

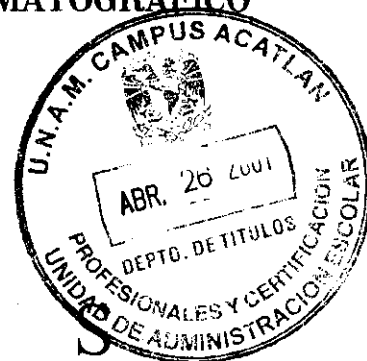


UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
"ACATLAN"

"EL LIMITE DEL TIEMPO"
LA ILUSTRACION EN EL CARTEL CINEMATOGRAFICO

292643



T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADA EN DISEÑO GRAFICO
P R E S E N T A :
MARIA ELENA HERNANDEZ RIVERO

ASESOR: L.C.G. ALFREDO LOPEZ ESTRADA.



SANTA CRUZ ACATLAN, EDO. DE MEX. ABRIL DE 2001

TESIS CON
FALLA DE CONTEN



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 que no sabe y no sabe que no sabe; es un loco,
evítalo.

El que no sabe y sabe que no sabe; es un discípulo,
enséñale.

El que sabe y no sabe que sabe; esta dormido,
despiértalo.

El que sabe y sabe que sabe; es un maestro,
síguelo.

Anónimo

A mis Padres

Por darme la oportunidad de desarrollar todas aquellas inquietudes, ideas y valores, que han hecho situarme en este punto de mi vida; en el que gracias a su apoyo, amor y comprensión, puedo visualizarme con mis sueños hechos realidad.

A mis Maestros

Por transmitir sus conocimientos, con el único propósito de crear profesionistas de la misma manera que una madre educa a su hijo, capaz de enfrentarse a la vida aplicando esos conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera; valorándolos como lo más preciado dentro del mismo desarrollo profesional. Especialmente agradezco la colaboración del Prof. Alfredo López Estrada por la dedicación prestada, y sobretodo, la orientación adquirida, con la cual se pudo llegar al término del presente trabajo de tesis.

A mis Amigos y
Compañeros

Por compartir todos aquellos momentos irrepetibles e incomparables, intercambiando ideas y sentimientos; pensamientos y actitudes; generando un sentido de hermandad de la que es válida una amistad perdurable.

Gracias a Dios por darme la oportunidad de existir.

INDICE
INDICE
INDICE
INDICE

INTRODUCCIÓN

I ANTECEDENTES DEL CARTEL	1
1 Acerca de Jules Cheret	6
2 Acerca de Toulouse Lautrec	9
3 El Art Nouveau	12
4 Algunas Corrientes Artísticas	16
4.1 Simbolismo	16
4.2 Modernismo	18
4.3 Cubismo	18
4.4 Expresionismo	22
4.5 Realismo	22
4.6 Surrealismo	22
4.7 La Guerra	27
5 El Cartel en la Actualidad	29
II EL CARTEL	31
1 Definición y Clasificación	32
2 Elementos del Cartel	34
2.1 Imagen	34
2.2 Texto	36
2.3 Color	36
2.4 Tamaño	38
2.5 Composición	40
2.6 Mensaje	44
3 Impresión	47
3.1 Serigrafía	48
3.2 Litografía	48
3.3 Offset	49
III LA ILUSTRACIÓN	50
1 Historia de la Ilustración	51
2 Ilustración	53
3 Técnicas de la ilustración	54
3.1 Lápiz de Grafito	54
3.2 Lápices de Colores	57
3.3 Carboncillo	57
3.4 Pastel	59
3.5 Plumilla	61
3.6 Acuarela	61
3.7 Gouache	61
3.8 Acrílico	65
3.9 Aerógrafo	67
3.10 Collage	69
3.11 Ordenador	71
3.12 Mixta	71
4 Especialidades	74
4.1 Arte Comercial y Publicitario	74
4.2 Editorial	75

4.2.1	Revista	75
4.2.2	Periódico	77
4.2.3	Libro	77
4.2.4	Libro Infantil	80
4.2.5	Ilustración Informativa	81
4.2.5.1	Ilustración Técnica	81
4.2.5.2	Ilustración Arquitectónica	81
4.2.5.3	Mapas y Diagramas	81
4.2.5.4	Ilustración Médica	83
4.2.5.5	Ilustración Botánica y de Historia Natural	83
4.3	Empaque	83
4.4	Moda	83
4.5	Portadas de Discos	86
4.6	Tarjetas de Felicitación	86
4.7	Carteles	86
5	La importancia de la ilustración en la actualidad	90
IV	ARTE E INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA	92
1	El cine	93
2	Géneros Cinematográficos	95
3	El cine en México	98
3.1	Los Inicios	98
3.2	La Epoca de Oro	100
3.3	La Decadencia	105
3.4	Nuevo Cine Mexicano	107
4	Producción Cinematográfica	117
5	Carteles Cinematográficos	119
V	MÉTODO GENERAL DEL PROCESO DE DISEÑO CIAD-UAM	129
1	Caso	130
2	Problema	130
2.1	Análisis	130
2.2	Interrelación	131
3	Hipótesis	131
3.1	Sistema Semiótico	131
3.2	Sistema Funcional	131
3.3	Sistema Constructivo	131
3.4	Planeación Económicamente Administrativa	132
4	Proyecto	133
4.1	Modelos de Simulación	133
5	Realización	148
	CONCLUSIONES	158
	GLOSARIO	161
	BIBLIOGRAFÍA	164

INTRODUCTION

Un filme cinematográfico tiene su atracción especial que puede ser para unos, distracción, para otros una apasionante aventura mágica de poder representar imágenes inesperadas y dejarlas selladas tanto en la cinta como en la mente del espectador. Dos lados opuestos con un mismo fin, los cuales tienen un intermediario: el cartel, quien fungirá como invitación a una proyección filmica.

Dentro del aspecto cinematográfico se tiene una cierta inclinación hacia el nuevo cine mexicano, época actual de realizaciones filmicas, es por ello que se ha elegido la película "El Límite del Tiempo", del director Carlos Bolado, realizada en México en 1998, para con ello poder representar la importancia y trascendencia de un cartel cinematográfico, el cual estará basado en los principios del Diseño e Ilustración.

En el presente proyecto se elaborará un cartel cinematográfico el cual consistirá en llevar a cabo una representación fiel y directa de la esencia y/o mensaje de la película antes mencionada. Este mensaje se hará de manera clara y precisa de modo que el público al que va dirigida, tanto la película como el cartel mismo, puedan identificarla. Su representación gráfica estará basada en las técnicas y elementos de ilustración.

Se trata de resaltar los valores del cine mexicano por medio de un cartel que tendrá los requisitos básicos del mismo, así como también la utilización de una representación gráfica en específico, como lo es la ilustración.

Para llegar a un resultado gráfico definido es necesario tener en cuenta diversos factores que ayudan a la constitución del mismo. Es por ello que se han especificado 5 capítulos que dan forma al desarrollo técnico y práctico de dicho escrito.

En el primer capítulo, *Antecedentes del Cartel*, se tiene como objetivo dar a conocer la historia del cartel desde su concepción más antigua como letrero informativo, pasando por la grandeza artística de maestros como Jules-Cheret o Toulouse-Lautrec quienes consagraron su vida al cartel; así como la muestra de diversas corrientes artísticas que marcan la pauta de lo que es actualmente el cartel.

El segundo capítulo, *El Cartel*, permite saber su estructura, definiéndolo y clasificándolo de acuerdo a sus características y elementos como lo son la imagen, texto, color, tamaño y composición, así como medios de impresión, y en base a ello, mejorar la calidad en su realización.

El tercer capítulo *La Ilustración*, se tiene como meta conocer mas ampliamente la historia de la ilustración así como sus técnicas, las cuales son muy diversas pues van desde el carboncillo, lápices de colores, pastel, plumillas, acuarela, guache, aerógrafo, collage y ordenador; para un mayor conocimiento sobre la materia en cuestión, y una mejor utilización en sus especialidades de las que también se hacen mención, tales como editorial, publicidad, embalaje, tarjetas de felicitación, etc., en las cuales intervienen la ilustración como opción a elaborar en su medio.

Por ultimo se estudia la relevancia de la ilustración que actualmente se desarrolla teniendo en cuenta sus mejores caminos productivos.

En el cuarto capítulo *Arte e Industria Cinematográfica*, se tiene como objetivo crear mayor interés en este medio artístico, explicando su funcionamiento, características, clasificaciones, sobre todo conociendo su historia y evolución en nuestro país; generando conciencia de que aún existe buen cine mexicano, sin embargo, es necesario una invitación al público la cual se hace mediante una promoción de cierto filme dicha promoción se explica detalladamente en éste apartado, en donde se observa la raíz de un cartel cinematográfico.

Dentro del capítulo cinco se encuentra el *Método General del Proceso de Diseño CIAD-UAM* el cual abarca el desarrollo práctico del

proyecto, en donde se elabora paso a paso la realización de un cartel. Dicha metodología permite resolver problemas gráficos de una manera práctica y concisa, tomando en cuenta que se adecua a las necesidades de resolución de un medio impreso en específico como lo es el cartel.

En el mundo moderno en el que se vive actualmente, la tecnología se ha expandido en grandes proporciones al grado de ser necesaria e imprescindible para el hombre, a quien se le ha vuelto una obsesión

Un ejemplo claro y preciso de ello es la repetitiva opción de la fotografía como concepto de realización en un cartel cinematográfico. Y no solamente se habla de una fotografía especial, sino también la fotografía de las propias escenas de tal o cual película.

Con el presente trabajo, se pretende, en primer término llevar a cabo la realización del cartel anteriormente mencionado, demostrando que no solo la fotografía es el único medio representativo de un cartel cinematográfico, sino que también se puede emplear la ilustración como una alternativa gráfica dentro del desarrollo del cartel cinematográfico.

El cartel es un medio de información básica interesante y sobre todo artística, de comunicación práctica, que seguirá vigente aún en nuestros días.

El cartel es una creación del hombre que le ha permitido con el paso del tiempo, una cada vez mejor comunicación masiva. Es un efecto secundario del arte, traído por la pintura, la cual con el paso del tiempo, se vio cada vez más influenciada por los medios publicitarios y/o propagandísticos, a tal grado de dar paso al nacimiento del cartel.

Para descubrir la historia del cartel es necesario remontarse varios siglos atrás. Si se pensara con lógica, se descubrirá que el cartel; en su función más primitiva, se encuentra en forma de anuncio. Se tienen algunos vestigios de anuncios utilizados por los griegos, mostrando leyes grabadas, que eran vistos a la luz pública, o algunos dibujos señalando diversas tabernas.

2

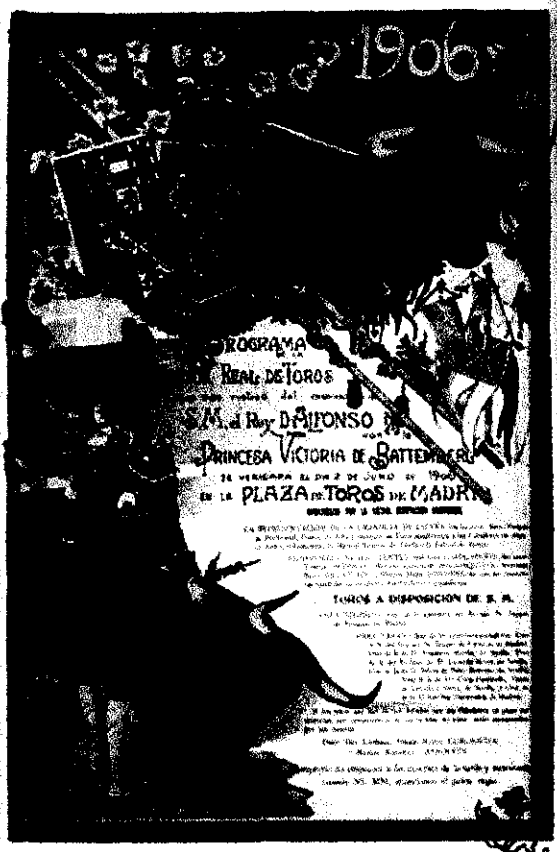
Un ejemplo importante se encuentra en los carteles utilizados por los romanos para anunciar sus representaciones teatrales o dictámenes electorales. Fue tanto su éxito que llegó a ser un medio de información importante para el público teatral.

También un ejemplo claro, es la participación de las muestras o letreros que identificaban a las tiendas mercantiles (y aún a la fecha), en donde aparecían figuras representativas que ayudaban a identificar el lugar. Puede decirse que este elemento es el antecesor directo del cartel ilustrado, ya que uno u otro, cuentan con imagen, conformado en una composición gráfica. Sin embargo, como en todo hecho, histórico, siempre se guarda ciertas dudas acerca del primer cartel del mundo.

Se tienen algunos rastros en los que aparecen algunos anuncios tratados como cartel propiamente dichos, en los que su tema principal eran las corridas de toros. Lo anterior data de la segunda mitad del siglo XIX; es decir, que para 1880, el auge del cartel taurino se encontraba en

Jean de Paléologue, 1895

Cabourg



3

Anónimo, 1906

Cartel de Toros



pleno apogeo. Sin embargo también aparecen carteles con espectáculos teatrales y bailes de Carnaval. Anteriormente solo se realizaban anuncios tipográficos con algunas viñetas, pero a partir de la publicación de los carteles taurinos; en donde la pasión por los colores revolucionó la imagen del cartel, alcanza renombre entre los medios de impresión.

Uno de los principales cartelistas taurinos fue Marcelino Unceta quien utilizaba el color para dar vida a sus imágenes, distinguiendo la sangre la arena, y el negro del toro como colores característicos en una corrida, al igual que utilizaba el blanco y negro para el ruedo, y la cartelera en donde comparten créditos los diferentes toreros.

Existió también otro hombre que disfrutó el ser cartelista y fue Eusebio Planas quien realizó diversos carteles para los bailes de carnaval del teatro del Liceo. Los carteles de Planas "sobresalen de su desenfadado, su animación y por aquellas figuras femeninas en él proverbiales que rebosan exultante alegría".¹ Existieron más cartelistas ilustradores que no se podría acabar nunca de nombrarlos, algunos de ellos alcanzaron renombre gracias a un concurso de carteles realizado en España, esto marcó la pauta para la realización de carteles por varios años.

El concurso era llamado "Concurso del Círculo", el "círculo" se refería al círculo de las Bellas Artes de Madrid, y se inició en 1898. Este concurso era tan significativo que podría representar la realización de cualquier cartelista. No obstante, tuvo una suspensión temporal debido a la situación en que se encontraba España, ya que los tiempos bélicos ensombrecieron a la población, debido a la Guerra Franco - Prusiana y la guerra que estalló en 1914. Sin embargo, para el cartel fue el tiempo en el que alcanzara su máxima floración en España.

Durante este periodo sobresalió, debido a su notable participación en diversos concursos, el pintor Ramón Casas por su cartel para anunciar "Anís del Mono". Después de la guerra, se intentó reanudar en 1947 el Concurso del Círculo, pero como en todo, su segunda parte no tuvo el éxito que se esperaba, ni mucho menos el que tenía anteriormente.

Debido a esta descompensación productiva, España no pudo alcanzar el nivel que poseían otros países competitivos a nivel cartelista, como por ejemplo Inglaterra, principal productor de carteles, a lo largo de la historia; cuna de grandes cartelistas que han existido y dejado huella en la evolución del cartel. Tales como, Henri de Toulouse-Lautrec, y Alphonse Mucha; pero sobre todo Francia, país de donde es originario Jules Chéret.

¹Santos Toroella, Rafael. El cartel, pag. 33.

Ramón Casas, 1898.

Anís del Mono

ANÍS DEL MONO



1 ACERCA DE JULES CHÉRET

Al igual que en España la evolución del cartel se remonta al uso de los anuncios impresos, en 1715 aparece una pintura anunciando sombrillas y para 1800 se encuentra "Bonne Bierre de Mars", en donde aparece una pareja bebiendo en una posada. Ya para 1869 hacen aparición carteles de Chéret, Jules Chéret (1836-1933) quien comenzó a producir carteles en 1866. Realizó su primer diseño litográfico "Orphee aux Enfers", en color en 1858, pero fue hasta siete años después de su estancia en Inglaterra que comenzó a realizar carteles propiamente dichos.

6

Chéret mencionaba en una entrevista realizada por un crítico inglés Charles Hiatt, "los carteles no eran necesariamente una buena forma de publicidad, pero que en cambio, eran excelentes murales".²

Se dice que de ahí se origina su éxito, puesto que Chéret no se limitó a realizar carteles, si no que para él eran obras de arte y que mejor salón de exposición que una simple calle.

Por este motivo el cartel revolucionó los tradicionalismos que podían existir en el arte, puesto que siendo una exhibición pública de arte; los carteles podrían representar una galería de arte en vía pública. Los carteles de Chéret

² Barnicoat, John. El cartel; su historia y su lenguaje, pag. 12

La Pantomime
Jules Cheret, 1898.



Les Girad
Jules Cheret, 1879.



Theatre de l'Opera
Jules Cheret, 1893.



combinan la técnica y la interpretación tradicionales del gran arte mural con otro ingrediente esencial: el sentido del idioma popular ³.

Un dato curioso dentro de su desarrollo artístico, es que el propio Chéret no realizaba las rotulaciones de sus propios carteles, sino que eran añadidos posteriormente por un amigo suyo de nombre Madaré. Por esa razón se nombró a Chéret no sólo como un simple publicitario, sino como un muralista.

