar los colores antes planteados por impresiones a una sola tinta se podrá realizar en positivo o negativo.



3.- Si se aplica en un fondo negro se puede dejar al esquiador y la tipografía en blanco y los colores verde Pantone 348 C y rojo Pantone 200 C.



4.- Se pueden separar símbolo y tipografía.



Federación Mexicana de
Esquí Acuático

2.8 Usos Incorrectos

1.- No cambiar el acomodo de la tipografía.

Federación Mexicana de
Esquí Acuático



Federación Mexicana de
Esquí Acuático



2.- No encimar la tipografía en la imagen.



2.8 Usos Incorrectos

3.- No se debe usar la tipografía toda en altas o toda en bajas.

FEDERACION MEXICANA DE
ESQUI ACUATICO

federación mexicana de
esquí acuático

4.- No cambiar la tipografía de la imagen.

**Federación Mexicana de
Esquí Acuático**

Federación Mexicana de
Esquí Acuático

5.- No deformar la la imagen.



Manual Corporativo

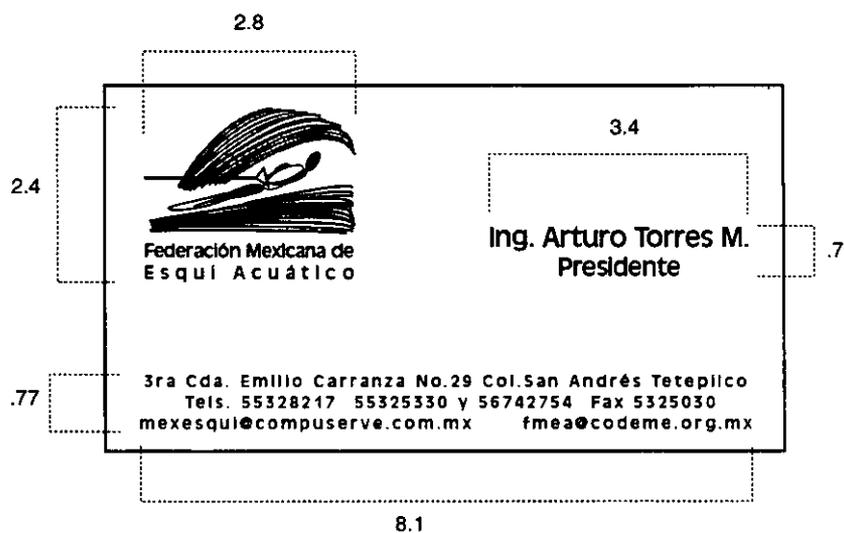
Medidas: 5 x 9
Impresión: Serigrafía
Color: Verde Pantone 348 C
Rojo Pantone 200C
Negro
Tipografía: Decade
Papel blanco

Medidas en centímetros

3. Aplicaciones

3.1 Papelería Primaria

- Tarjeta de Presentación

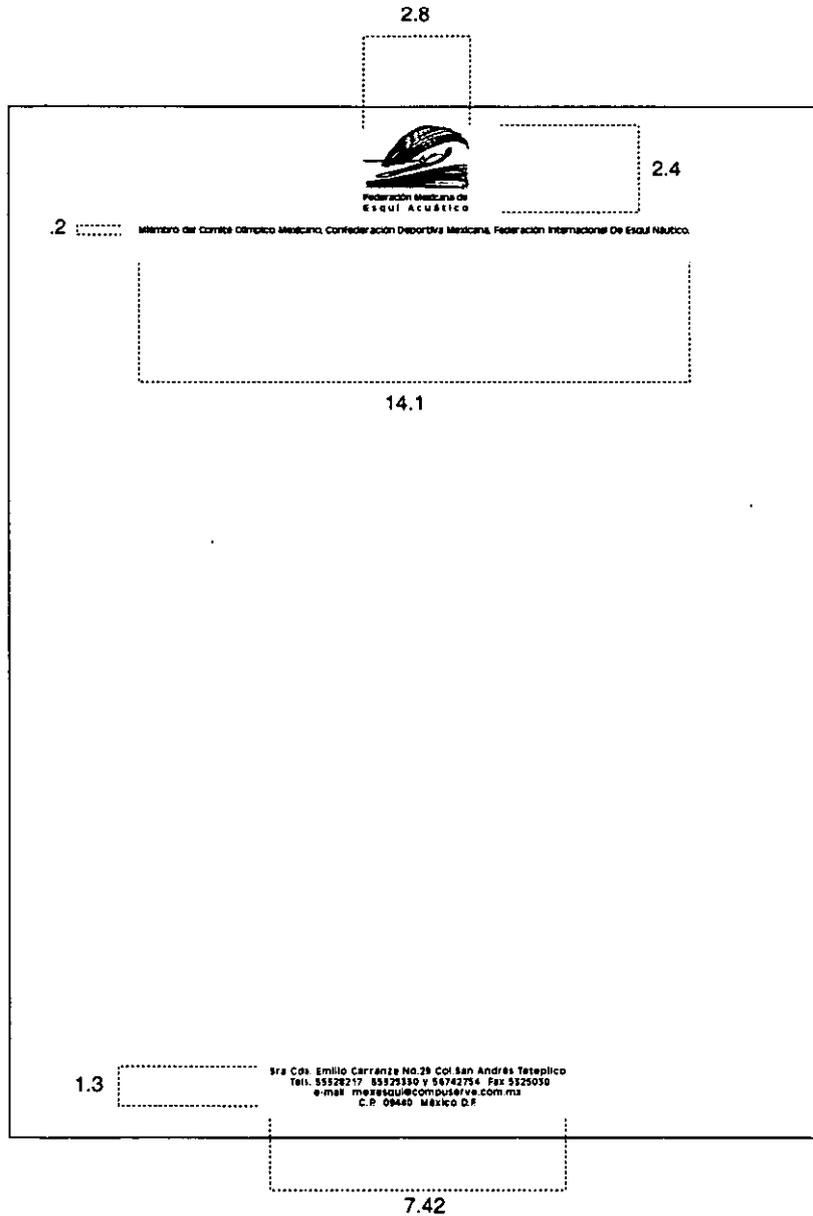


Manual Corporativo

Medidas: 28 x 21.5
Impresión: Serigrafía
Color: Verde Pantone 348 C
Rojo Pantone 200 C
Negro
Tipografía: Decade
Papel blanco