Entre los carteles más representativos de Jules Chéret se hacen mención los siguientes:

1. La Pantomime, realizado en 1891 en la cual, Chéret aún realizaba litografías para cubiertas de libros, ésta es una de ellas.

2. Théâtre de l'Opera, realizada en 1894, en donde ya se concibe su estilo propio.

3. Les Girad, realizada en 1879, es una obra que muestra algo de la influencia que Chéret recibió del Art Nouveau.

Tal como se observa en sus carteles, Chéret realizó un gran trabajo, tanto en el manejo de la imagen, como de la ilustración cartelista. Marcando una conceptualización en la realización, haciendo de ello una metodología a utilizar durante muchos años más.

No cabe duda que la presencia de Chéret en la historia del cartel es fundamental, pues gracias a él, éste medio de información pudo ocupar el lugar que tanto peleaba silenciosamente.

³ Barnicoat, John. El cartel; su historia y su lenguaje, pag 12.

2 ACERCA DE TOLOUSE-LAUTREC

Henri de Toulouse-Lautrec (1864-1901) hizo notable su aparición puesto que, lo que representó fue la vida interior de los habitantes de las calles que decoraba Chéret. Para él, el cartel fue como un medio de expresión propia en la que se daba el gusto de representar su experiencia personal. Uno de sus más grandes carteles es el llamado "Diván Japonais" (1893) en el cual aparece el retrato de una amiga suya llamada Jane Avril, de quien estaba enamorado y que en consecuencia le produjera varios retratos y representaciones en carteles distintivos. Lautrec utiliza formas lineales, sencillas y con sentido caricaturesco, en donde el cartel era como una forma de representar la evolución de la pintura en un futuro no muy lejano.

9

Su tema principal radicaba en el mundo embriagante del teatro, el café cantante, los salones de baile, circos, y del burdel, tratando opacar la desbordada ansiedad que daba el fin de un siglo, con cierta sutileza que va directamente a los impulsos creadores de un mundo triste y melancólico.

Su inclinación al dibujo y la pintura se debió a un accidente en donde su cadera sufriría una gran fractura provocando que, a los 13 años de edad quedara "tullido" y que sus piernas no continuaran creciendo. Dos años mas tarde, se

Toulouse - Lautrec, 1893.

Divan Japonais



10

Toulouse - Lautrec, 1893.

Jane Avril



Toulouse - Lautrec, 1892.

Reine de Joie



muda a París en donde se empapa de todo aquel arte existente, siendo admirador del impresionismo y de los diseños de Degas.

Se desarrollo observando, dibujando e ilustrando la vida nocturna de la "Bella Epoca", período de los últimos años del siglo XIX del París reluciente. Durante su vida realizó 32 carteles y un modesto número de diseños de música y cubiertas de libros.

Para mucha gente de su época, sus diseños eran horribles. Debido que el gusto por el cartel lo tenían definido como "diseño de Chéret", sin embargo Lautrec dio una aportación importante a la historia cartelista, que es la de su carácter directo como medio de expresión artística. Al paso del tiempo, su participación fue tan notable que afectó a la pintura, dejando una inmensa huella eterna.

Toulouse - Lautrec fue un pintor muralista que marcó la evolución del cartel a lo largo de su historia debido a su técnica y su calidad representativa, que lo llevaron a conformar, elaborar y crear, los primeros carteles en su función principal. Motivo por el cual, se toman como ejemplo cultural, haciendo de ello un parteaguas dentro de su historia y su realización.

3 EL ART NOUVEAU

Una vez aceptado el cartel como medio impreso importante, gracias a la suspicacia y persistencia de los grandes cartelistas anteriormente mencionados, y después de varios años de confirmar su existencia, se suscita un cambio tanto en la imagen empleada, como en la realización del cartel mismo. Dicho cambio se veía a través de varias corrientes y/o estilos pictóricos que fueron renovando, uno a uno la visualización cartelista.

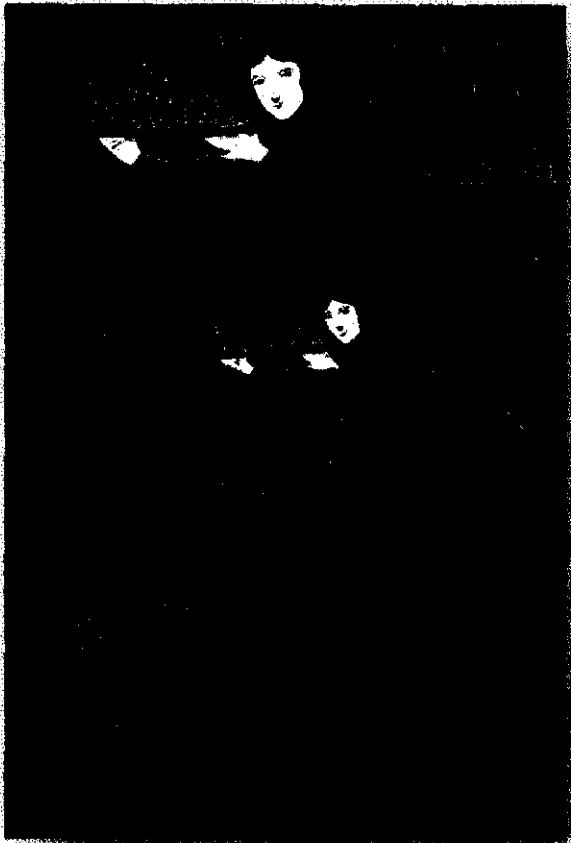
12

Un estilo moderno característico del cambio de siglo es el llamado "Art Nouveau", el cual se expandió en los países de Gran Bretaña, Estados Unidos de América y Alemania, y se distinguía por el uso de la fantasía con expresiones orgánicas, observando que se encontraba muy ligada con la ilustración. Las clásicas formas empleadas en grabados japoneses son uno de los elementos más representativos del Art Nouveau. El manifiesto del estilo era ante todo la originalidad, llevada por la imaginación y la lógica.

El Art Nouveau representó el más grande cambio artístico del siglo, ya que utilizó lo más decorativo y ornamental que podrían resaltar de cualquier forma orgánica. Como "Art Nouveau" se apareció en Gran Bretaña y Estado Unidos; en Alemania se le llamó "Jugendstil", en Francia lo llamaron "Le Style Moderne"; en Austria fue nom-

Will Bradley, 1894.

Chap Book



Fred Walker, 1871.

Woman in White



brado "Secesión", en Italia "Stile Liberty"; y por último en España "Modernista". A pesar de todo esto, llamaran como le llamaran, éste movimiento tenía una razón de ser: la idea de lo nuevo. En algunos de los países antes mencionados tuvo una ligera diferencia que no modificaba la esencia del movimiento, y fue promovido por medio de diversas revistas que alcanzaron renombre al paso del tiempo.

A continuación se darán los nombres de esas revistas publicadas en ciertos países:
En Alemania : 1 Die Jugend, que empezó a publicarse en 1896, 2 Simplicissimus; aparecida en 1896, 3 Pan; fundada en 1895. En Austria : Ver Sacrum (rito de Primavera).

En cuanto a Francia, su "Le Style Moderne" estuvo totalmente representado por diseños de Lautrec. Mientras tanto en Estados Unidos sobresalió Will Bradley (1868-1962) quien realizó varios diseños para "The Chap Book" como el mejor representante del Art Nouveau. Y en cuanto a Inglaterra sobresalieron de entre su extraña concepción del Art Nouveau, Frederick Walker con su cartel "Woman in White" (1871), al igual que Aubrey Bradsley con su cartel para el teatro de Londres el Avenue (1894), haciendo de la participación de Aubrey Bradsley la obra más significativa para Londres.

Además de todos éstos grandes nombres mencionados, existió un hombre que es más que representativo del Art Nouveau, él es Alphonse Mucha nacido en 1890, y muerto en Praga en 1930 la mayoría de sus carteles están relacionados con una actriz llamada Sarah Bernhart y gracias a ella, realizó su primer cartel que tuvo un gran éxito nombrado "Gismonda" (1894). Y como dato curioso puede hacerse mención el hecho que Mucha fue olvidado justo en el momento en que decayó el Art Nouveau como corriente artística el cual, nunca dejó a un lado los elementos futuristas combinados con elementos del pasado.

Alphonse Mucha, 1894.

Gismonda



Alphonse Mucha, 1894

Salon des Cent



4 Algunas Corrientes Artísticas

Como se dijo anteriormente, el Art Nouveau fué un estilo que marcó la percepción de los artistas hacia el movimiento cartelista; sin embargo, existen otras corrientes que han influenciado el estilo de diversos artistas; y que al mismo tiempo han dejado huella en la historia de la pintura. Dichas corrientes han ayudado a obtener una mejor manipulación de la imagen de acuerdo a sus características principales.

16

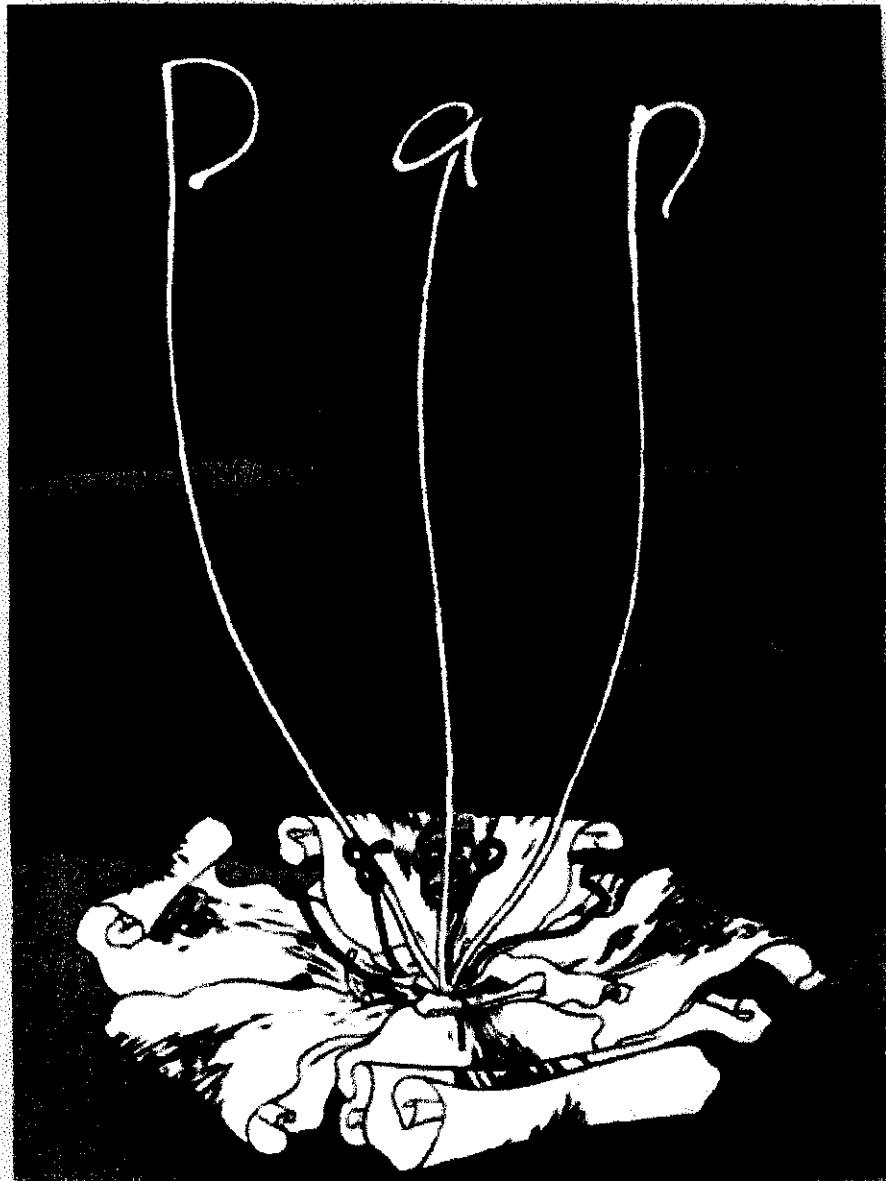
4.1 SIMBOLISMO

El movimiento simbolista se caracterizó por retomar la importancia de la iconografía que juega un papel importante dentro de una obra pictórica. Los principales temas de esta corriente, eran todos aquellos que en el siglo XIX era inconcebible mencionar y mucho menos expresar. Se trataba de realizar imágenes representativas de las experiencias humanas como la pasión y la excitación, lo sagrado y lo profano; los cuales eran términos que no dejaban florecer a los sentimientos.

El simbolismo no requiere de cosas tan apreciadas y fáciles de entender sino que necesita del "símbolo" que conlleve una realidad. Su intención no era mostrar una imagen inteligible, sino dar un ejemplo más significativo a las obras.

Josef Satter, 1895.

Pan



Un ejemplo claro de Simbolismo aplicado al cartel se encuentra en "Pan" de Josef Satter, 1895; en donde se representa lo prohibido por la sociedad. Al igual que el holandés Jan Toorop (1858), y Felicien Rops (1833 - 1898) contemporáneo del primero quien emplea elementos melodramáticos y macabros mostrados, por ejemplo en "Les Légendes", 1858.

Los simbolistas, además de tratar temas inusuales; realizaron varias aportaciones de una sola idea, dentro de un mismo espacio, combinando sus formas para reforzar la idea al mismo tiempo de poder expresarla desde diferentes puntos de vista.

Este método ha estado presente desde entonces como empleo gráfico dentro de un cartel.

4.2 MODERNISMO

Alrededor de los años veinte se suscitó un cambio dentro de los estilos gráficos de diseño de cartel. Movimiento que aparece y toma fuerza debido a su significativa distinción, llamado Modernismo.

El Modernismo se divide en dos factores: El primero se le dio el término de "Diseño Formal Moderno", (ejemplo, Pressa, Nöckur, 1928), el cual implica a las artes con las nuevas tecnologías del mundo moderno, y sobretodo con visión futurista; teniendo como concepto principal, la funcionalidad en todos los aspectos. El segundo factor se le denomina "Modernismo Decorativo" (ejemplo Pressa, Ehmcke, 1928.), teniendo como característica principal, el representar el trabajo individual, similar a una obra pictórica.

El Modernismo Formal está totalmente aplicado en el modernismo decorativo utilizado en la Bauhaus, primer escuela de Diseño establecida en Alemania a principios de los años 20s. Su diseño fue aplicado, en conjunto con el movimiento del Modernismo Formal, durante mucho y tiempo convirtiéndose en cuna de diversos movimientos artísticos formales, los cuales son provocados por la contraposición de los modernos conceptos futuristas, con las imá-

genes catastróficas de la 1ª. Guerra Mundial. El elemento más importante de esa época es la búsqueda de un nuevo orden estructural, desde la idea del principio, del origen, de lo nuevo; pero al mismo tiempo, lo primero. Principios básicos de los movimientos que ahora se conocen como Cubismo, Futurismo, Constructivismo, o De Stijl, conformado más adelante como Dadaísmo. Dichas corrientes se dieron a conocer entre 1908 y 1917.

4.3 CUBISMO

El cubismo en sus bases principales, trazó formas geométricas, formas en las que se trató de representar a la naturaleza, en cilindro, cubo, esfera, etc., lo cual dio a conocer una forma de manejo de espacio, observando un objeto desde mucho puntos de vista, para descomponerlos y luego armarlos de una nueva manera. A ello se le denomina Abstracción. Un ejemplo de ello es el artista español Pablo Picasso (1881-1973) su colaborador Georges Braque (1881-1963), quienes desarrollaron el cubismo como un movimiento artístico que representaba las formas aparentes humanas, sustituyéndolas por medio de formas geométricas inventadas.

18

La atracción impuesta por el cubismo provenía de la mezcla de acercamiento a la realidad del artista, mezcla hecha por la sensualidad y el aspecto intelectual de las formas pictóricas, desarrollando la total imaginación del artista, al observar no solo lo que se ve, sino lo que se sabe que existe y que conforma al objeto.

El cubismo constituye una realidad en sí misma, en la que si era necesario se representaba las texturas con objetos reales, dejando ver pedazos de tela, madera, vidrio, originando la técnica del "Collage", el cual daba libertad de composición, independientemente del tema; esta herramienta también fue utilizada por Braque y Picasso, quienes al utilizarla, lograron una mayor difusión.

Después de la Segunda Guerra Mundial, existieron diseñadores que retomaron los elementos esenciales de que se componía el cubismo, tal es el caso de un inmigrante ruso en París,

Joost Schmidt, 1923.

Bauhaus



Cassandre, 1927.

Etoile du Nord



20

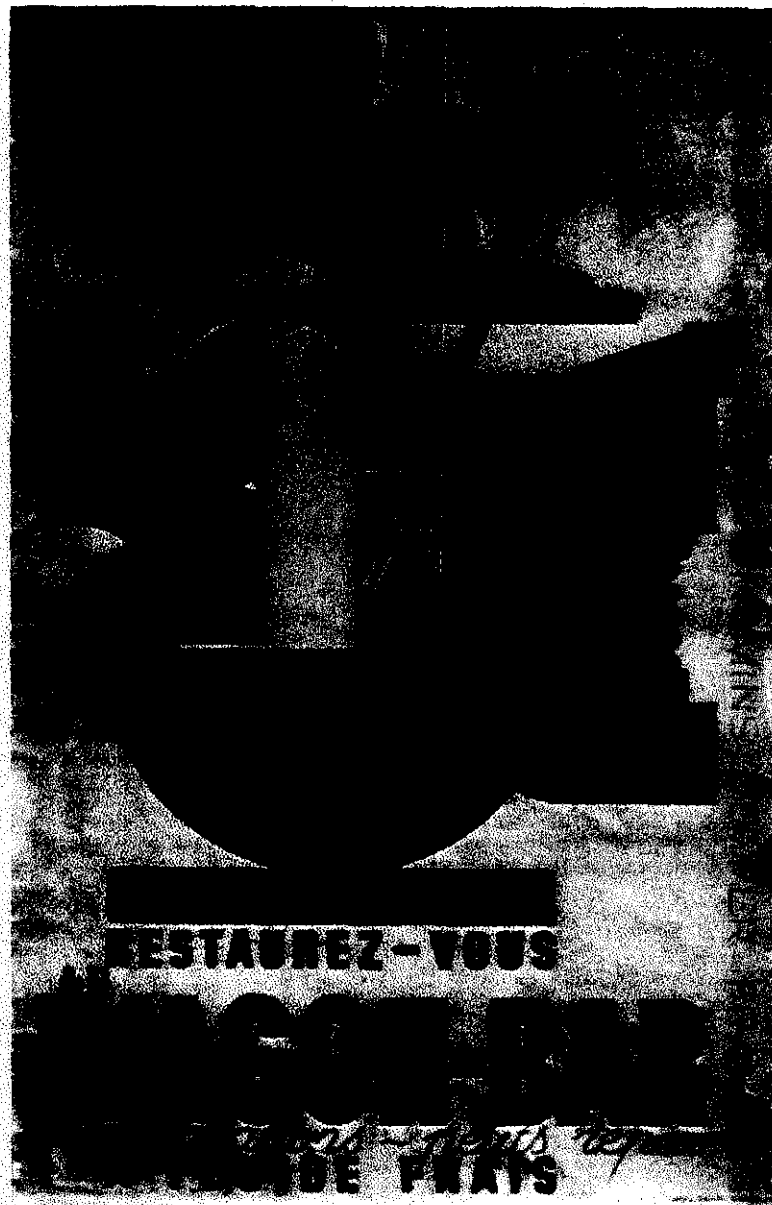
Cassandre, 1934.

Dubo-Dubon-Dubonnet



Cassandre, 1932.

Wagon-Bar



A.A. Cassandre, seudónimo de Jean-Marie Moreau (1901-1968). Fue capaz de utilizar la mecanización urbanística demostrando que se había convertido ya, en una realidad social aplicándolo al diseño formal del cartel. La obra más representativa de Cassandre fue "Etoile du Nord" (1927) en el que muestra la combinación de la tecnología y la función; pues las líneas directas dan total sensación de un sistema ferroviario. También se destaca por no utilizar el montaje o Collage en sus obras, sino que prefería simularlo con un excelente trabajo de diseño ejemplificado en su obra "Wagon - Bar", 1932.

Cassandre fue uno de los diseñadores que utilizaron el recurso de la secuencia cinética, ejemplo de ello es su cartel basado en serie de 3 secuencias para Dubonnet (1934). La secuencia está utilizada tanto en la imagen como en el texto, en donde aparece un hombre que se dispone a tomar una bebida. Con dicho cartel, Cassandre demuestra que la secuencia cinética es una manera de representar movimiento.

4.4 EXPRESIONISMO

Existió una corriente artística muy emotiva, fuerte, enérgica, y es el llamado Expresionismo. Los artistas que utilizaron dicha corriente y por la cual alcanzaron renombre son Vang Gogh (holandés) y Eduard Munch (noruego) con su particular pintura "El Grito" (1895).

El expresionismo fue un movimiento que traspasó cualquier grito de un cartel, por su forma de representar a la realidad, la cual tenía bastante carácter y fuerza para definir algo práctico. Otro ejemplo de ello es el cartel de Ernst Ludwig Kirchner realizado en 1910, el cual está pintado con los colores de la bandera alemana.

Se dice que el expresionismo tiene sus bases en la Xilografía y grabados medievales ⁴ y tanto fue el auge que alcanzó que traspasó los medios gráficos comunes hasta llegar a un medio artístico llamado Cine que absorbió los elementos particulares de que se componía el expresionismo, puesto que las películas alemanas se vieron influenciadas por la fuerza del expresionismo, ejemplo claro es el cartel de cine alemán "El gabinete del Dr. Caligari" (1919) de Stahl Arpke.

Una de las características de la técnica expresionista era el empaste y la pincelada gruesa, al igual que enmarcar enérgicamente el dibujo dejando un contorno grueso y negro; aspecto que se puede apreciar en carteles expresionistas como "El Proceso" de Kafka (1964) realizado por Roman Cieslewicz, o también, Waldemar Swierzy y Jefim Cwik, con su cartel "1o. de mayo" (1965).

El expresionismo dejó una característica muy especial sobre el diseño del cartel y es el de los grandes espacios de color que son la llamada principal del lenguaje del cartel.

4.5 REALISMO

En un esfuerzo por alcanzar el realismo en el diseño de carteles, los diseñadores utilizaron un recurso en el cual se mostraba únicamente el producto aislado, como imagen simple. Fue entonces cuando surgió el furor de representar una imagen real, fielmente, acompañada de algún texto.

Uno de los temas que abarcó el realismo fue el ciclismo, en el cual varios diseñadores ejercieron su profesión. Otro tema era también el de los viajes por mar, tal es el caso de "Red Star Line" (1914 ap.) de Cassiers.

El realismo tuvo tanto auge que las ilustraciones ya no eran tan confiables para mostrar algún producto, se necesitaba de un recurso más para adquirir lo que se exigía, entonces llegó la fotografía que desbancó a las ilustraciones por su imagen fidedigna que inspiraba confianza y mostraba una figura deseable por el público. En los Estados Unidos fue donde se dio una mayor bienvenida a esta representación gráfica que aún forma parte de la gran mayoría de los carteles como expresión naturalista.

4.6 SURREALISMO

El surrealismo fundado por André Breton surgió de entre un hastío de naturalismo, de toda aquella imagen fotográfica que no permite ir más allá de sus propios límites técnicos; el surrealismo surgió buscando "lo más real que el mundo real tras lo real" el mundo explorado por Freud.⁵

4 Barnicoat, John. El cartel; su historia y su lenguaje, pag. 142

5 Philip B. Meggs. Historia del diseño Gráfico, pag. 326

Ernst Ludwig Kirchner, 1900.

Die Brücke



Jefim Cwik, 1965.

To. Mayo



Hendrik Cassiers, 1914.

Red Star Line



John Heartfield, 1931.

Por la Crisis del Congreso



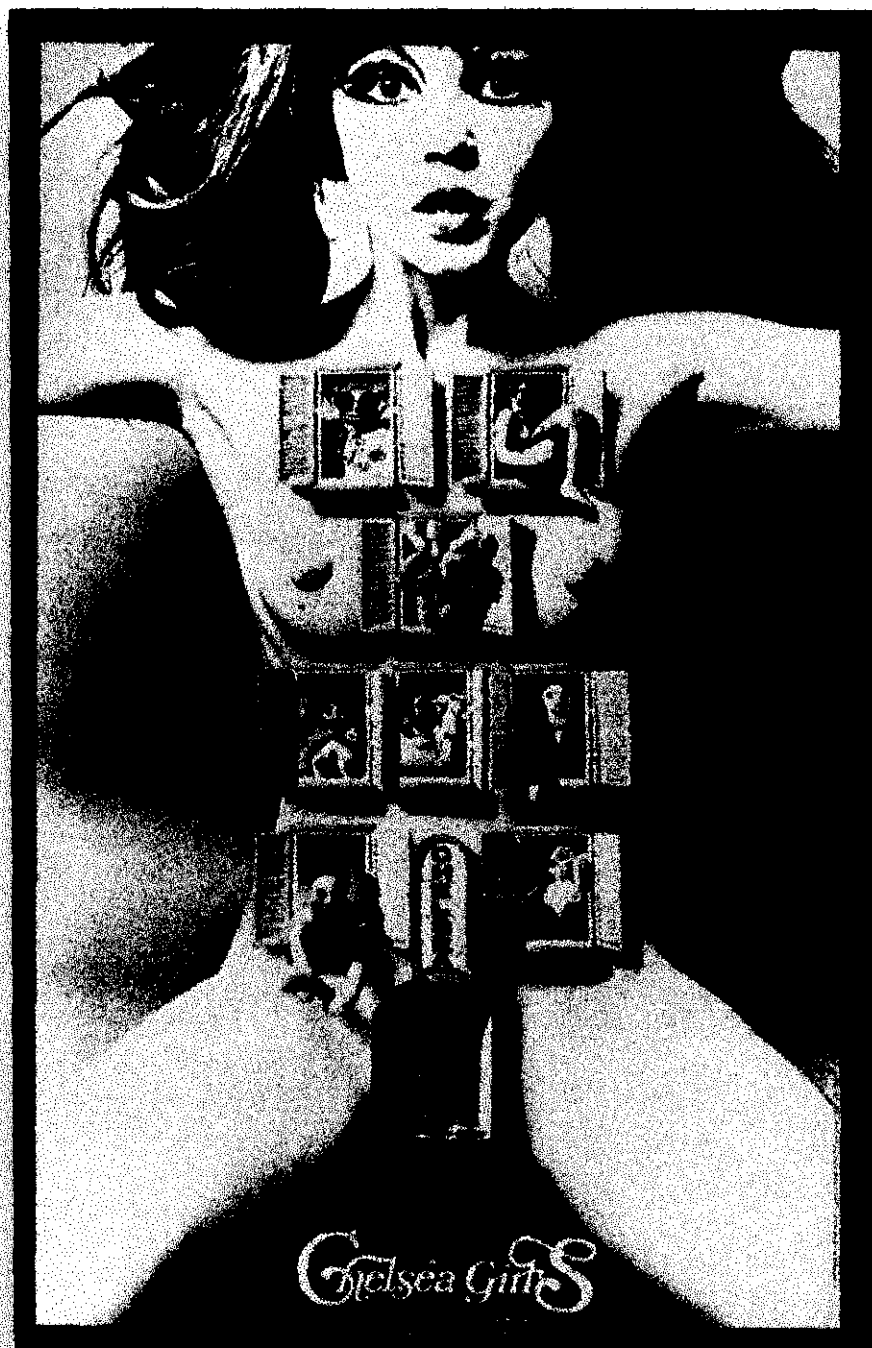
Georges Him, 1952.

The times



Alan Aldridge, 1968.

Chelsea Girls



Chelsea Girls

Se trataba de poder representar inconscientemente, lo que el mundo consciente sabe que tiene como un sueño misterioso. El hombre surrealista totalmente real fue Salvador Dalí, el máximo expositor del surrealismo. La obra de Dalí estaba basada en la representación del mundo real desde el mundo imaginario de los sueños pues el surrealismo venía siendo como una metáfora, figura retórica en la cual se sustituye una cosa por otra de una manera imaginaria, comparándola por sus defectos y cualidades, y enaltecéndola a sus mayores límites.

Esta corriente fue utilizada por varios diseñadores cartelistas, debido a varias razones: "En primer lugar, el empleo del realismo hace de su obra algo familiar y aceptable, en segundo lugar, la sacudida que provoca el descubrir que la imagen no es lo que se suponía actúa como enérgico recordatorio de esta. En tercer lugar, dentro del surrealismo es ilícito presentar una misma idea de varios modos simultáneamente. Esto es visualmente posible, sin necesidad de explicaciones o justificaciones, y constituye un valioso procedimiento para exhibir un producto."⁶

A pesar de no poder utilizar la fotografía tal cual, se utilizó una variante, el fotomontaje, que junto con la ilustración fueron los empleos por los que recayó más el surrealismo. Los ejemplos más significativos son los fotomontajes de John Heartfield "Por la crisis del Congreso del S.P.D." (1939). Heartfield tuvo sucesores que también realizaron carteles surrealistas, tal es el caso del cartel de Heinz Edelmann para un film de Luis Buñuel.

La imagen surrealista que recayó sobre los carteles, tiene dos fases, la primera va desde los años veinte hasta el final de la Segunda Guerra Mundial, en donde se retoman los elementos fieles y directos de que se componía el movimiento surrealista. En la segunda fase, que comienza en los años cincuenta, la expresión surrealista queda manchada por los horrores de la guerra, horrores que se llevaron al cartel, como imagen surrealista. Es entonces en donde toman un papel más serio los elementos de humor y lo absurdo, elementos que fueron utilizados antes de la guerra pero que se llegaron a retomar más ampliamente después, en lo que sería la segunda fase. Esto se ve reflejado en la obra de Savignac y

de George Him The Times en 1952. La influencia surrealista llegó a los elementos estilísticos y extravagantes, así como salvajes, tal es el caso de "Chelsea Girls" de Alan Aldridge, ya que el surrealismo creó un ambiente que permitió a las artes visuales una mayor y más fácil forma de expresión, y el diseño del cartel no fue un aspecto indiferente para él, sino al contrario, fue particularmente explotado por él.

4.7 LA GUERRA

El cartel se consolidó como medio de comunicación durante la Primera Guerra Mundial (1914-1918). A consecuencia de este conflicto mundial, las naciones utilizaron a los carteles como medio de propaganda.

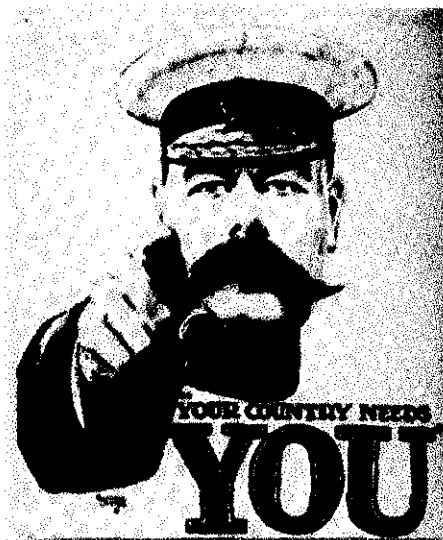
Existieron carteles para el reclutamiento, solicitud de donativos, y algunos que mostraban los horrores de la guerra, en donde cada uno mostraba al enemigo como el villano. Su instrumento más frecuente fue la destrucción del símbolo o la bandera enemiga.

Hubo un cartel de reclutamiento que es el más frecuente para señalar esta época, es el diseñado por Alfred Leete, en Gran Bretaña "Your Country Needs You" (Tu país te necesita), en donde aparece el Lord Horatio Kitchener, Secretario de Guerra Británico, apuntando directamente al público, fue un cartel crudo, sin embargo, muy utilitario; y tal es el caso que se hizo una versión en Estados Unidos de América, en donde aparece "El Sam" en lugar del Lord. Este cartel tuvo tanta utilidad que se imprimieron 5 millones de copias haciéndolo el cartel más ampliamente reproducido en la historia.

Los carteles de guerra tenían diversas funciones como animar a los soldados, glorificar sus símbolos patrios y poner en mal a las fuerzas enemigas. A partir de 1945, se da un cambio total en el significado de los carteles, acerca de la opinión de las guerras por lo cual, comenzaron a producirse carteles antiguerra. Ahora abundaba un "no más guerra" que aunque no aportó nada nuevo para la historia del cartel, sí lo hizo en su contenido.

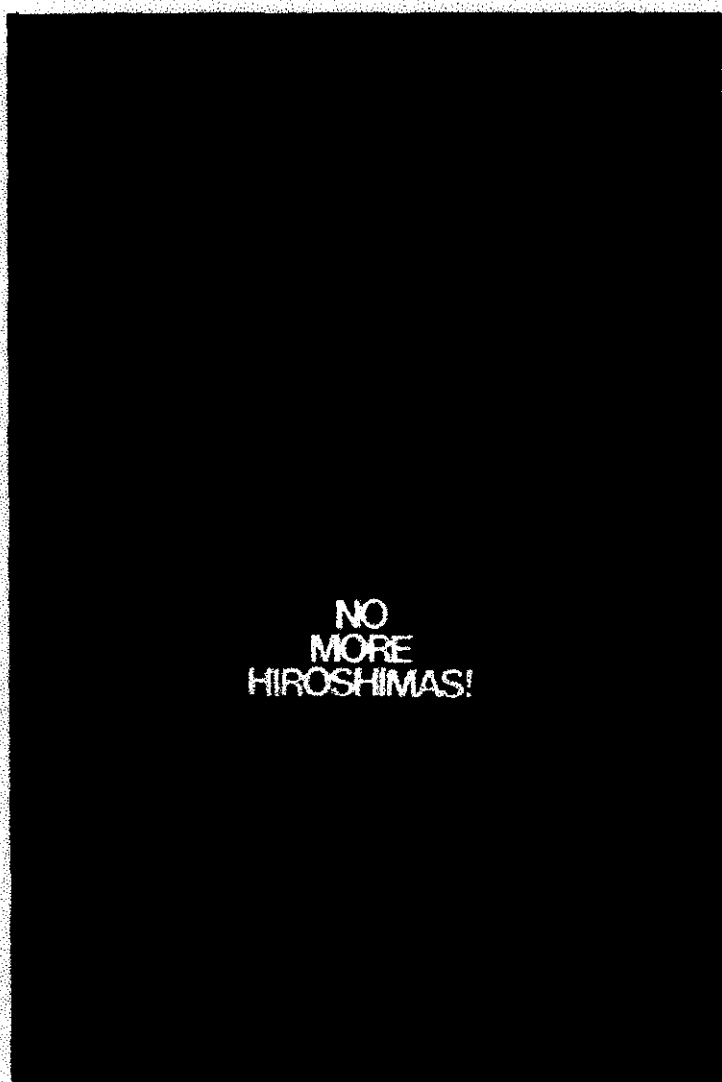
Alfred Leete, 1914.