• Hoja Carta

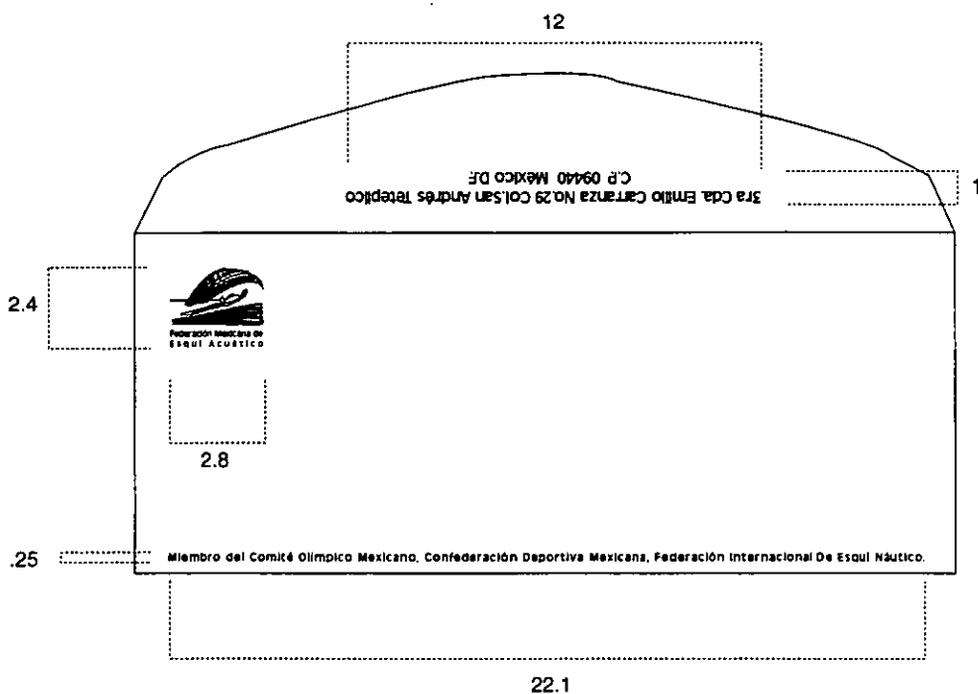
Medidas en centímetros



Manual Corporativo

Medidas: 10.5 x 24
Impresión: Serigrafía
Color: Verde Pantone 348 C
Rojo Pantone 200 C
Negro
Tipografía: Decade
Papel blanco

• Sobre

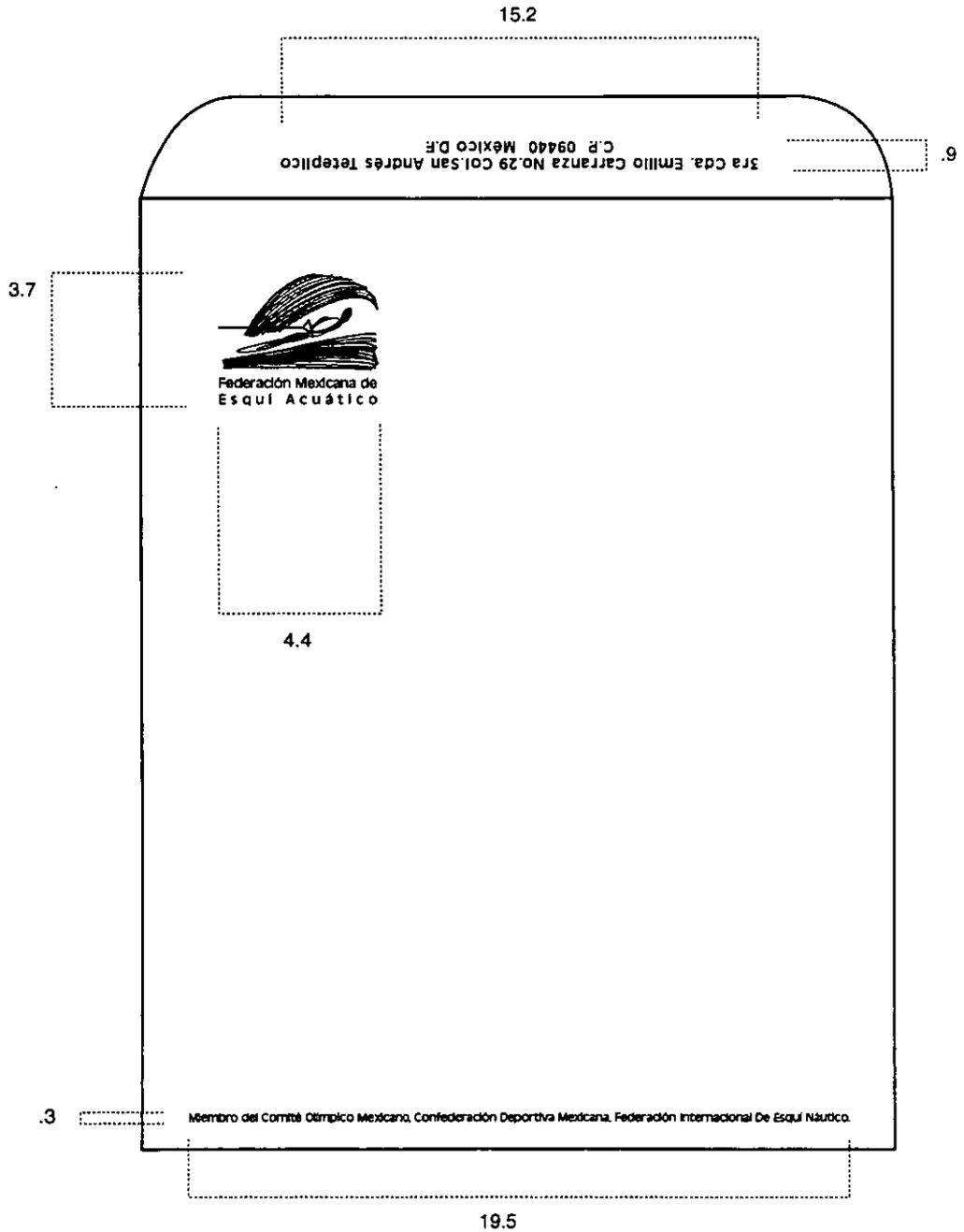


Medidas: 30.4 x 22.8
Impresión: Serigrafía
Color: Verde Pantone 348 C
Rojo Pantone 200 C
Negro
Tipografía: Decade
Papel blanco

3.2 Papelería Secundaria

- Sobre manila

Medidas en centímetros

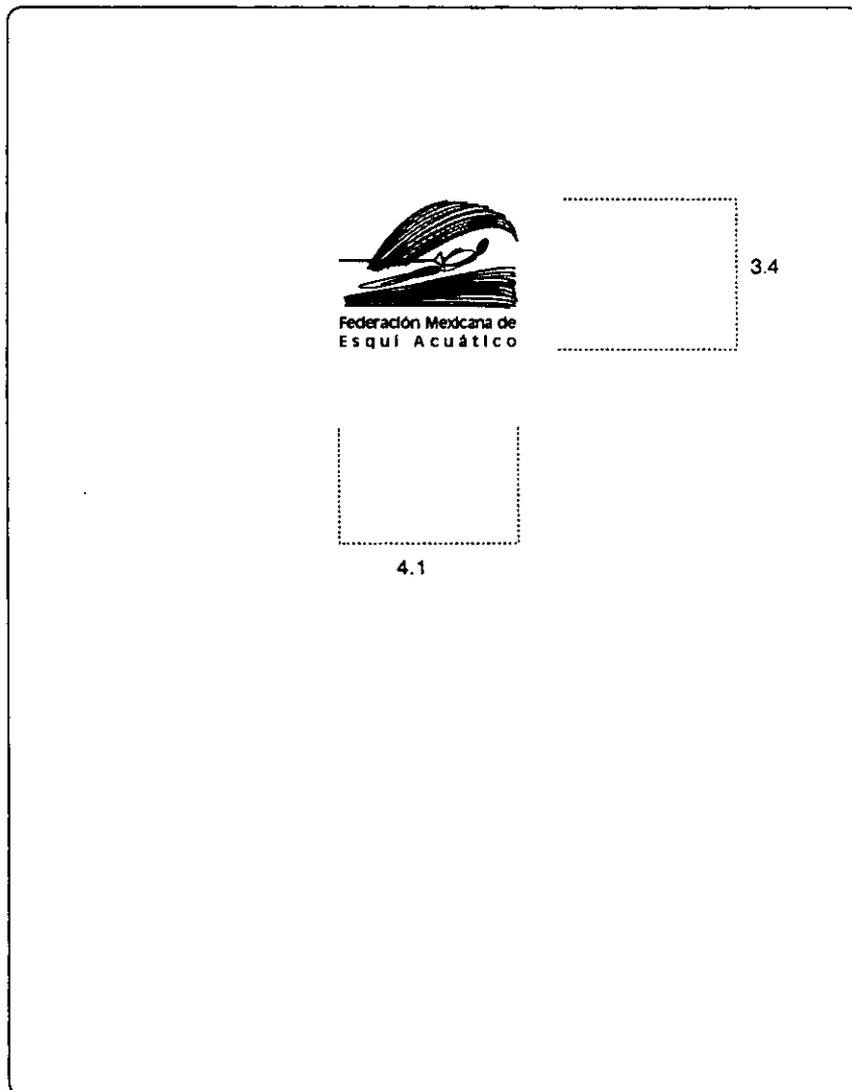


Manual Corporativo

Medidas: 29 x 23.4
Impresión: Serigrafía
Color: Verde Pantone 348 C
Rojo Pantone 200 C
Negro
Tipografía: Decade
Papel blanco

- Folder

Medidas en centímetros



Manual Corporativo

Medidas: 21.5 x 28
 Impresión: Serigrafía
 Color: Verde Pantone 348 C
 Rojo Pantone 200 C
 Negro
 Tipografía: Decade
 Papel blanco

• Salto de Rampa 1

Medidas en centímetros

26

16.4

SALTO DE RAMPA 1

MESA CENTRAL
 Papelería Oficial

Torneo _____

Hoja No. _____

Fecha _____

Jueces _____

Lugar _____

Juez Arbitro _____

2.6



Federación Mexicana de Esquí Acuático

6.4

COMPETIDOR Nombre	Lugar	PRIMER SALTO				SEGUNDO SALTO				TERCER SALTO				
		Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Resultado Pies Metros	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Resultado Pies Metros	Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Resultado Pies Metros	
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														
20														

Firma Juez Arbitro

25.1

Manual Corporativo

Medidas: 21.5 x 28
 Impresión: Serigrafía
 Color: Verde Pantone 348 C
 Rojo Pantone 200 C
 Negro
 Tipografía: Decade
 Papel blanco

• Salto de Rampa 2

Medidas en centímetros

26

16.4

SALTO DE RAMPA 2

MEDIDOR DE MESA No. _____

Papelera Oficial

Torneo _____

Hoja No. _____

Fecha _____

Jueces _____

Lugar _____

2.6



Federación Mexicana de
Esquí Acuático

Juez Arbitro _____

6.4

COMPETIDOR Nombre	PRIMER SALTO			SEGUNDO SALTO			TERCER SALTO		
	Lectura inferior	Lectura superior	Promedio	Lectura inferior	Lectura superior	Promedio	Lectura inferior	Lectura superior	Promedio
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									

Firma Juez (medidor inferior)

Firma Juez (medidor superior)

Firma Juez Arbitro

25.1

Manual Corporativo

Medidas: 21.5 x 28
 Impresión: Serigrafía
 Color: Verde Pantone 348 C
 Rojo Pantone 200 C
 Negro
 Tipografía: Decade
 Papel blanco