Tu país te necesita



Hirokatsu Hijikata, 1968.

¡No más Hiroshimas!



5 EL CARTEL EN LA ACTUALIDAD

Después de haber recorrido el interesante camino de la historia del cartel, se observa que ese mundo es apasionante y obsesivo para toda aquella persona que le interesa el tema. Ya sea porque comenzó como coleccionista y después se adentró a la aventura de su realización, o porque desde el punto de vista del diseñador gráfico, el cartel representa el modo más particular de comunicar y difundir las ideas.

29

El cartel tiene un amplio futuro en cualquiera de sus ámbitos sociales, culturales, políticos y/o económicos, puesto que, ya sea que se encuentre en especialidades como toros, política, turismo, productos, teatro, música, cine; siempre conservará sus funciones principales como medio de comunicación visual. Que son informar y difundir un producto, lugar o servicio.

Actualmente el cartel tiene tres caminos abiertos para su difusión, los cuales son la agencia publicitaria, el cliente particular, o los tradicionales concursos. En cada uno de los casos existen ventajas y desventajas para el diseñador gráfico, puesto que por una parte se tendrá la vigilancia estricta de una agencia, por cuidar los aspectos publicitarios importantes, especificación que no deja una amplia libertad de diseño, sin embargo, se tiene prestigio y apoyo por parte

de la misma agencia. Por otra parte, se tiene al cliente que limita su visión a su gusto personal, lo cual se puede llegar a la realización de un cartel "bonito" pero sin contenido; sin embargo se tiene una relación más directa y por ende una comunicación clara e información específica de lo que se quiere publicar. Y por último, está el concurso en donde tiene la oportunidad de darse a conocer ampliamente.

En cualquiera de los tres casos, se debe tener la convicción de que lo que se realiza, es la mejor opción para cualquier tipo de cliente, y esto se logrará justificando cada uno de los actos a realizar.

Para un mejor convencimiento, se requiere de una amplia visión cultural, política y social; estar al tanto de las tendencias vanguardistas, así como de los acontecimientos importantes que se susciten, ya sea fuera o dentro del país.

El cartel, debido a su tamaño, permite una libertad gráfica necesaria para expresar cualquier tipo de idea; libertad gráfica que se aprecia en el momento de observación, la cual está considerada en fracciones de segundo para el ojo humano, pero una eternidad para la mente. Sin embargo; no solo su tamaño es trascendente para transmitir su mensaje, sino que su grandeza la hace el mensaje mismo, ese significado que se logra al combinar imagen y texto en un solo plano. Y si por alguna razón, trasciende más allá de su tiempo de exposición, es porque el diseño contiene presencia, la presencia especial que posee el cartel y que ningún otro medio gráfico puede gozar.

Actualmente, en la Ciudad de México se realizan diversos concursos de cartel que son importantes para el diseño gráfico, uno de ellos es la Bienal Internacional de Cartel en México, en el cual, se reúnen diversas personalidades de ámbitos culturales y/o artísticos "convocándolos a crear carteles que enriquezcan la cultura visual del mundo entero, respondiendo así, a la necesidad de comunicar y promover las más diversas actividades humanas. Relacionar el cartel con la cultura en la que se produce y revitalizar este medio de comunicación".⁷

Sin embargo el presente trabajo estará vinculado con el concurso de selección que se lleva a cabo bajo la dirección del Instituto Mexicano de Cinematografía, el cual se realiza entre diversos despachos de diseño para dar a conocer el cartel publicitario con el que contará cierta película cinematográfica.

A pesar de que hay quienes predicen la desaparición del cartel, concursos como el antes mencionado hacen recapacitar y confirmar su presencia pero sobretodo su vigencia, pues el cartel como medio publicitario, ha cumplido y cumplirá su función principal que es la de informar y difundir un producto, lugar, o servicio, adquiriendo lugar y respeto dentro de la competencia visual, presente en cualquier calle, de cualquier ciudad.



EL
EL CARTEL
CARTEL
CARTEL
CARTEL

1 DEFINICIÓN Y CLASIFICACION

El cartel es un medio gráfico que está compuesto de imágenes conjugadas con texto, lo cual dará como resultado un mensaje, mismo que será transmitido al espectador. Dicho mensaje tiene como objetivo, quedar grabado en la mente del espectador para que éste, reaccione y/o actúe, según los propósitos del cartel.

En este mundo tan cambiante en el que se vive actualmente y en el que el ambiente está plagado de imágenes publicitarias las cuales le crean al consumidor la necesidad de adquisición, provocado por los efectos caprichosos de una visualización eficaz; el cartel forma parte imprescindible en lo que viene a ser la relación espectador - producto.

32

Aunque la vida de un cartel es corta, su presencia ha pasado a formar parte de un paisaje urbano, en donde, además de apreciar las diversas estructuras arquitectónicas con sus diferentes especialidades como casas habitación, edificios de toda índole, establecimientos, se encuentran también los automóviles, ciertas áreas verdes y por supuesto, el hombre mismo; dentro de todo ello, están los espectaculares, que aunque viene siendo una variante en forma y tamaño del cartel tradicional, es un ejemplo viviente de la existencia de éste medio gráfico.

Por su característica clave de factor publicitario, el cartel es parte especial dentro de muchas campañas publicitarias, puesto que es un medio gráfico que esta compuesto de imágenes diversas que se conjugan armónicamente con el texto, dando como resultado, y partiendo de una composición eficaz, el objetivo principal de cualquier tipo de cartel, es el mensaje. Considerando que el cartel es un medio de información masivo, se entiende que ese objetivo principal, y que en lenguaje de comunicación visual, es el mensaje; pretende básicamente vender, informar y difundir, un producto, lugar o servicio.

Existen tres clasificaciones del cartel:

URBANOS
INSTITUCIONALES
USO COTIDIANO

Cada una de estas clasificaciones tiene diferentes tipos de cartel, tal es el caso que dentro de la clasificación de tipo Urbano, se encuentran los carteles políticos y publicitarios. Dentro de la clasificación de tipo Institucional, se encuentran los culturales y educativos. Y por último, los que pertenecen a la clasificación de uso Cotidiano, se refiere a los decorativos o pósters. En la presente Tesis se estudiará básicamente el cartel tipo Publicitario, clasificación en la cual entraría un cartel cinematográfico.

Para poder colocar un cartel en algún lugar determinado es necesario saber la clasificación del mismo, su tema y por supuesto su objetivo; al igual de su entorno y su propio espectador. La variedad de tamaños es bastante amplia; sin embargo cada tamaño posee su ubicación en específico tomando en cuenta la distancia que tendrá el espectador.

Una de los aspectos importantes es analizar la competencia visual que tendrá, una vez colocado en su sitio, pues si es colocado en un panel de carteles, competirá con otros carteles; si es colocado en paredes, competirá con otros carteles y con los rótulos, logotipos de diversos establecimientos; si es colocado en espectaculares competirá con todo lo anteriormente dicho pero además con todos los elementos urbanos que posee una panorámica urbana.

Es por ello que se debe saber de antemano la ubicación que tendrá el cartel para así, realizar un diseño eficaz y certero dentro de un mundo de competencia visual; ya que el cartel no sólo se encuentra en paneles, paredes, o como espectacular, sino también en camiones, vagones de metro, vitrinas, etc. y en cualquier lugar en donde se pueda vender, informar y difundir; hacia cierto tipo de espectador.

El transeúnte es otro de los aspectos importantes a consideración, pues dependiendo

a quien vaya dirigido el mensaje, será la ubicación y el diseño mismo; pues no es lo mismo un cartel donde se anuncia un automóvil de lujo, el cual será dirigido y colocado para personas con altos ingresos económicos; o un cartel que anuncia un suavizante de telas, el cual se colocará en diversas zonas de las diferentes clases sociales. Ni tampoco es lo mismo, un cartel enteramente urbano, que generalmente contiene la información más importante en un idioma conocido; a un cartel dirigido a diversas áreas rurales en donde se hablan dialectos específicos de su cultura.

Cuando se requiere un mensaje más detallado, dirigido a un público estrictamente específico, el diseño deberá ser mucho más directo; tal es el caso de conferencias, festivales musicales o de cine, congresos médicos; en donde el público sabe de antemano de lo que se le está hablando.

En cualquiera que sean los casos, el cartel deberá actuar de inmediato, puesto que cualquiera que fuere su espectador; éste sólo lo verá una fracción de segundos sin detenerse a leerlo; por lo tanto se atraerá al público en el menor tiempo posible.

2 ELEMENTOS DEL CARTEL

Existen diversos elementos que conforman a un cartel, en los cuales, radica la atención del espectador. Todo buen cartel debe tener elementos como imagen, texto, color, tamaño y composición. (Esto se refiere excluyendo a los carteles tipográficos). Y que a su vez va directamente ligado con la forma de impresión.

34

2.1 IMAGEN

Dentro de las diferentes temáticas que pueda manejar un cartel, surepresentación de la imagen será distinta de acuerdo a su contenido. La imagen puede ser figurativa o abstracta, pero al mismo tiempo puede presentarse en diversas modalidades, siempre y cuando se tenga presente que la imagen a presentar será aplicada a un medio como el cartel; por lo tanto las modalidades que pueda tener este medio gráfico son elegidas y adoptadas pensando en su funcionalidad que deberá contener en el momento de su exhibición.

Se pueden manejar motivos abstractos en donde se manipulan diversos simbolismos dando como resultado un mensaje un poco oculto, es por ello, que esta clase de modalidad es aplicada a carteles específicos con temas delicados o a la vez densos, que se les dificulta exteriorizar su contenido, ya sea por ser demasiado crudo o complejo.

De una manera conjunta se tiene la modalidad del Estilo Pictórico y el cartel de "Arte"; en donde el estilo pictórico se caracteriza por representar elementos figurativos totalmente tradicionalistas, con estilo clásico realista; esta modalidad, que con el paso del tiempo y debido a la llegada de la tecnología, ha sido sustituida por las imágenes fieles que produce la fotografía, puesto que el público piensa que una fotografía es 100% real y que no es capaz de engañar a la vista; lo cual es totalmente falso, puesto que hoy en día el hombre ha creado diversas manipulaciones fotográficas tanto en el momento de realizar la toma, como en el momento de reproducirla.

Sin embargo el estilo pictórico que ha persistido con el paso del tiempo es aquel en el que la pintura es mucho más decidida, ya sea expresionista o impresionista, en donde el sentido realista está descartado y la pincelada es mucho más notoria. Este tipo de modalidad está estrechamente ligada al cartel de "Arte" en donde generalmente son utilizados para cierto tipo de exhibiciones, y que además el propio artista lo elabora haciendo uso de sus capacidades creadoras.

El estilo pictórico abarca infinidad de temáticas mientras que el cartel de "Arte" se encuentra un poco más limitado debido a su característica dificultad de reproducir. Un estilo hermano de los dos anteriores, puede ser el cartel de "Humor", en donde, por lo general su tema principal es la política, y su elemento característico es el dibujo de "humor". En esta modalidad frecuentemente la parodia o el sarcasmo hacen un poco más sutil algunas controversias o desacuerdos.

Otra de las modalidades con un uso más frecuente es la del Geometrismo, en donde las formas geométricas se hacen presentes con colores adecuados que logran una armonía especial. Esta modalidad se adecua perfectamente a temas como literatura, arquitectura, escultura, etc., en donde los primeros, segundos y hasta los terceros planos juegan un papel importante.

Una de las modalidades con un campo particularmente especial es el cartel Tipográfico

en el que la "letra" o "tipo" es el elemento principal con el que se puede jugar en un espacio determinado distribuyéndolos armónicamente con grandes posibilidades. El cartel tipográfico es muy bien acogido por temas como literatura, psicología, filosofía; o bien como cartel de imprenta.

Por último, una de las modalidades más recurrentes en la actualidad es la Fotografía, que generalmente es usada en carteles turísticos, además de todos los temas posibles. Esta modalidad tiene diversas posibilidades de diseño, tomando en cuenta que la fotografía es un elemento compositivo, ya sea jugando con los demás elementos, o tratada como el todo o por una de sus partes.

Del mismo modo, y como consecuencia de lo anterior, se tienen los fotomontajes, lo cual aporta un sinnúmero de posibilidades creadoras partiendo de "recortes" que permiten manipularse en toda la extensión de la palabra.

Cada una de las modalidades tienen sus características específicas que pueden ser representaciones armoniosas de diversos carteles, solo es cuestión de realizar una buena elección acorde con la temática primordial, para llegar así, a la funcionalidad deseada.

Este elemento gráfico como lo es la imagen, es imprescindible para cierto tipo de carteles, ya que contiene demasiada fuerza expresiva y hasta en algunas ocasiones se ha llegado a ver que "la imagen dice más que una simple palabra". Cabe señalar que para llevar a cabo un cartel, se debe tomar en cuenta el público a que va dirigido, ya que una misma imagen no podrá ser entendida por un niño y un adulto; o un filósofo y un científico, por citar algunos ejemplos.

De cualquier manera, la imagen a representar, ya sea natural, geométrica o abstracta, lleva consigo la expresión deseada, según el contenido; y de acuerdo a ese contenido se puede determinar la forma de resolver la imagen, ya sea por el medio fotográfico o la ilustración.

De uno u otro modo existen variantes, puesto que por el lado fotográfico se tienen las alternativas de fotografía natural y los efectos

fotográficos. Y por el otro lado, se encuentra la ilustración real, caricaturizada y estilizada. A pesar de tener estas variantes, en cuestión de utilización, la ilustración sobrepasa la fotografía, en términos de cartel; debido tal vez a que los orígenes del cartel se basan en la pintura, pero sobre todo a su fácil manipulación de expresión.

2.2 TEXTO

Podría decirse que el texto confirma y/o reafirma el mensaje del cartel; a parte de que aporta equilibrio a la composición. Un texto de cartel jamás debe ser extenso, pues lo que se pretende es que el espectador logre visualizarlo en pocos segundos. Sin embargo no quiere decir que por ser un texto corto, sea sin sentido, al contrario, debe de ser tan eficaz y directo como lo sea posible. Es por eso que debe buscar el texto que mejor refuerce al mensaje.

Los textos se dividen en dos tipos, que son el encabezado y el pie. El encabezado es aquel que funge como título del cartel y por lo tanto llama más la atención. El pie es el texto en el que aparece información más detallada, ya sea de un lugar, evento o producto.

2.3 COLOR

Dentro de los elementos básicos que conforman al cartel, se encuentra el color; el cual posee gran importancia y trascendencia, no solo en este medio impreso en específico; si no en todo ámbito gráfico y/o visual.

Durante muchos años, los teóricos del color han discutido por una definición o término adecuado, tomando en cuenta el comportamiento químico del espectro de luz en conjunción con la retina.

Sin embargo se sabe que existen los colores luz y los colores pigmento; en donde los colores luz corresponden al Rojo (Red), Verde (Green) y Azul (Blue); y los colores pigmento corresponden al Cian, Magenta y Amarillo. La manera universal de llamar a estos colores son RGB, como colores luz; y denominar CMYK a los colores pigmento.

En la presente tesis, se trata de analizar la utilización del color de acuerdo a su misión distintiva, por lo tanto, se enfocará únicamente a las connotaciones que posee cada uno.

Debido a que la mente humana no puede retener todas las tonalidades, le es mucho más fácil y práctico distinguir cuatro dimensiones del color; que se refieren al rojo, amarillo, azul, y la escala de grises, de los cuales surgen los colores secundarios. A partir de ellos se trabaja en función a ciertos requerimientos.

Para un mejor conocimiento de la función de los colores, se debe tomar en cuenta la ubicación pero sobre todo la iluminación con la que se aprecien, ya que un color puede acentuarse o perderse, dentro de un ambiente oscuro o luminoso, según sea el caso. Y mientras esto ocurre el color realiza su función característica, que es la de crear diversos ambientes, en relación con su entorno, permitiendo experimentar diferentes sensaciones y emociones, que darán al espectador un mensaje en concreto. De acuerdo a ello, se dice que los colores poseen diferentes asociaciones, efectos y símbolos; que ayudan a la obtención de un significado y/o mensaje en particular.