• Slalom

Medidas en centímetros

26

16.4

SLALOM

Papelera Oficial

Torneo _____

Hoja No. _____

Fecha _____

Jueces _____

Lugar _____

Juez Arbitro _____

2.6



Federación Mexicana de
Esquí Acústico

6.4

1.4

No.	ORDEN DE SALIDA Nombre	Velocidad Inicial de la Categoría	Velocidad Inicial del Esquiador	Metros Cuerda	P A S A D A S						BOYAS		Lugar	
					1º	2º	3º	4º	5º	6º	Sumas	Total		
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														

Firma Jueces

Firma Juez Arbitro

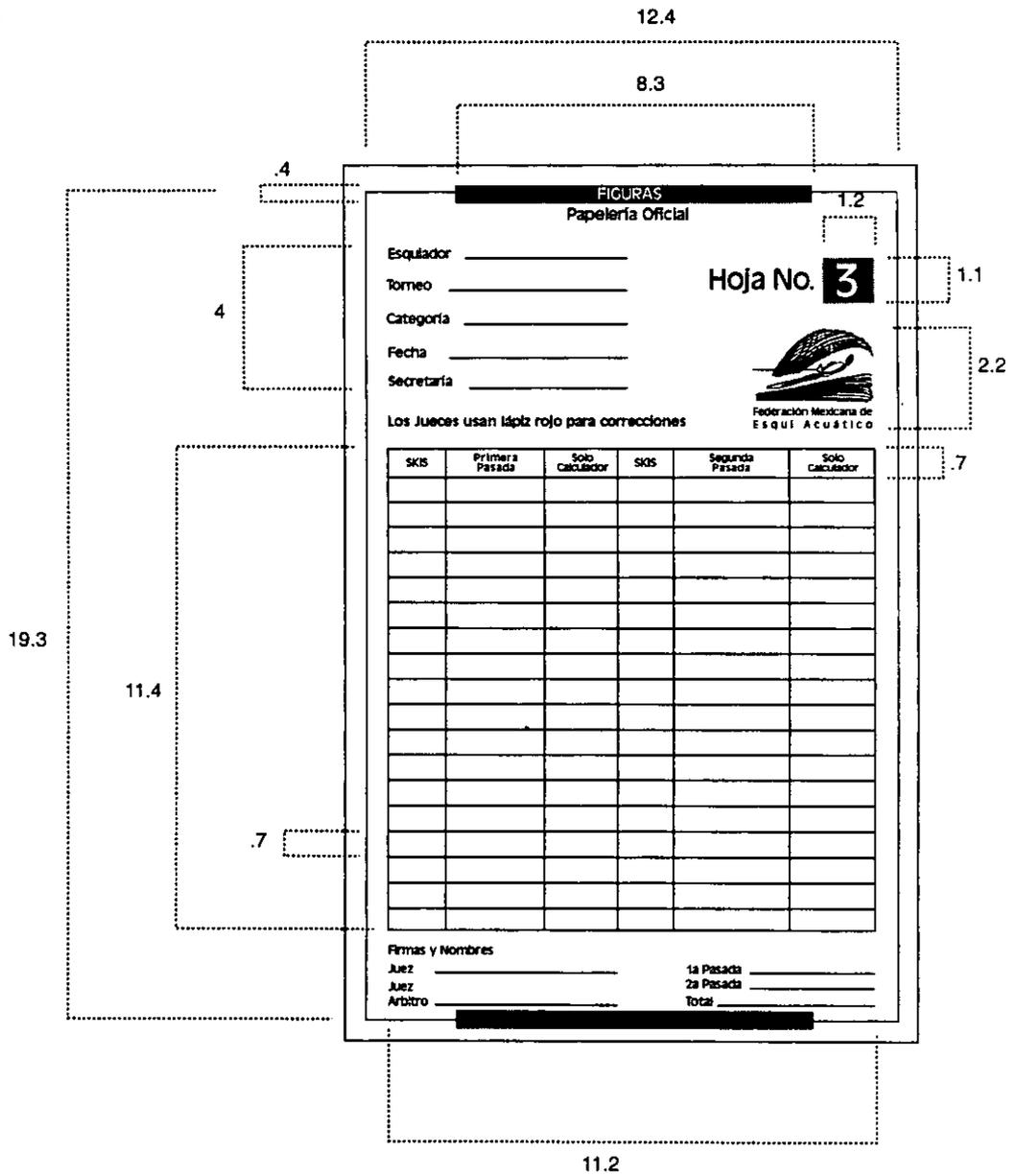
25.1

Manual Corporativo

Medidas: 21.5 x 14
 Impresión: Serigrafía
 Color: Verde Pantone 348 C
 Rojo Pantone 200 C
 Negro
 Tipografía: Decade

• Figuras 3

Medidas en centímetros

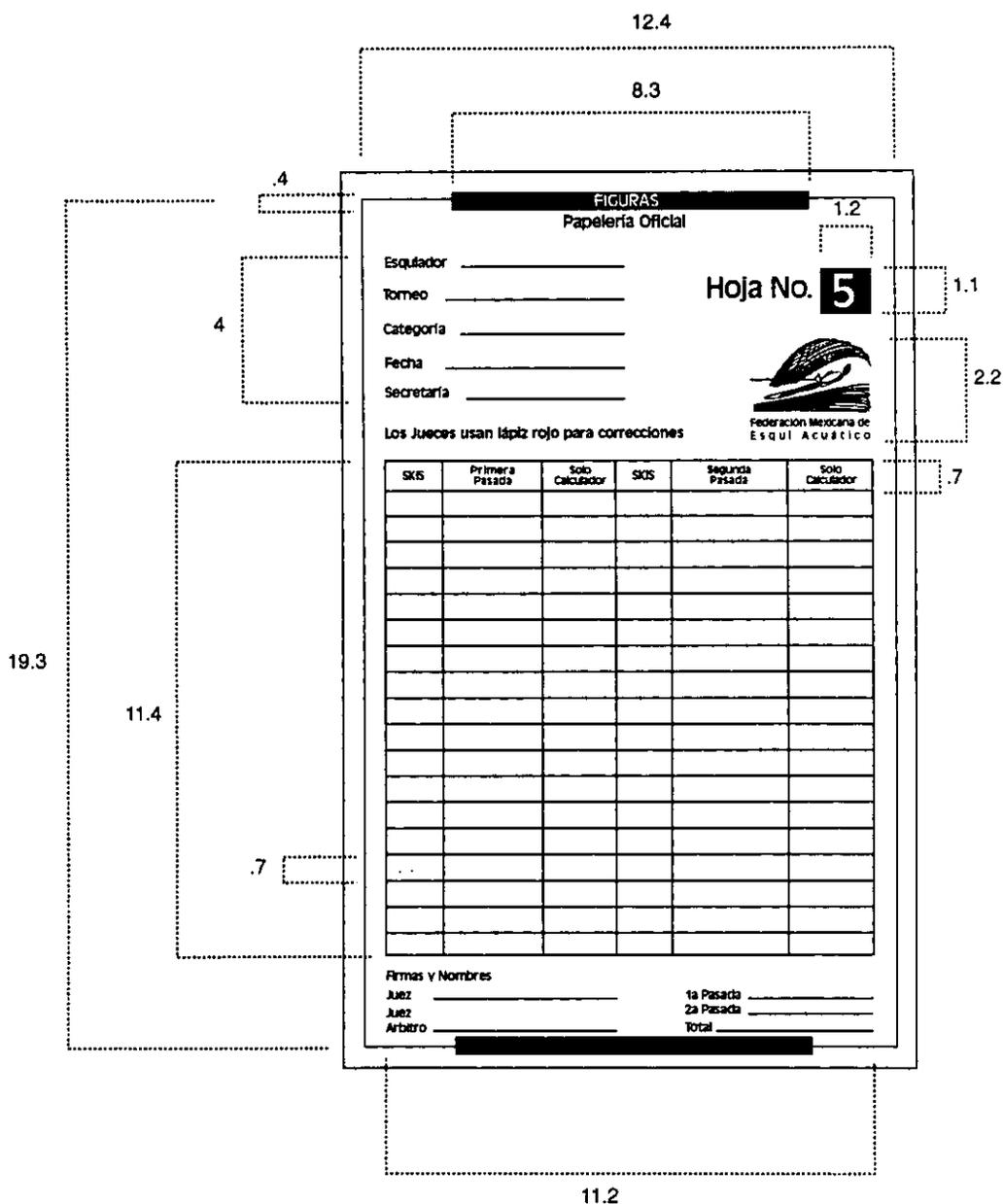


Manual Corporativo

Medidas: 21.5 x 14
 Impresión: Serigrafía
 Color: Verde Pantone 348 C
 Rojo Pantone 200 C
 Negro
 Tipografía: Decade

• Figuras 5

Medidas en centímetros

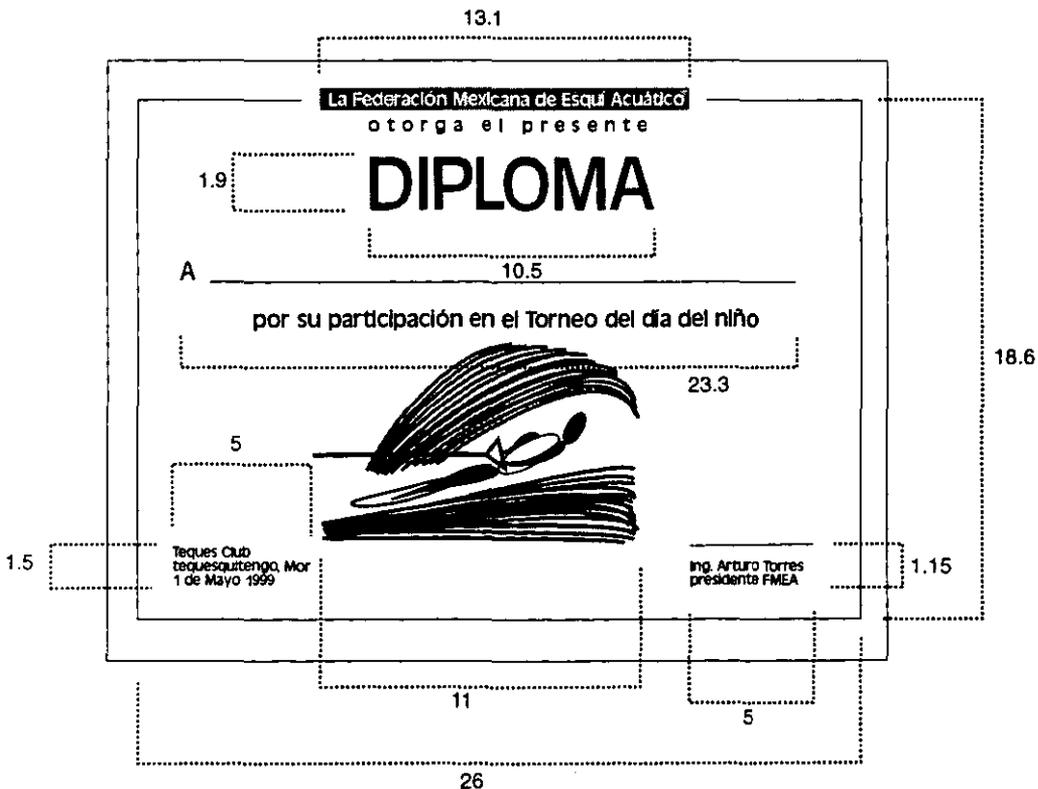
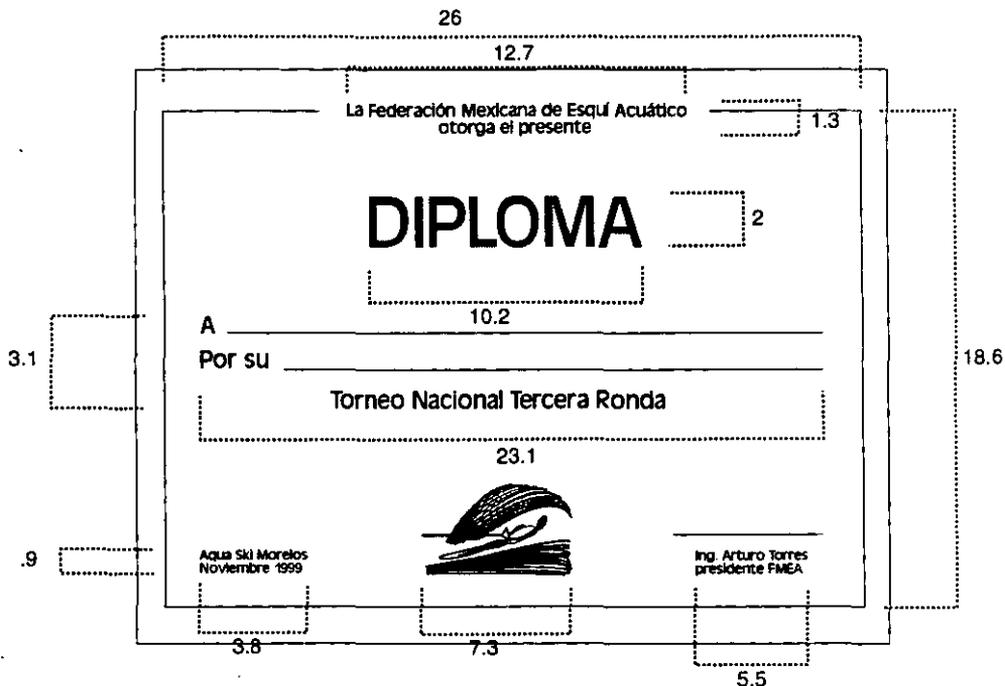