A continuación se muestra una relación en la que se describen las diferentes connotaciones que poseen los colores.¹

¹ Swuan, Alan. El Color en el Diseño Gráfico

	ASOCIACION		EFECTOS			SIMBOLISMO		
	AFECTIVA	OBJETIVA	PSICOLÓGICOS	FISIOLÓGICOS	CARÁCTER	RELIGIOSO	PROFANO	SEÑALIZACIÓN
							Ciencia Folclore Color	Stop = Alto Material de Incendio
Naranja	Incandescencia Calor	Fuego Naranja Puesta de Sol	Ardiente Estimulante Brillante	Digestivo Emotivo	Irritacion	Gloria	Inestabilidad	Piezas calientes
Amarillo	Alegría Dignidad	Luz Sol	Alegre Espiritual Dinámico	Estimulante Para la vista y nervios	Jovialidad	Reverencia Generosidad	Amor Paz Poder	
Verde	Mala Influencia	Naturaleza	Calma Reposo Equilibrante	Sedante Hipnótico Reposante	Paciencia Inquietud	Verdad Regeneración	Espera Cortesía Mal de ojo	Vía Libre Socorro Frenado
							Ciencia Paz	Atención material
Púrpura	Misterio Duelo Dignidad	Magnificencia Obispo Amatista	Calma Melancolía Delicadeza	Calmante	Respeto Tristeza Melancolía	Penitencia Devoción	Fé	Peligro Nuclear
Negro	Tiniebla Tristeza Misterio	Noche Muerte Nada	Elegancia	Angustia				
Blanco	Pureza Matrimonio Caridad	Luz Desposado	Claro Sobrio	Nada	Limpieza	Inocencia Castidad	Virtud	Trazo de Trayectos
Marrón	Melancolía	Tabaco Humo	Tristeza	Deprimente	Desalentado	Confesión	Inestabilidad	No utilidad

De acuerdo a la relación mostrada anteriormente, la utilidad de los colores se hace mucho más conveniente. Sin embargo, las connotaciones pueden variar de acuerdo a la cultura y percepción de cada región o país, siendo producto del hombre.

"Se fundan en la tradición y el uso común. El rojo es entendido universalmente como el color del comunismo y el socialismo. En Gran Bretaña, el azul representa el conservadurismo y la política de derechas. A menudo estos significados generados por el hombre dependen de la cultura. Por ejemplo, el negro es el color que simboliza la muerte en muchos países, pero en algunas naciones orientales y del África occidental lo es el blanco, en la Costa de Marfil, el rojo oscuro, y en América Latina, el púrpura. En Francia, el rojo es el color de la masculinidad, mientras que para la mayoría de los otros países lo es el azul."²

También se deben tomar en cuenta ciertos aspectos, tales como contraste, luminosidad y expresividad; ya que la combinación de ciertos colores, ya sean primarios o complementarios, ayudan a reforzar el mensaje, y dicha combinación se dará para lograr los objetivos del cartel.

2.4 TAMAÑO

Se empezará con el diseño de carteles partiendo de la necesidad de saber las dimensiones concretas para poder definir el espacio a diseñar. Existe una amplia variedad de tamaños de cartel que van desde los carteles de vitrina hasta los grandes espectaculares, los cuales tienen su tamaño en particular.

En otras especialidades, el tamaño con el que se trabaja y el tamaño a reproducir varía a mayor o menor proporción según las necesidades. Sin embargo en el diseño de carteles se trabaja con el tamaño de reproducción final para poder controlar y comprobar los efectos visuales que son diseñados desde el original.

La mayoría de los carteles poseen un tamaño "standard" que es 70 x 100 cm con cierta frecuencia será reducido a un cartel de escaparate o mostrador; y en algunas otras, como en el caso de un cartel de teatro o cine, son reducidas para la reproducción de sus programas de mano, o tarjeta tamaño postal, que actual-

mente se usan como promocionales coleccionables de ciertas cintas.

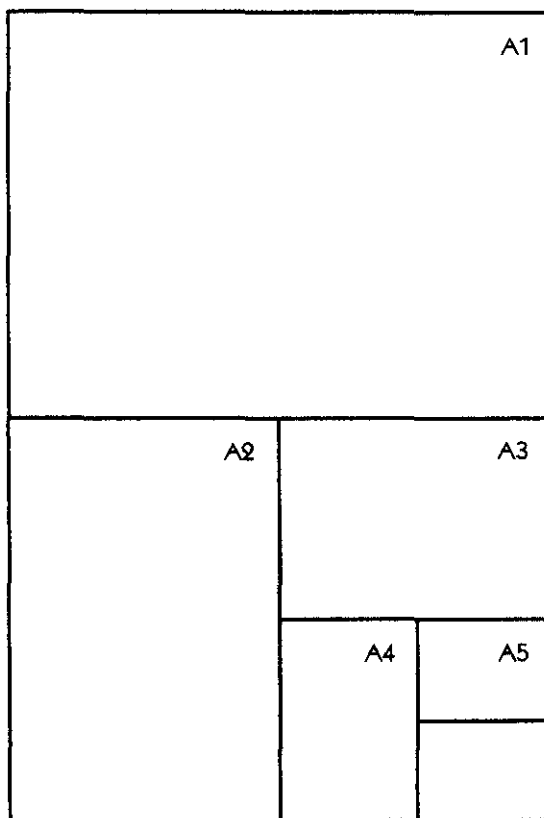
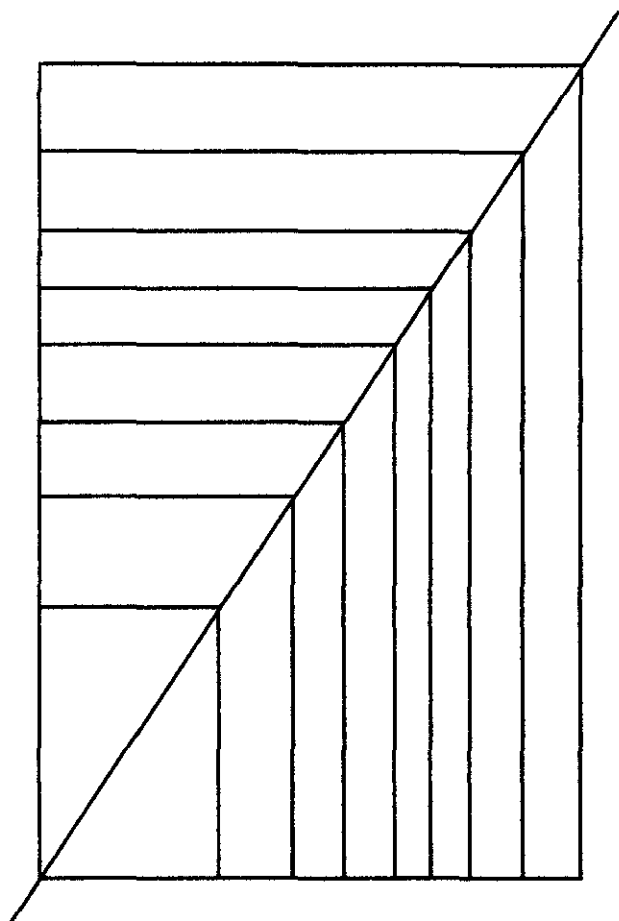
Para establecer el tamaño existen varias técnicas que con el paso del tiempo, y debido a la rápida y sencilla manipulación que se ha generado con la velocidad de reproducción que otorga la tecnología, son cada vez más sencillos y "estandarizados" los métodos para la obtención de diversos tamaños. Uno de los métodos más frecuentes es aquel en donde, teniendo un rectángulo armónico como base (el cual se explicará más adelante), se prolonga una diagonal partiendo de uno de sus vértices y extendiéndose más allá de su propio espacio, para después trazar dos perpendiculares que se unirán con la diagonal y con las perpendiculares base del rectángulo original.

Un método es aquel en el que una vez calculado el tamaño del pliego del papel en el que se imprimirá, se le realizarán subdivisiones a mitades del mismo, generando rectángulos subdivididos del tamaño original.

Otro método es aquel en donde según las normas UNE (Una Norma Española) de carácter internacional, se parte de un rectángulo base en donde tiene de superficie 1m² y sus lados están proporcionalmente dados con relación a 1.414 (la raíz cuadrada de 2). Los lados de este rectángulo tienen como medida 841 x 1.189 cm (AO). Si a éste rectángulo se le divide por mitades continuas se obtiene la serie A1, A2, A3, en donde A4 corresponde al tamaño carta.

En algunas ocasiones, y en donde el cliente lo exija, el tamaño del cartel se ajustará a las dimensiones y/o particiones específicas de un pliego de papel en particular, que por lo general no distan mucho de las medidas estándares, y que además deberá tomarse en cuenta también la medida "standard" de la imprenta reproductora. Sin embargo el aspecto más importante y determinante de las dimensiones del cartel será su ubicación, ya que dependiendo de su cercanía o lejanía, el espectador podrá observarlo sin ninguna dificultad.

² Swuan, Alan. El Color en el Diseño Gráfico, pag.23.



2.5 COMPOSICIÓN

Uno de los elementos importantes del cartel es la Composición, la cual no sólo es fundamental para diseño de carteles; si no para el diseño en general, puesto que conforma la organización total de los diversos elementos gráficos para cualquiera que sea el proyecto a realizar. En el mejor de los casos, el cartel es una de las áreas básicas del diseño gráfico y como tal, se debe crear una composición fluida realizando una síntesis ante la imagen y el texto.

La composición de un cartel trata de la conjugación lograda a base de la distribución armoniosa de los elementos gráficos con que cuenta un cartel. "La composición debe buscar el equilibrio y la armonía, no sólo en lo referente a la imagen, sino también a su colorido, tratando de que uno sea apoyo del otro".³ Basándose en esto se logrará captar el mensaje impuesto por el cartel.

El diseño comprende el manejo de la composición por medio de la distribución de diversos elementos que en conjunto expresaran una sensación, y que además crearan un todo satisfactorio que presente un equilibrio para un fin determinado.

Para poder obtener una buena conjugación armoniosa en el espacio impreso, el hombre ha creado diferentes modelos de simulación que le han ayudado a mejorar la distribución de los elementos, uno de ellos es el método conocido como regla aurea o sección aurea.

Desde hace ya tiempo, artistas como Leonardo Da Vinci, Vitruvio, Fibonacci, Luca Paccioli; hacen mención acerca de la "Composición Aurea y el Número de Oro", aplicado tanto en las matemáticas, geometría, como en todas las manifestaciones del arte en general; como la razón principal de la armonía de las obras de la naturaleza y del hombre mismo, manteniendo una proporción del todo con sus partes, a la que se le conoce como *Proporción Aurea*. "Cortar una línea en dos partes desiguales pero de manera que el segmento MAYOR sea a toda la línea como el MENOR lo es a al MAYOR"⁴.

Es decir la proporción áurea se refiere a la relación existente entre el todo y sus partes divididas proporcionalmente. Se dice que la proporción es la relación de dos medidas diferentes equilibrando sus diferencias.

Toda obra de arte tiene un orden armónico, con ritmo y simetría, con proporciones áureas que el artista plasma por medio de la organización natural de Número que en este caso se le llama "Número de Oro".

Teniendo en cuenta las cualidades de los números naturales se tiene que los números pares conservan un orden y un ritmo a diferencia de los números impares, los cuales poseen cierta asimetría y un ritmo discontinuo. Sin embargo al número de oro lo acompaña la armonía eterna debido a su continua persistencia.

Esto lo pudo comprobar el antiguo romano Vitruvio quien "comprendió que era necesario dividir el espacio en secciones iguales para lograr un efecto estético y agradable; y desarrollo un sistema de calculo matemático de la división pictórica"⁵.

Partiendo de que si se hace una adición de los números naturales, en donde el resultado sea igual a la suma de los dos números anteriores, se logra una serie de números en donde la armonía es constante y proporcionada.

$$\begin{aligned}1 + 1 &= 2 \\1 + 2 &= 3 \\2 + 3 &= 5 \\3 + 5 &= 8 \\5 + 8 &= 13\end{aligned}$$

Obteniendo así la serie del matemático italiano Fibonacci, Leonardo da Pisa, la cual se observa así...

$$1, 2, 3, 5, 8, 13 \dots$$

Si ahora, se colocan en forma de quebrados comenzando por el cero se tiene que...

$$0/1 \quad 1/2 \quad 3/5 \quad 8/13 \quad 21/34 \quad 55/89 \quad \text{etc.}$$

Y si se ordena, de forma que el numerador sea igual a la suma de los dos términos del

³ Hidalgo, Rosa Ma. Diálogo con un Cartel, pag. 33.

⁴ Tosto, Pablo. La Composición en las Artes Plásticas. pag 10.

⁵ Swan, Alan. Como diseñar Reticulas. pag. 65

quebrado anterior y el denominador sea la suma del numerador propio, más el denominador precedente, se tiene que...

1/1 2/3 5/8 13/21 34/55 89/144 etc.

Pero si además estas dos series se combinan, se obtendrá una serie mucho más completa teniendo...

1/1 1/2 2/3 3/5 5/8 8/13 13/21 21/34 34/55 55/89 89/144 etc.

Si después de observar el ritmo de esta serie, se divide el denominador por el numerador a partir del quebrado 21/34 se obtendrá como resultado una cifra constante que es 0.618 que es el Número de Oro.

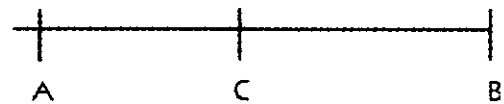
0/1=0
1/1=1
1/2=0.5
2/3=0.66
3/5=0.6
5/8=0.625
8/13=0.615
13/21=0.617
21/34=0.618
34/55=0.618

Y si se realiza la operación a la inversa, se produce una cifra igualmente constante...

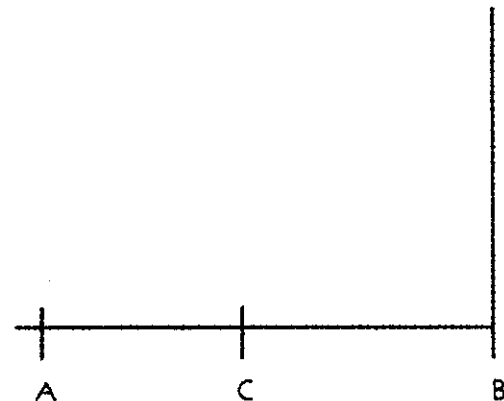
1/0 Error
1/1=1
2/1=2
3/2=1.5
5/3=1.666
8/5=1.6
13/8=1.625
21/13=1.615
34/21=1.618
55/34=1.618

Como puede observarse, la división se hace constante cuando se divide 21/34 y da como resultado .618; de igual manera el resultado se hace constante al dividir 34/21 dando como resultado 1.618; a este número constante se le llama Número de Oro, y en geometría es la sección aurea.

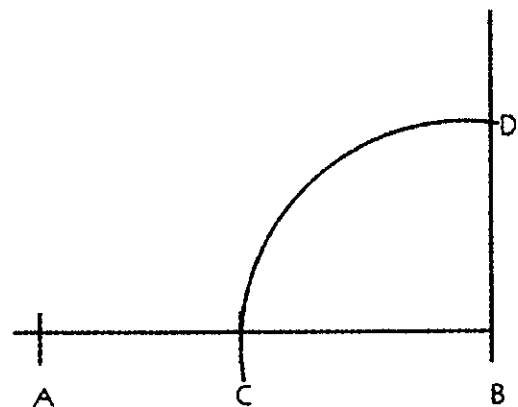
Para obtener la sección aurea geométricamente se pueden seguir los siguientes pasos: Se tiene una línea cualquiera y se divide en tres partes iguales, formando los puntos A, B, y C.



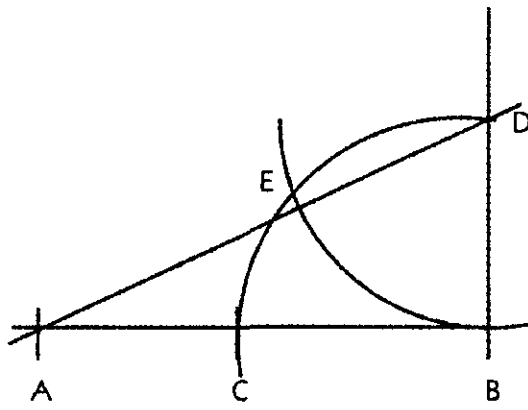
Se levanta una perpendicular partiendo de B.



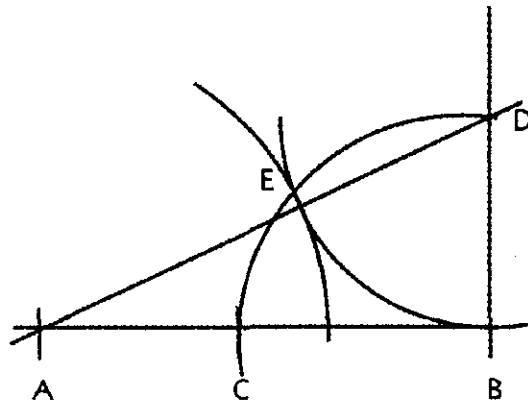
Con radio de B a C se traza un arco de circunferencia que llega hasta la perpendicular obteniendo el punto D.



Este punto D se unirá con A para que, con centro en D se traza una circunferencia desde D hasta la diagonal AD, localizando el punto E.



Después se apoya el compás en A y se abre hasta E encontrando C que es el punto aureo.



Esta es la manera más sencilla de obtener una proporción aurea geométicamente, Así la línea ha sido seccionada en relación aurea cuyos segmentos son MAYOR y MENOR. La división de estas medidas está relacionada con la letra griega PHI mayúscula (que se le conoce como Aureo, Proporción Aurea, Sección Aurea o Relación Aurea.

Para la rápida obtención del rectángulo áureo existe una manera matemática que consiste de la siguiente forma...