Manual Corporativo

Medidas: 21.5 x 28
Impresión: Serigrafía
Color: Verde Pantone 348 C
Rojo Pantone 200 C
Negro

Medidas en centímetros

• Diplomas



Manual Corporativo

Medidas: 6 x 10
Impresión: Serigrafía
Color: Verde Pantone 348 C
Rojo Pantone 200 C
Negro
papel blanco

- Gafete

Medidas en centímetros



Medidas: 13 x 29
Impresión: Serigrafía
Color: Pantone 650
Pewter

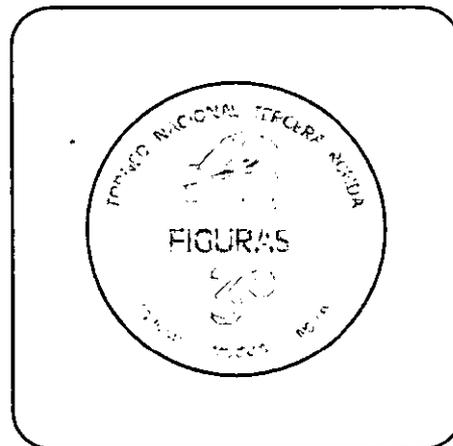
3.3 Trofeos y Medallas

Medidas en centímetros



Medidas: 10 x 10
Impresión: Serigrafía
Color: Pantone 650
Pewter

Medidas en centímetros



Impresión: Grabado

Oro

Plata

Bronce

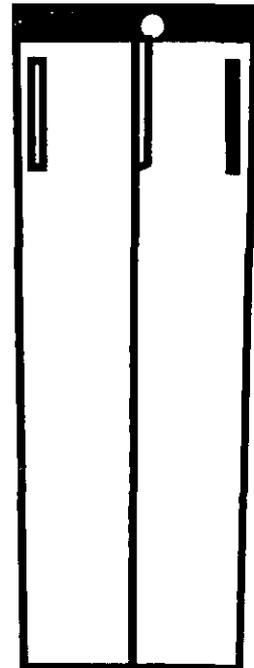
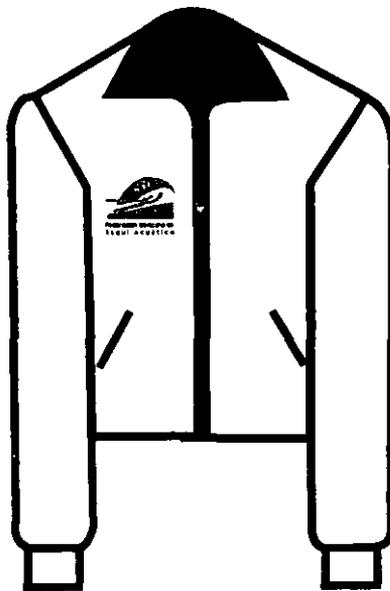
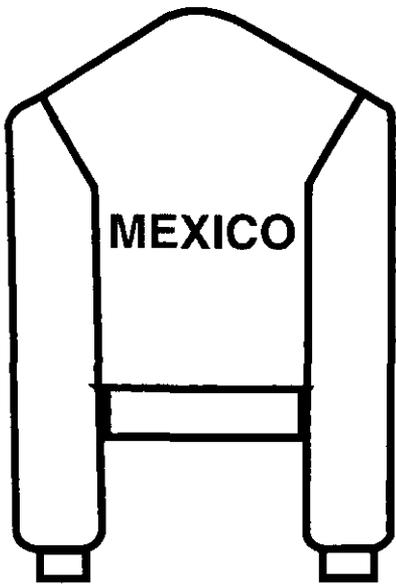
3.3 Trofeos y Medallas