Si se tiene el lado largo y se quiere el lado corto, se multiplica, y si se tiene el lado corto y se quiere el lado largo, se divide.

$$\begin{aligned} LL \times .618 &= LC \\ LC / .618 &= LL \end{aligned}$$

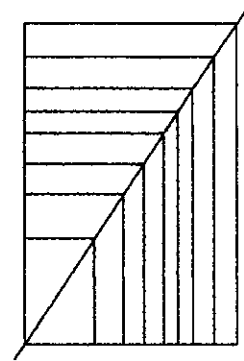
o bien

$$\begin{aligned} LL / 1.618 &= LC \\ LC \times 1.618 &= LL \end{aligned}$$

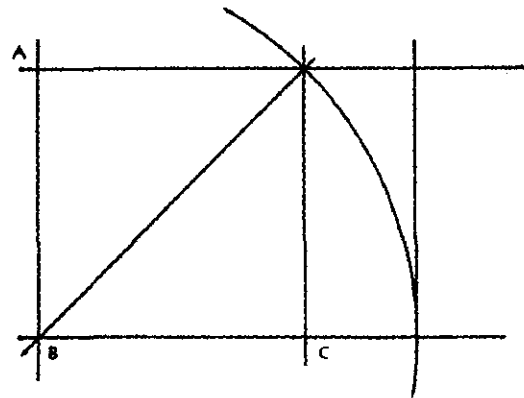
A partir de cualquiera que sea la cifra dada y obtenida, se pueden crear diversos rectángulos aureos que en un momento dado dan como resultado, formatos aureos que servirán como áreas gráficas.

Existen varios métodos para la obtención rápida de esos rectángulos armónicos, una de ellas es la siguiente.

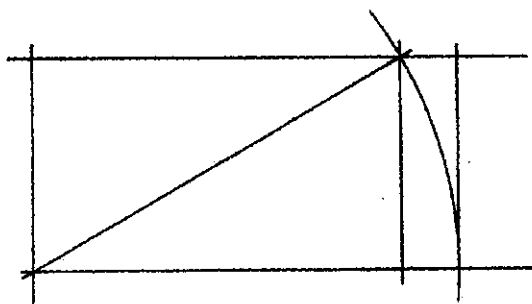
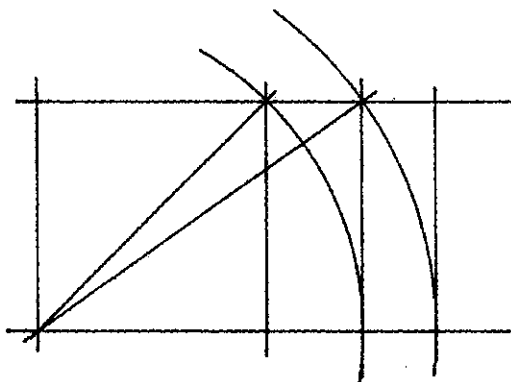
Teniendo como base un rectángulo se le prolonga una diagonal así como los lados del rectángulo, dando como resultado varios rectángulos aureos, de forma muy similar a la obtención de los tamaños proporcionales.



O bien puede obtenerse partiendo de un cuadrado en donde se traza una diagonal y desde B se traza una circunferencia originando el punto D.



Partiendo de esta realización geométrica se obtiene una serie de rectángulos que nacen del cuadrado, en donde sus relaciones de medidas están proporcionales entre el lado corto y su diagonal.



Una vez obtenidos los diversos rectángulos requeridos según las necesidades, se pueden dividir a su vez, creando espacios armónicos en los cuales se colocarán los diferentes elementos gráficos de diseño.

Tomando en cuenta que la Proporción Aurea es aplicada en diversas áreas del Diseño Gráfico, la denominación del seccionamiento varía según el caso.

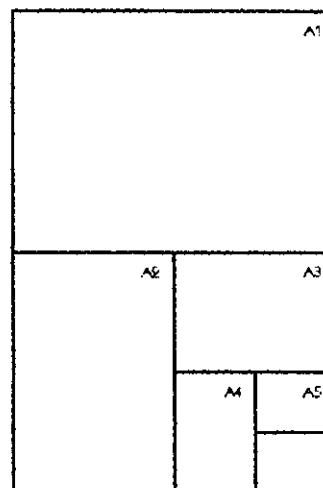
Una Reticula es aquella que es utilizada para el Diseño Editorial; una Red es aquella que se origina de una significativa y armónica repetición de un módulo en específico.

Pero en éste caso, la denominación adecuada para un seccionamiento de este tipo, es la Trama, en la que sus líneas base se originan de puntos aureos y que estos a su vez son originados por secciones aureas.

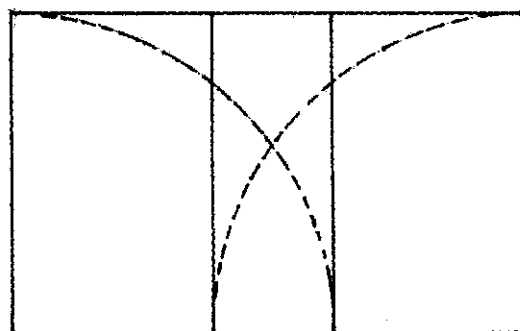
Ejemplo de ello son las siguientes Tramas que se muestran a continuación.

Este rectángulo ha sido seccionado mediante el hallazgo de los puntos aureos que se obtienen al dividir una línea cualquiera, donde

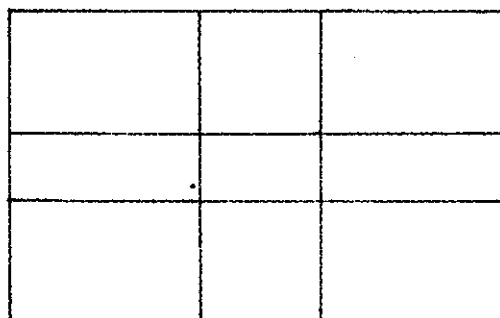
el lado mayor y el lado menor, son en este caso, un cuadrado y un rectángulo y que este a su vez se divide indefinidamente.



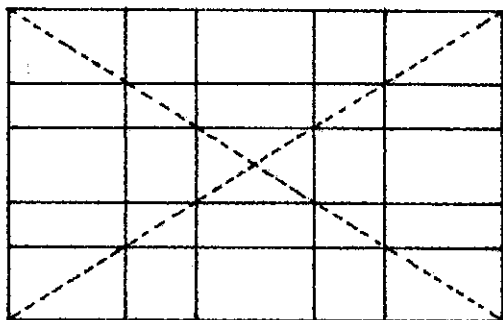
El siguiente rectángulo aureo fue descompuesto por medio de un cuadrado base ubicado uno arriba y otro abajo, trazándoles una mediana vertical de la cual se obtendrá una diagonal para realizar la semicircunferencia, repetido en ambos lados.



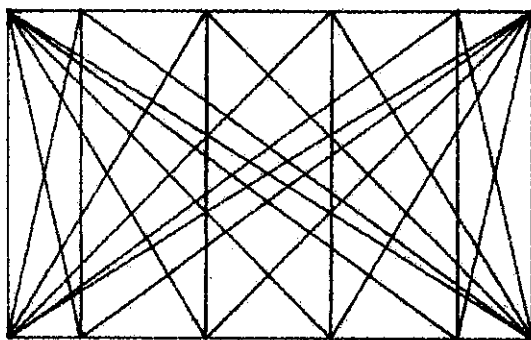
Rectángulo aureo subdividido por múltiples subdivisiones, obteniendo cuadrado y rectángulos aureos.



Al otro rectángulo siguiente se le han trazado cuatro verticales en proporción aurea, posteriormente se trazan diagonales de las que, en el punto en donde se cruzan con las verticales, se producen las horizontales, obteniendo una serie de rectángulos aureos.



En el posterior rectángulo y una vez realizadas las líneas horizontales en proporción aurea, se trazan diagonales desde sus puntos hasta los vértices.



Todos los rectángulos aureos pueden ser seccionados en un sin fin de tramas con cuantas trazas sean necesarias para obtener una composición plástica. Estas diferentes tramas se realizarán en un papel translúcido para poder ordenar con facilidad los elementos gráficos.

Después de observar las diferentes posibilidades de elección de una trama, se puede partir de ella para comenzar la realización de una composición armónica determinando la utilización de cierta imagen, texto, color, tamaño así como la composición misma dentro de la realización de un cartel, puesto que por muy bien hecho que se encuentre, tal vez no funcione debido a la forma en que fue resuelto.

Es por ello que se debe tomar en cuenta cualquier detalle que influye en él, desde su información misma, hasta las características que lo integran para así poder producir un cartel práctico y funcional; con cada uno de sus elementos en conjunción, proyectando al espectador su objetivo principal. Ese objetivo fundamental que lo adentra al círculo de información que conlleva la comunicación; y en este caso la comunicación visual, en donde el protagonista principal es el mensaje.

2.6 MENSAJE

Cada uno de los medios de comunicación tiene como característica principal, o mejor dicho, objetivo imprescindible e indispensable, el mensaje. Pero para poder analizarlo, se necesita explorar las causas que lo originan, llegando así, al proceso de Comunicación como principal medio de entendimiento entre dos o varios individuos.

La Comunicación en su definición más simple, se refiere al intercambio de datos que puede darse en un momento dado hacia uno o varios seres que juegan el papel de actores de la comunicación.

De acuerdo con Bruno Munari en su libro "Diseño y Comunicación Visual", la comunicación en general se divide en dos clases que son: Comunicación Casual y Comunicación Intencional. Siendo la primera todos aquellos mensajes que el hombre recibe sin premeditación alguna y que por lo tanto, puede interpretar de diferentes maneras, esta clase de comunicación es, por ejemplo, las señales climáticas que le dicen al hombre que lloverá o que el día será caluroso, según sea el caso.

En cambio, la Comunicación Intencional es aquella en la que el mensaje es planeado con anterioridad y dado de un modo que sea interpretado de manera explícita; en este caso, la interpretación no deberá ser ambigua, si no por el contrario, su mensaje será interpretado de acuerdo al sentido que se planeó pre-determinadamente.

En una manera más profunda de analizar la Comunicación, se tiene que existen dos divisiones de ella; la Comunicación Verbal y la Comunicación No Verbal. Teniendo que la Comunicación Verbal corresponde al lenguaje hablado y al lenguaje escrito; la Comunicación No Verbal corresponde al lenguaje corporal, en donde actúan los cinco sentidos, la postura y la gesticulación; además del lenguaje visual, que es el campo del Diseño Gráfico.

La comunicación visual es un proceso puramente informativo en donde los datos intercambiados tienen su base primordial en los iconos; es decir, esta formada por mensajes visuales que son realizados por un "emisor" y recibidos por un "receptor".

Esta transmisión de datos realizada por medio de imágenes, se compone de los elementos clave que hacen posible la transmisión del mensaje, los cuales son el signo y el código.

El signo, en comunicación visual es la asociación entre el significante que percibe la vista y el significado al que remite, es decir, la doble articulación del signo, en donde el significante es todo aquello que se representa gráficamente, mientras que el significado es eso precisamente, su significado, servicio o utilidad. Por ejemplo, la imagen de una silla corresponde al significante, el servicio que ofrece es la acción de sentarse, lo que corresponde al significado.

Los diferentes signos conjugados o manejados gráficamente para emitir un mensaje son relacionados por medio de un código; es decir, el código es el conjunto de reglas para elaborar e interpretar un mensaje haciendo funcionar los diversos signos en conjunto. Sin embargo, para lograr una interpretación deseada en el receptor, de acuerdo al mensaje representado, se debe tomar en cuenta el marco referencial en el que se establece la comunicación, debido a la diferencias culturales que existen en el mundo.

Dentro del proceso de comunicación visual, este aspecto tiene gran importancia ya que en ello radica obtener una respuesta correcta por parte del receptor, y mucho más aún, cuando la comunicación se vuelve información a través del

medio gráfico llamado cartel; en donde la representación esta basada en formas y colores que el receptor solo verá en fracciones de segundos gracias a sus diferentes códigos y signos expresados acordes con su contenido, y que por lo tanto deben ser reconocidos en su entorno.

Todos los mensajes gráficos tienen un orden y una construcción que facilita su asimilación. Esta construcción se divide en dos ejes: el Nivel Sintagmático y el Nivel Paradigmático.

El primero, regularmente horizontal, se refiere al eslabonamiento (sintagma) de unos signos con otros de acuerdo a las reglas de la sintaxis; el cual aporta orden y continuidad lógica al mensaje. El segundo nivel surge a partir de la selección adecuada de cada signo (paradigmas) que van a conformar el mensaje, es decir, la sustitución de un signo, en donde cada signo contiene su significado propio, los cuales a su vez se fortalecerán al eslabonarse en forma correspondiente al primer nivel.

Además de estos niveles referenciales, el lenguaje figurado puede manipularse gracias a las llamadas Figuras Retóricas las cuales tienen su función principal de manejar con facilidad, habilidad y congruencia, la imagen a proyectar, para enriquecer la fuerza del mensaje.

Existen innumerables figuras retóricas que ayudan al lenguaje figurado, sin embargo, a continuación se harán mención aquellas que se consideran más importantes, reconocibles y accesibles en su manipulación.

Metáfora: Se refiere al acto de transportar el significado de un sema (unidad mínima de significación) a otro, tomando en cuenta que ambos tengan rasgos comunes para poder sustituir uno en otro.

Metonimia: En esta figura, el sustituyente permanece en presencia del sustituido. Se produce al tomar la acusa por el efecto y tiene por característica la "transnominación" en donde los valores del signo se incrementan, haciendo una comparación relevante de su cualidad original llevándola a la magnificencia.

Sinecdoque: Consiste en la designación del todo a través de una de sus partes, enfocando un aspecto específico y parcial.

Una pequeña parte por el todo, en donde la parte es portadora de un significado tal que representa la totalidad.

Antítesis: Se refiere a la presencia simultánea de dos elementos contrarios resaltando sus características anteriores y posteriores, enriqueciendo el significado, exigiendo en ambos elementos la presencia de un aspecto en común.

Paradoja: Ella presenta signos que son absolutamente contrarios e irreconocible entre sí, y que al parecer, en compañía provocan un extraño y sorprendente efecto, lo cual trae como consecuencia el incremento en el significado.

Elipsis: Esta figura retórica tiene la principal cualidad de suprimir una considerable fracción del todo, para que el espectador adivine el resto.

Hipérbole. Una de las figuras más recurridas, debido a su singular característica de exagerar los límites del significado, ya sea en incremento o en disminución de sus valores o de la fuerza de los objetos presentados.

Prosopopeya: Su característica esencial radica en animar objetos inanimados, colocándoles ojos, manos y pies, haciéndolos cobrar vida, en un ambiente particular, o bien, darles el don del habla a seres que no lo tienen.

El manejo de cada una de estas figuras tendrá relevancia en la interpretación que le dé el receptor, haciendo que el mensaje sea más fuerte para que el significado logre su objetivo.

Es deber y decisión del diseñador tomar la iniciativa de aventurarse en argumentaciones persuasivas de las que se vale la publicidad para lograr una eficacia en el mensaje, siempre y cuando su esencia principal no se pierda ni se deforme.

3 IMPRESIÓN

A lo largo de la historia, los medios impresos han evolucionado conforme a las necesidades requeridas. Existen muchas y diversas formas de impresión, y para poder entender mejor su funcionamiento se han clasificado en tres procedimientos de impresión:

Impresión en relieve

Impresión en hueco

Impresión en plano

47

La impresión en relieve consiste en que las partes impresoras sobresalen; es decir, están realzadas y son las que llevan la tinta que será impresa en el papel.

A este procedimiento de impresión pertenece el grabado en madera, el grabado en linóleo, así como los caracteres tipográficos. La impresión en hueco, en forma contraria al relieve, se basa en que las partes que se imprimen se encuentran hundidas, y guardan la tinta que posteriormente transmitirán la tinta al papel.

A esta forma de impresión pertenece el grabado en cobre, grabado en acero, la punta seca, el aguafuerte, el aguatinta y el huecograbado. A diferencia de los anteriores procedimientos, la impresión en plano, o también llamada Planográfica, no existen diferentes niveles entre las partes que se imprimen y las que no se imprimen. En este tipo de impresión se pueden encontrar la serigrafía, la litografía y el offset.

Actualmente los procesos de impresión para carteles se basan en la serigrafía y principalmente en el offset, por lo que a continuación se dará una breve explicación de su funcionamiento.

3.1 SERIGRAFÍA

La serigrafía se efectúa por medio de una pantalla hecha a base de tejido, la cual hace pasar la tinta hacia el papel por medio de una imagen sobre el tejido.

La pantalla esta compuesta por una tela natural como la seda, (de donde proviene su nombre, del latín: sericum y del griego: graphe, serigrafía) sintética como el nylon, o metálica como el acero. Esta malla esta tensada sobre un marco de madera o metal.

Por medio de plantillas o medios fotoquímicos, la malla es obturada en zonas que no deben imprimirse, obteniéndose una malla que solo deja pasar la tinta en los espacios de tejido abiertos.

La plantilla consiste en papeles recortados que quedan fijos a la pantalla por medio de un adhesivo intermedio. En cambio la técnica fotoquímica utiliza un soporte intermedio llamado diapositivo en el que se hace la imagen a imprimir sobre material translúcido, que se transmitirá a la pantalla por medio de una emulsión sensible a la luz, la cual deberá estar seca al momento de exponerla a la luz con el diapositivo de por medio. Así, la emulsión se quemará en las partes que el diapositivo este en blanco, quedando fijas a la malla; así mismo, las partes de la emulsión que se encuentren bloqueadas por las áreas negras de la diapositiva no lograran quemarse ni fijarse a la pantalla por lo que se caerán al momento del lavado con agua.

La tinta es colocada sobre la parte superior de la pantalla dentro del marco, y es presionada por medio de una rasqueta o rasero, el cual esta constituido por una lámina de caucho montada en madera, logrando que la tinta atraviese la malla, alojándose en el soporte. El tejido de la pantalla deberá estar suficientemente tensado para que en el momento de la impresión, el tejido se vuelva invisible sobre el soporte.

Esta operación debe realizarse por cada soporte, y si además se quiere obtener una impresión en varios colores, habrá que preparar una nueva imagen sobre la pantalla por cada color, acumulándose así, varias pasadas de impresión constituyendo una serigrafía policroma.

En cuanto a soporte se refiere, la serigrafía es muy vasta, pues permite impresiones sobre papel, cartón, cuero, madera, vidrio y plástico; aplicando una tinta para cada soporte, ya que estas son ilimitadas, ya sean para un soporte determinado, como también en consistencia, pues las hay brillantes, mates, fluorescentes y transparentes.

Este medio de impresión se ha propagado y difundido en gran parte, hasta llegar a los medios automatizados que permiten impresiones de gran tamaño, o de muy variadas formas. Sin embargo aficionados y artistas se dan la oportunidad de practicar la serigrafía artística, la cual permite libertad de tonos desde el color liso, hasta los medios tonos, a base de técnicas especiales y diversas.

3.2 LITOGRAFIA

48

El procedimiento litográfico fue inventado en 1796 por el alemán Alois Senefelder, quien utilizó el conocimiento de que el agua y el aceite no se mezclan; principio fundamental de la litografía; que significa etimológicamente del griego: lithos -piedra, y graphien-escribir; que por ende, significa escritura con piedra, o escritura sobre piedra.

La imagen que se imprime se dibuja sobre piedra con tinta grasa. Después se le aplica agua, adhiriéndose ésta en las partes de la piedra que no estuvieran dibujadas y grasientas. Luego se entintaba la piedra y la tinta se adhiere a las partes grasas de la piedra, es decir, a la imagen. Posteriormente se coloca un papel (soporte) sobre la piedra y haciendo presión sobre ésta, la imagen queda estampada en el soporte.

Actualmente este medio de impresión es casi obsoleto en su forma original (principalmente por la incomodidad del peso de la piedra), pero no ha dejado de existir, pues ha evolucionado,

creando en su forma moderna al offset; es decir, la litografía es el origen básico y fundamental del offset.

3.3 OFFSET

Las prensas de tipo offset se empezaron a usar oficialmente hasta 1904 y su invención se le atribuye al americano I.W. Rubel. En principio, la distinción de la litografía al offset que la plancha de piedra es sustituida por láminas metálicas, generalmente de zinc o aluminio. Y la impresión se vuelve indirecta pues existe un calco intermedio sobre un rodillo de caucho, además de que la imagen se vuelve positivo sobre la lámina de metal.

La plancha entintada que también ha sido humedecida y retenida la humedad en las partes no impresoras, queda calcada en una mantilla de caucho que transmitirá la imagen al papel. Las prensas de tipo offset realizan la operación mediante tres cilindros: el primero lleva la plancha de zinc con la imagen que se ha de imprimir; en el centro, se encuentra el cilindro con el caucho que transmite el calco, y el tercero está el cilindro de presión el cual sostiene el papel.

En el momento del tiraje, se humedece el cilindro que lleva la plancha con la composición, por medio de rodillos de plástico. Y el entintado se realiza por una serie de rodillos metálicos que portan una película de cobre o plástico.

En lo que concierne a las prensas de offset, existen diversos tipos, la más sencilla el tiraje de un solo color, con los tres cilindros principales. Las máquinas de dos o más colores, se dividen en dos tipos; las de 5 cilindros y las de 3 cilindros.

"De 5 cilindros, dos de los cuales son portacisés, dos mantillas y el último impresor. Evidentemente es preciso que los dos cilindros de mantilla estén en contacto con el cilindro impresor de forma que la imagen dejada por el segundo se superponga con el máximo de precisión sobre la imagen dejada por el primero en la hoja de papel. La fácil accesibilidad de los sistemas de mojado y entintado ha hecho que, según los constructores y los tipos de máquina, los cilindros estén en diferentes posiciones"⁶

La máquina de 3 cilindros lleva por cada color una serie de tres cilindros principales, y llevan ejes en el mismo plano vertical, contando con un transportador que lleva la hoja del primero al segundo grupo.

Existen prensas llamadas de tirada y retirada, y consisten en imprimir el anverso y el reverso de la hoja, haciéndola pasar por dos mantillas correspondientes a los lados de la impresión. La mayoría de las prensas de offset imprimen en hojas sueltas, pero también las hay de papel continuo o en rollo, que una vez impresas vuelven a enrollarse, o en otro caso, son cortadas en determinado tamaño.

El tamaño de la hoja también determina la clase de prensa de offset, pues hay de 24.76 X 35.56 cm hasta 132.08 X 193.04 cm. La forma de impresión se determina por varias razones, una de ellas, y en resumen, la más importante, es el tratamiento de la ilustración o la ilustración misma, ya que dependiendo del tratamiento que se le haya dado, se elegirá la mejor forma de impresión ayudando a obtener un mejor resultado, para su visualización.

⁶ Fioravanti, Giorgio. Diseño y reproducción: notas históricas, información para el impresor y su cliente. pág. 226.



1 HISTORIA DE LA ILUSTRACION

Como elemento fundamental dentro de la realización de un cartel se encuentra la imagen; ya que se ha venido utilizando a través de los siglos y desde los inicios del cartel mismo, como elemento característico dentro de su concepción gráfica. Debido a que la ilustración, ha existido desde hace varios siglos atrás, y sobretodo, antes de que el cartel mismo naciera. Utilizándose como forma representativa y ayudando al hombre en su comunicación con los demás.

La producción de imágenes ha sido útil para dar una información concreta y precisa. Y cuando esto sucede, la imagen producida se convierte en ilustración.

51

A pesar de que el arte y la ilustración no se mezclan, se puede decir que sí se comparten ya que la ilustración esta fundamentada en las técnicas tradicionales del arte mismo. Hecho que convierte individualmente a la ilustración en un arte dentro de un contexto comercial. Puede decirse que la ilustración ha ido evolucionando junto con el hombre, pues se pueden encontrar ejemplos de ilustraciones como las pinturas rupestres o algunos otros rastros que pueden demostrar que la ilustración ha ido acompañando al hombre desde sus comienzos. Las corrientes artísticas han evolucionado con el paso del tiempo, y si se remonta a hasta sus inicios del hombre como tal, se pueden encontrar ilustraciones en manuscritos y pergaminos, como ejemplo narrativo. Generalmente estos libros eran de contenido religioso en los que se ilustraban pasajes bíblicos; además de que eran elaborados en los monasterios como ayuda para sus devociones.

A partir del siglo XV se desarrolló la ilustración, ya que durante la primera mitad de ese siglo, las ilustraciones se realizaban junto con el texto sobre el mismo bloque de madera. Un ejemplo muy antiguo de ilustración impresa es la de la portada de Sutra de Diamante, China, año 868, realizada en xilografía.

A finales del siglo XV se dio un gran adelanto en los medios impresos con la llegada de la imprenta, la cual abrió las puertas a la ilustración de textos; así como su reproducción. Para los siglos XVI y XVII cedió su lugar el grabado en madera por dar paso al aguafuerte y el grabado en planchas de cobre; los cuales fueron utilizados por los primeros ilustradores Holbein y Alberto Dürero.

El primer ilustrador que utilizó el diseño propiamente dicho fue el francés Geoffroy Tory, quien conjugó imagen, texto y márgenes, para dar coherencia en una página. Para 1796 se aportó un gran adelanto a la ilustración que es, la invención de la Litografía; hecha por el alemán Alois Senefelder, en la cual, no se necesitaba de relieves para llevarse a cabo; si no que es a base del hecho en el que el agua y el aceite no se mezclan; y que además la impresión se realiza sobre una superficie plana, a esta impresión le llaman Planografía.

El primer libro que fue ilustrado por medio de la litografía fue Fausto, edición ilustrada por Delacroix en 1828. Sin embargo, aún faltaba lo más importante, y esto era la introducción en el color; y fue hasta 1851 que se inventó y adoptó la cromolitografía, por ilustradores con grandes deseos de reproducir gráficamente la realidad. Más adelante aparece en Francia en el siglo XVIII, la viñeta, elemento que aún en la actualidad muestra una gran difusión.

En México, puede decirse que la ilustración está presente en todas aquellas obras arqueológicas de la que es característica nuestra cultura. Códices, manuscritos, esculturas; son vivos ejemplos de la presencia ilustrativa.

A partir de la conquista, la ilustración tuvo un incremento mayor debido a la llegada de una nueva cultura; libros, revistas, periódicos, gacetas, fueron introducidos y aceptados por el pueblo de México.

Han existido muchos ilustradores mexicanos, pero sin duda el que más ha destacado como tal es José Guadalupe Posada debido a su forma humorística de representar las tradiciones populares del pueblo. En consecuencia, se creó

un Taller de la Gráfica Popular por medio de la cual se enaltecieron los valores campesinos y obreros.

Durante la larga historia gráfica de México, han existido diseñadores gráficos que han destacado en el ámbito internacional, tal es el caso de Germán Montalvo o Vicente Rojo, quienes por su valiosa colaboración, México esta integrándose a la competencia internacional.

2 ILUSTRACIÓN

La ilustración es el manejo de imágenes con un fin determinado que es el de vender o servir. La ilustración esta hecha por ámbitos publicitarios, de ahí radica la diferencia entre una pintura de caballete y la ilustración, puesto que mientras la primera abarca los objetivos ilimitados del artista, la ilustración esta expuesta a pasar por ciertas pruebas que van desde el cliente, hasta los editores mismos.

53

La función principal de la ilustración es facilitar la captación del mensaje lo que produce una comprensión más rápida de su contenido. Por tal motivo, debe tener cierta coherencia con el texto que tal vez lo acompañe; así como también encajar en las características particulares del producto, para ello se debe elegir la técnica adecuada para su reproducción, ya que cada una cuenta con características y propiedades que puedan ser aprovechadas al máximo, y así, enaltecer las cualidades de tal o cual producto.

3 TÉCNICAS DE LA ILUSTRACIÓN

3.1 LÁPIZ DE GRAFITO

El lápiz de grafito esta compuesto por una pequeña barra mineral que por lo general viene dentro de un cilindro de madera que muchas veces es hexagonal. Así mismo, se elaboran minas de lápiz sueltas las cuales se colocan en portaminas especiales y funcionan de la misma manera, solo es cuestión de acoplamiento.

54

Esta barra mineral de que está compuesta el lápiz, se forma a base de "grafito" y arcilla, siendo el grafito una variante del carbono, la cual es muy blanda y grasa, y la que realiza la acción de "pintar" sobre cualquier superficie que se frote. La arcilla es un elemento endurecedor que le ofrece al grafito no quebrarse con facilidad. En proporción arcilla - mina se tiene que, cuanta más arcilla tenga, será más duro; cuanto sea menos arcilla, el lápiz será más blando. Esta es la principal clasificación de los lápices de grafito, en donde pueden presentarse, ya sea duros y/o blandos con relación a la cantidad de arcilla que contengan.

Además de esta característica hay otras diferencias que existen como: la mina del lápiz duro es más fina que la del blando; es mucho más resistente, su trazo sobre el papel es de un gris muy pálido haciendo que no cambie su

tonalidad por mas trazos que se le hagan, y debido a que su tacto es seco y áspero, no puede ser extendido sobre el papel una vez que se le intenta difuminar. En cambio el lápiz blando, además de que tiene una mina mucho más gruesa, y debido a que contiene mucho menos arcilla; es más quebradiza y su trazo es de un negro que aumenta de tono si se realizan diversos trazos sobre el papel.

También se pueden observar que, como su nombre lo indica es "blando", suave y graso, lo que permite realizar una difuminación con facilidad al momento de extenderlo sobre el papel. A partir de esta división en la que se tienen los lápices blandos y duros, existe una variedad de gradaciones entre ellos que pueden distinguirse de acuerdo a un código de números y letras que permiten identificar ya sea su dureza o blandura.

Se tiene entonces que todos los lápices duros estarán marcados con la letra H y todos los blandos estarán marcados con la letra B. Dentro de cada clasificación existen grados que se indican por medio de un número que aparece junto a la letra, y cuanto más alto sea el número, mayor será el grado de dureza o blandura en el lápiz, por lo tanto se tiene que los lápices blandos van desde: B, 2B, 3B, 4B, 5B, 6B, 7B

Y los lápices duros van desde: H, 2H, 3H, 4H, 5H, 6H, 7H, 8H, 9H; teniendo en cuenta que el lápiz B es el menos blando y el 7B corresponde a uno de los lápices extra blandos.

Del mismo modo se tiene que el lápiz H es el de menos dureza y el 9H es uno de los que presentan extra dureza. Ahora que si se quiere encontrar y trabajar con un lápiz intermedio; es decir, ni tan duro y ni tan blando, existen los lápices HB y F.

Con ésta variedad de lápices que existen en el mercado, se puede realizar una obra en la que se empleen varios de ellos aprovechando sus cualidades y características; es decir, en algunas zonas que se necesite cierta luminosidad, palidez o claridad; se empleará un lápiz duro; en cambio si se requieren algunas zonas oscuras, mucho más intensas y sombrías, se empleará

algún lápiz blando. Mientras que para algunas zonas intermedias estarán en uso tanto el HB como el F, según el criterio personal.

En lo que se refiere al soporte se tiene que existe una gran variedad de papeles, siempre y cuando éste sea granulado y áspero, en el que el grafito quede perfectamente adherido. Dependerá de la calidad de trabajo que se quiera realizar, será el papel a utilizar; ya que mientras se desee obtener una textura áspera y granulada se puede trabajar con papel fabriano; pero si se quiere un trabajo de calidad suave y vaporoso, será recomendable un canson. Lo más importante de un papel a trabajar con lápiz de grafito, es su adherencia de ésta hacia el papel; que tan granulado sea, así como su resistencia e inalterabilidad ante el enemigo principal del lápiz... la goma.

La goma es uno de los utensilios, acompañante eterno del lápiz, sin embargo puede prescindirse de ella si se tiene cuidado. La mejor goma es aquella suave, que no deja huella sobre el papel, ni tampoco altera su superficie. Una de las mejores gomas es aquella llamada "miga de pan", y la de marca "Mulan", debido a su suavidad y su virtud de nunca estropear la textura del papel.

Uno de los aspectos importantes acerca del uso de la goma, es que debe usarse lo menos posible, ya que su uso constante afectará el trabajo, y más aún si se trata de áreas grandes. Hay que evitar por todos los medios, borrar una superficie suficientemente grande, ya que nunca logrará desaparecer la mancha por completo. Se trata de borrar algunos detalles, o quizás algunos trazos indeseables.

Además de "borrar", la goma también puede servir como herramienta de dibujo, utilizando sus partes más agudas (si la goma ya ha sido usada, será modificando sus puntas redondeadas cortando con navaja para obtener puntas realmente agudas) para hacer aparecer reflejos de luz sobre el trabajo final. Esta técnica es muy socorrida en zonas que se quiera resaltar todos aquellos claros que le den más volumen a la ilustración.

Alfaya (Lápiz de Grafito)



H. Toulouse-Lautrec (Prismacolor)



Mariel Hernández, 1998. (Prismacolor)

Maquillaje



También existe otra herramienta muy útil que permite desaparecer los trazos finos de lápiz para convertirlos en manchas tonales. Este utensilio es el llamado "Difumino" que esta compuesto a partir de papel poroso o gamuza enrollados en sí mismos, tomando forma de cilindro con terminación en puntas por ambos lados. Al igual que los lápices, su presentación también es conforme a números, teniendo desde el 1,2 hasta el 7 etc., en donde el 1 corresponde al de menor grosor y el número más alto será de mayor grosor.



Así mismo, se recomienda tener diversos tamaños de difumino, correspondientes a las diversas áreas a difuminar, ya sean algunos detalles o áreas grandes.

Básicamente, el difumino extiende el grafito del lápiz sobre la superficie del papel obteniendo así, una mancha de variación tonal, resultando un trabajo mucho más suave y homogéneo.

Una vez obtenida la calidad deseable sobre el trabajo, es recomendable utilizar algún líquido fijativo, el cual se pulveriza sobre el papel y permite el recubrimiento, evitando el desgaste y la corrosión del trabajo entero, logrando una conservación más duradera.

3.2 LÁPICES DE COLORES

Los lápices de colores son una extensión de los lápices de grafito, son una mezcla de pigmentos colorantes aglutinados mediante una cera especial. La finura y dureza de esta cera, por un lado, y la cantidad y pureza del pigmento, por otro, junto con la resistencia y ductilidad de la madera, permiten distinguir entre lápices de poca o gran calidad. Se presentan en el mercado en forma de lápices de madera como lápices de grafito normal; sin embargo no aparecen indican-

do su grado de dureza o blandura como los de grafito; pero son fáciles de identificar, además, es conveniente poseer ambos casos, ya que los duros funcionan a la perfección con detalles muy finos.