Medidas en centímetros

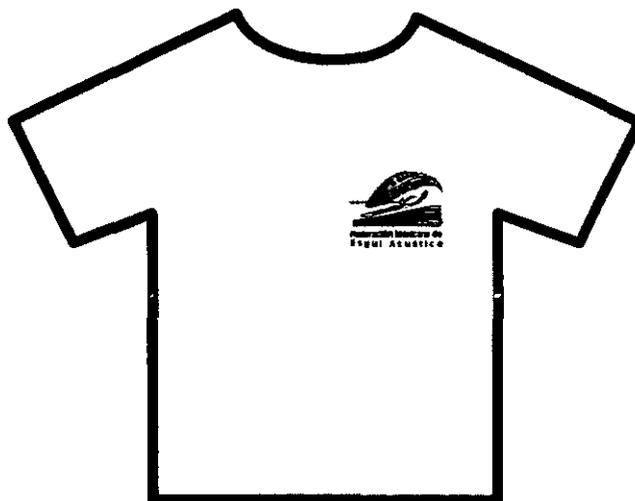
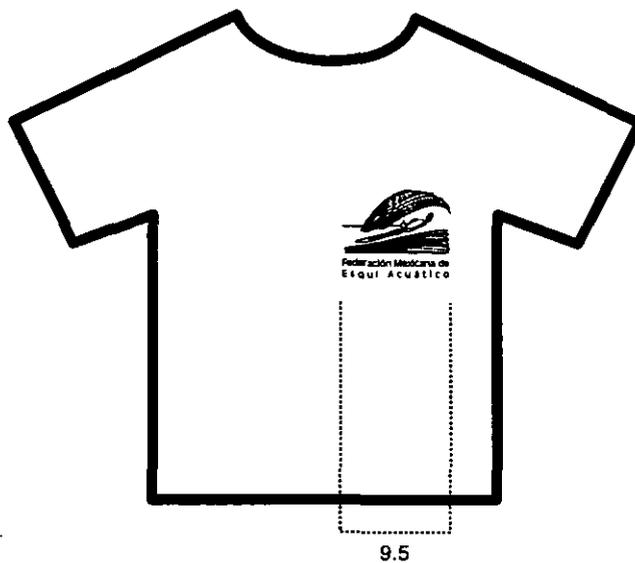


3.4 Uniformes

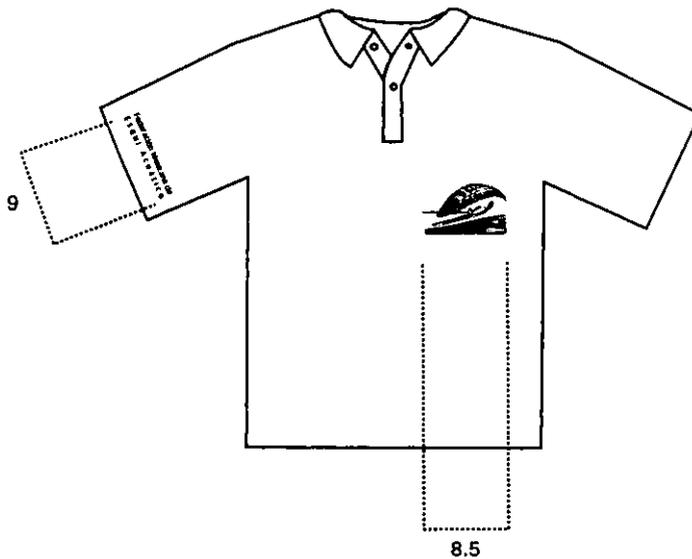
- Pants



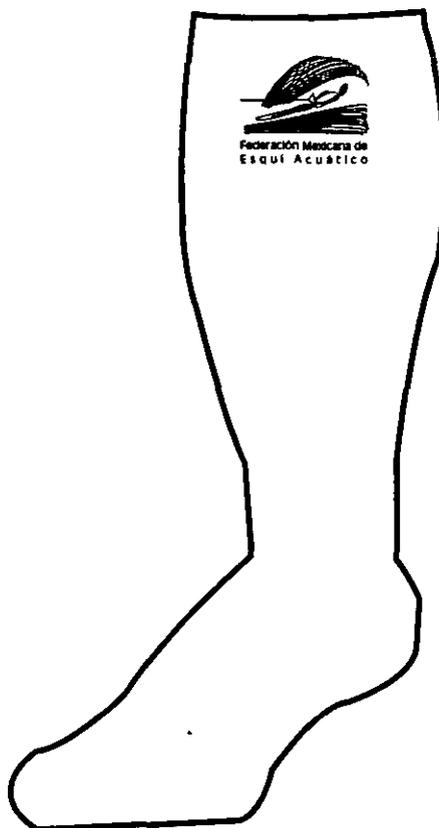
- Playera



- Playera de punto



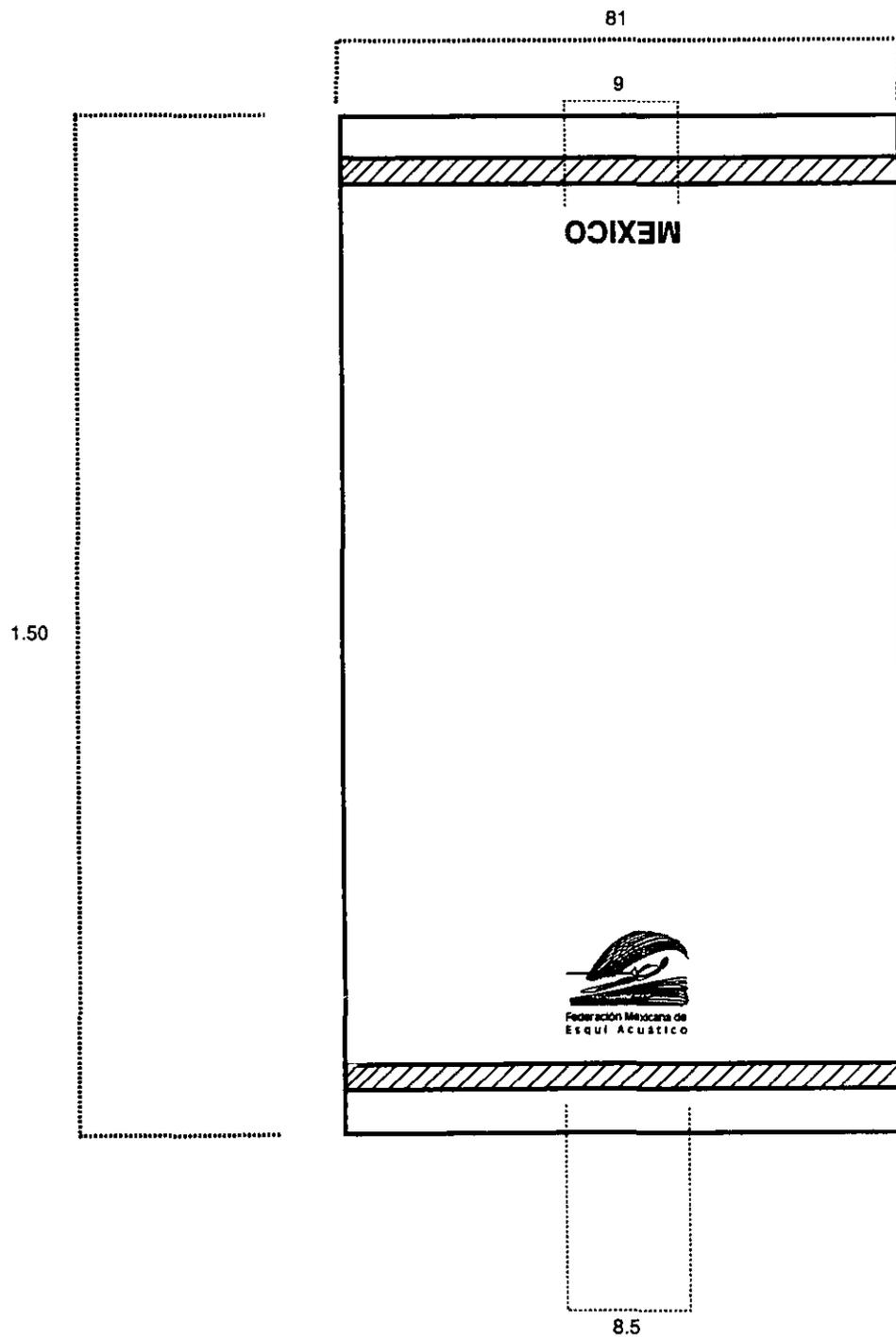
- Calcetines



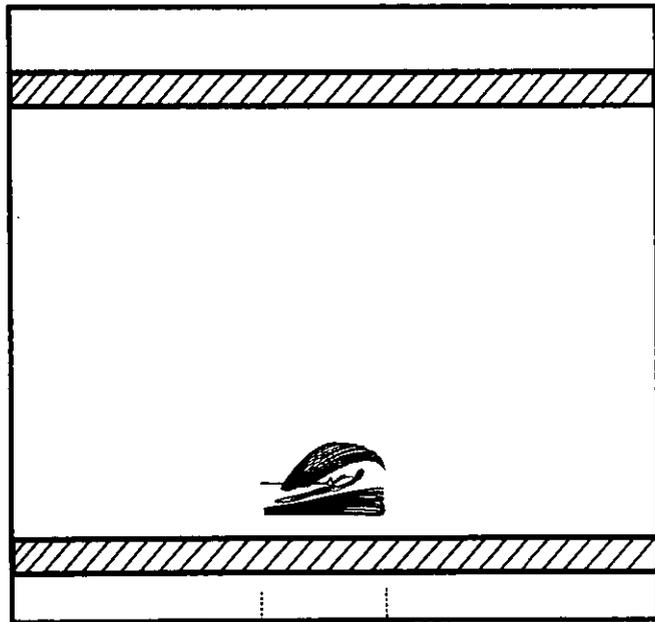
- Gorras



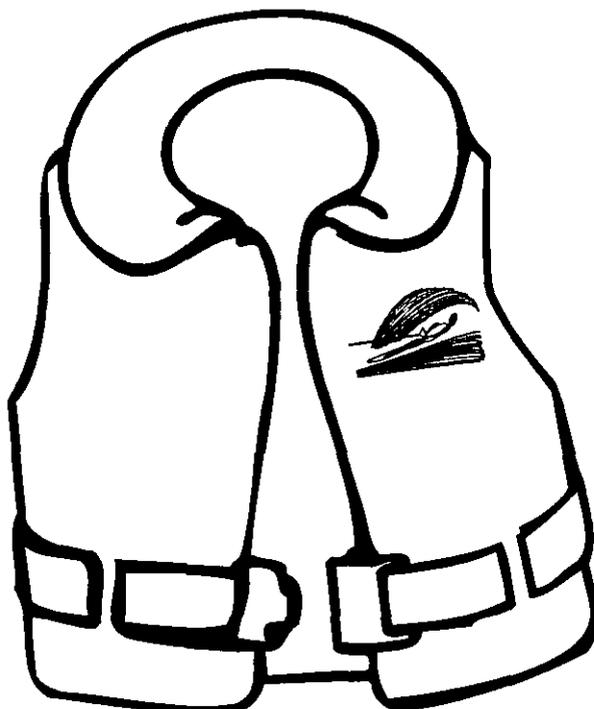
- Toallas Grandes



- Toallas Chicas



- chaleco Salvavidas



3.5 Promocionales

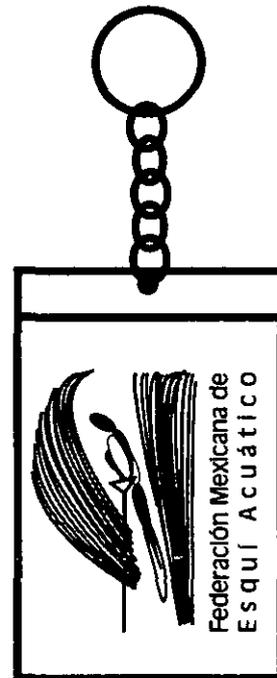
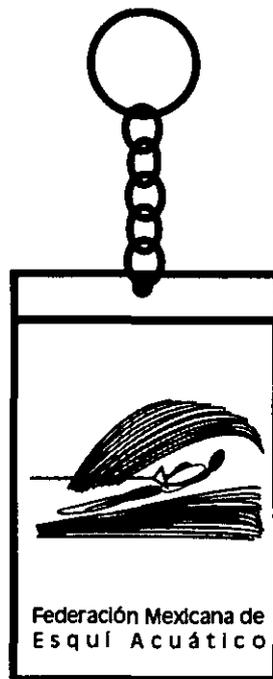
- Mochila



- Pepsilindros



- LLaveros



- Tags para maletas de viaje

Nombre _____
Dirección _____
Tel. _____



3.6 Transportación