Los lápices de colores permiten realizar ilustraciones limpias y muy fuertes. Puede aplicarse diversos colores sobre una superficie, adquiriendo así un verde amarillo, por ejemplo, y obtener una gama más amplia de colores sobre la superficie. Claro está, que la forma de aplicación siempre será del más claro al más oscuro, dando la posibilidad de mezclar los colores sobre el papel.

El modo de trabajo con lápices de colores es muy limitado, pues se realiza como si se dibujaran o trazaran diversos ashurados sin posibilidad de llenar rápidamente grandes áreas. Sin embargo, su funcionalidad radica en realizar pequeñas ilustraciones de gran efecto pictórico.

Es una técnica muy empleada para representar retratos o dibujos muy grandes, debido a que no es una técnica para plasta; sino para detalles y finuras. El papel mas indicado es el carson de calidad superior y grano medio. También papel de color como ocre, amarillos y rosados, para así, ocupar el color blanco y aplicarlo en zonas requeridas. Esto será a gusto del propio ilustrador.

3.3 EL CARBONCILLO

El Carboncillo en su concepto técnico, es madera carbonizada, la cual al frotarla sobre una superficie determinada, dará texturas y valores tonales. Tiene dos tipos normales de carboncillo, los cuales son los blandos, y dentro de esta categoría existen varias presentaciones de carboncillo, los blandos se presentan en pequeñas barras redondas, las cuales son muy frágiles y producen fácilmente amplias manchas tonales, en cambio los duros son menos frágiles, mantienen su punto por más tiempo y proporciona una clara agudeza y definición del trazo.

También se pueden encontrar formas de carbón, tales como el lápiz carbón y las barretas de carbón prensado.

Cabeza de Italiano
Edgar Degas (Carboncillo)



El lápiz carbón contiene una barra de carbón cubierta de madera, son más limpios y fáciles de afilar, es el mejor tipo de carbón para detalles extremadamente finos.

El carbón comprimido se presenta en barretas gruesas y su valiosa cualidad es su trazo negro intenso que puede frotarse con facilidad.

Además de las presentaciones de carboncillo, se requiere de algunos accesorios que pueden ser muy útiles para su elaboración, los cuales podrán dar toques de luz, rebajar tonos, difuminar áreas y también recubrir el trabajo una vez terminado. Se refiere a las gomas, el difumino y un fijador transparente en aerosol para protegerlo de la suciedad.

La goma es sumamente útil cuando se requiera de algún toque de luz y brillo sobre un tono oscuro únicamente presionando sobre sí, hasta quitar todo el tono o únicamente parte de él; claro, para esto se necesita una goma de miga de pan la cual, al amasarla puede dar forma de punta, adecuada para ciertas áreas.

También puede utilizarse una navaja para rascar líneas y puntos sobre el papel en tonos oscuros, logrando pequeños toques de luz como en cabello o ramas de árboles.

En el dibujo al carbón se producen manchas tonales que pueden ser esparcidas con los dedos, sin embargo, habrá algunas superficies en las que no quepa el dedo, lo cual expone el dibujo a ensuciarlo. Para eso existe el difumino hecho de papel fuertemente enrollado, el cual puede afilarse con cuchillo o papel de lija.

Y para terminar, el spray fijador es muy útil como recubrimiento, puesto que el carboncillo tiende fácilmente a ensuciar el trabajo. Es importante afirmar que el rocío del fijador tiene que ser a 30 cm de distancia y entre una aplicación y otra, dar tiempo de secado.

Las clases de papel utilizados en esta técnica van desde lisa a rugosa, pasando por la media. Los papeles lisos son muy aceptados por el carboncillo lineal que tonal. En cambio las superficies medias y rugosas, que son las más

usuales, permiten una mayor variación tonal, y debido a su acabado se pueden obtener profundidades, así como texturas que favorecen al dibujo.

La técnica del carboncillo es muy útil para comenzar en la elaboración de ilustraciones debido que permite un amplio estudio de la forma, así como también permite apreciar la luz, sombra y el valor tonal. Sin embargo esta técnica es muy apreciada por los artistas para elaborar trabajos profesionales.

3.4 PASTEL

Los pasteles son pigmento pulverizado comprimido en barras que permiten una gran variedad de gamas de sombras, las cuales se obtienen haciendo mayor o menor presión en la superficie, entre más presión, más sombra; y entre menor presión más luz.

Los tipos de trazos que se pueden hacer varían, pues se puede hacer un trazo con la punta de la barra; las barridas anchas se hacen con el lado de la barra que se hace mediante la raspadura de ella con una navaja y se esparce ya sea con el dedo o con el difumino.

Los papeles a utilizar son todos aquellos que tengan textura y sobre todo permitan y acepten las diversas capas de color. También es recomendable utilizar fijador una vez terminado el trabajo, debido a que la cualidad polvosa del pastel tiende a caerse. Es necesario saber aplicar el fijador y tener en cuenta que este tiende a oscurecer algunos tonos.

Existen pasteles tipo crayón los cuales son llamados pasteles de aceite y se fabrican con pigmento molido y aceite. Su cualidad es que son sumamente brillantes, además de que pueden mezclarse entre sí sobre el papel, y si se utiliza con aguarrás da efectos muy interesantes. La técnica del pastel es muy utilizada para realizar bodegones, el cual es su tema característico; sin embargo es una técnica aplicable a cualquier tema.

Vincent Van Gogh

Jardin de Nenuen en Invierno



Hanele Elisubet - Vanha-Aho (Pastel)

Arlequines



Mariel Hernández, 1997. (Pastel)

Bodegon



3.5 PLUMILLA

La característica principal de las plumillas es la flexibilidad de su punta, por medio de las cuales se puede conseguir líneas de mayor o menor grosor, según sea la presión. Las puntas de la plumilla varían su dureza, entre más dura menos, será el grosor de la línea, el grado de dureza esta determinado por la numeración que llevan consigo las plumillas. La tinta mas utilizada es la "china", la cual es fabricada con negro de humo y permite mayor deslizamiento en el papel, el cual deberá ser totalmente lisa y dura para su mejor aplicación; ya que si el papel es muy poroso la tinta suele chorrear.

Si se requiere de alguna corrección la cuchilla es muy útil, pues se frota sobre el papel, (siempre y cuando éste sea suficientemente fuerte para resistirlo) y la tinta tiende a escarpelarse. Las cualidades de la plumilla son muy radicales, puesto que el contraste del negro y el blanco dan mayor vitalidad, así como su trazo que puede ser unas veces muy suave expresando cierta delicadeza; y otras veces muy recargada dando fuerza y rudeza a la imagen. Los efectos de la plumilla pueden ser ashurados, manchas o toques, y el punteado.

3.6 ACUARELA

La acuarela es una mezcla de pigmentos molidos de origen vegetal, animal o mineral; agua, glicerina y miel, con goma arábica y se presenta en tres formas: tubos, pastillas y godets, aunque también se pueden incluir los lápices de color acuareleables. Puede diluirse con agua y la cantidad de esta determinará un color pálido o vivo; mucha agua dará un color muy pálido, menos agua se obtiene un color vívido.

La técnica de la acuarela húmeda es básicamente pintar sobre papel húmedo, dejando esparcir la pintura para no crear límites, los cuales se difuminarán o se verán poco definidos. Aspecto que se logra al aplicar la acuarela seca, dando como resultado un trabajo muy meticuloso y fino.

Se debe tener en cuenta que al momento de secarse, la acuarela tiende a clarearse, por ello es recomendable aplicar capas de claras a oscuras, haciendo los colores más oscuros con capas o lavadas sucesivas.

El papel mas adecuado para pintar a la acuarela es aquel hecho para eso, el cual debe ser absorbente para que pueda penetrar bien la pintura; al mismo tiempo que deberá ser totalmente blanco ya que en la acuarela no existe otro blanco mas que el del papel. El peso del papel se determina por la unidad de medida que es la "resma" que se constituye de 500 hojas. "El peso de la resma y su conversión en gramos por metro cuadrado de papel determina el grueso del mismo".¹ Las medidas, clases y marcas de papel son variables en cada país debido a sus fabricantes.

Los pinceles para acuarela más recomendables, son aquellos que contengan mayor flexibilidad: La calidad del pincel se establece por la calidad de pelo con que estén hechos. Existen pinceles de pelo de ardilla, de buey, de venado (japoneses), sintético, pero el mejor para acuarela es el de pelo de marta, tomado de la cola de un roedor de Rusia y China llamado Kolinski; y debido a su producción resultan sumamente caros.

La transparencia es la cualidad definitiva de la acuarela debido a la utilización del agua. Debido a esta cualidad, la técnica de la acuarela esta repleta de luz y sutileza que ninguna otra técnica podrá adquirir.

3.7 GOUACHE

El gouache, en algunos casos también nombrado Témpera, es la técnica llamada "para carteles", lo que no quiere decir que es exclusiva y única para ello; esa decisión será a criterio del diseñador, en acuerdo con los requerimientos necesarios de cada cartel.

La técnica del gouache, como la acuarela, es una pintura al agua, pero su característica principal y a diferencia de la acuarela, es que el gouache es opaco, además de que su secado es mucho más rápido; pero sobre todo,

¹ Parramón, José M. El gran libro de la acuarela; pag. 60

Vincent Van Gogh (Acuarela)

La Oficina de la Lotería del Estado



Mariel Hernández, 1998. (Acuarela)

Pieles Rojas



Hilton P. Denisse (Acuarela)

Sin Título



la superficie de capas de color es completamente cubriente y no transparente como la acuarela.

Su composición radica en la pulverización de pigmentos molidos y mezclados con hiel de buey, un tanto por ciento de aglutinante, como goma arábiga; además de materia gelatinosa (miel o glicerina). Como puede observarse, la composición del gouache es muy similar a la de la acuarela; sin embargo, ésta técnica contiene un alto porcentaje de aglutinante, haciéndola un poco más gomosa que la acuarela.

Además de ello, el gouache cuenta con color blanco como pigmento, lo que significa una ventaja sobre la acuarela, debido a que en ella, el color se obtiene del papel mismo.

La cualidad de sus colores es que son luminosos y mates, pueden mezclarse entre sí, sin mayores dificultades y son resistentes a la luz. Pero su cualidad que lo hace especialmente particular, es el poder cubrir el color con otro más oscuro sin mayor problema.

Su presentación en el mercado es variada ya sea en tarros, tubos o pastillas; observando que las pastillas tienen la ventaja de presentar todos los colores a su vez, pero su empleo cae en el modo de trabajo similar a la acuarela, no permitiendo cubrir grandes áreas y sin sustancia vital para manejarla.

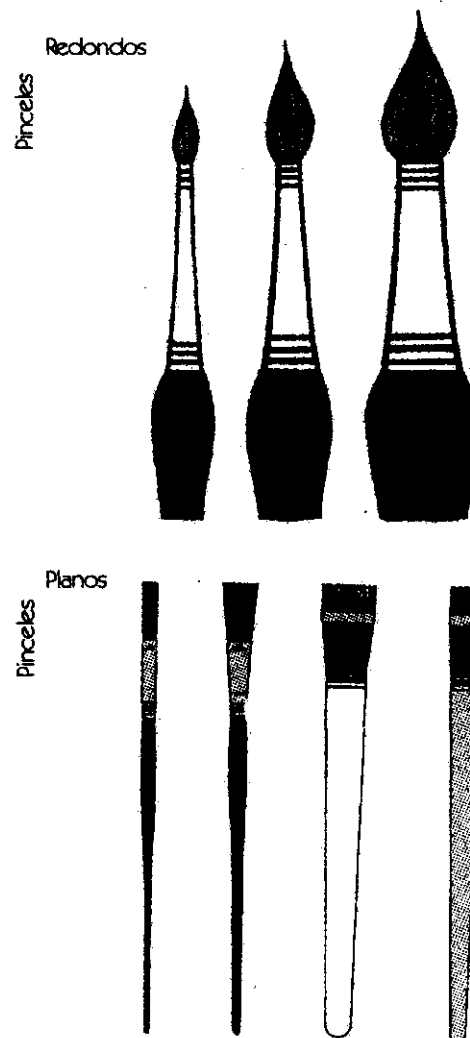
Los tubos contienen la sustancia adecuada para una mezcla y aplicación uniforme, sin embargo la caducidad es muy reducida debido a la rapidez de su secado que suele aparecer dentro del tubo.

La mejor opción es el tarro o bote, ya que éste permite la conservación de su consistencia por más tiempo; y el fácil acceso a sus colores y a sus mezclas dando por entendido que no se tomarán, ni mucho menos se mezclarán, en el bote mismo.

En cuanto a lo que soporte se refiere, el gouache actúa adecuadamente sobre casi todo tipo de papel, pero si éste es mate, el resultado será óptimo. Puede aplicarse tanto a papeles (cuidando que no sean muy delgados, ni muy

satinados), en cartulinas y telas varias, realizando de preferencia una prueba analítica de su funcionamiento. En realidad no existe un soporte en específico con exclusiva utilización para el gouache, ya que este es bastante flexible y adherible.

Para la aplicación de ésta técnica se utilizan también pinceles redondos y/o planos, siendo ambos casos de pelo flexible y durable. Para el redondo se exige que no pierda nunca su forma y que su terminación sea en punta para



trabajar en detalles extremadamente finos. Y para los planos se exige que su pelo sea, además de flexible, durable en cuanto a su empleo para cubrir grandes áreas.

Otro de los utensilios importantes dentro de ésta técnica es la espátula, la cual consiste en una lámina de acero con un mango de madera o

Mariel Hernández, 1998 (Gouache)

Fragmento (Ejercicio)

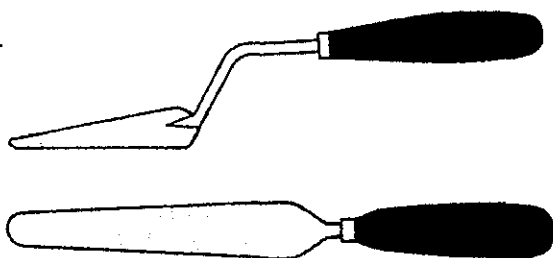


64

Mariel Hernández, 1998 (Gouache)

Nebula en la Montaña





plástico en forma de paleta de albañil. Su acero deberá ser de calidad, sin presentar rebaba alguna, y teniendo durabilidad en cuanto a la ausencia de oxidación. Existen de muy variadas formas y tamaños, es cuestión tanto de gustos personales, como adecuarse a los efectos que quiera realizar, debido a que, por lo general se utiliza con guache puro; es decir, sin diluirlo anteriormente, lo que aporta diversas oportunidades de aplicación y por consecuencia, de efectos visuales.

La aplicación de los utensilios antes mencionados pueden emplearse según sea necesario, dentro de un mismo trabajo y dependerá tanto del estilo de la imagen como del ilustrador.

3.8 ACRÍLICO

Las pinturas acrílicas no se conocieron hasta que se necesitaron, es decir, algunas otras técnicas satisfacían las necesidades de los pintores, pero no todas, hacía falta rapidez en el secado y sobretodo durabilidad y resistencia a los cambios climáticos a los que podría estar expuesta. Es por ello que en los años 20's pintores como Siqueiros, Rivera, Orozco y científicos estadounidenses se dieron a la tarea de buscar la pintura ideal que cubriera estos requisitos. Y la encontraron, pues fue utilizada por ellos en varias ocasiones como técnica básica en diversos murales.

La pintura acrílica, como todas las demás pinturas; contiene pigmentos los cuales son mezclados con diversas sustancias, como por ejemplo; para el óleo, con aceite; para el temple, con yema de huevo; para lápices de color, con grafito; para la acuarela y el gouache, con goma arábiga, y en el caso de las pinturas acrílicas, estos pigmentos se combinan con resinas sintéticas dándole una cualidad una tanto plástica que la hace

irresistible y durable, además de su considerada rapidez en el secado, también facilita el trabajo, pues una vez que se ha puesto una capa de pintura y ha secado, al volver a aplicar otra capa, se tiene la seguridad de que no se mezclara con la de abajo ocasionando alteraciones en el color. Y por último, no se necesita un diluyente especial (aunque existan) para la aplicación de ésta pintura, pues el acrílico es soluble al agua.

Esta pintura la podemos encontrar en su presentación de tubo, la cual es la más común y por supuesto más recomendable por los artistas. Posee una gran variedad de tonos, sin embargo con pocos de ellos pueden obtenerse infinidad tonal en los trabajos.

Por supuesto que esta técnica también se aplica con infinidad de pinceles, los cuales pueden ser cuadrados, planos, redondos y de distintos tamaños según el grosor de la cabeza. "Los cuadrados, de pelos cortos, son interesantes para llenar de color grandes áreas y para aplicar colores densos y pastosos. Los planos, que son iguales que los cuadrados, pero con los pelos más largos, se utilizan generalmente para tratamientos atrevidos, de pincelada visible y directa. Los redondos se usan para pequeñas áreas y detalles. Y los filbert, por último, cuya pintura se curva al pasarla sobre soporte, son adecuados para pinceladas fuertes que se van adelgazando".² También existen otras herramientas que son útiles para el acrílico: las espátulas que tienen una especial diferencia, las mezclas las hacen en la paleta y sobre el soporte; pueden realizar raspados obteniendo otra diferente textura.

Para las pinturas acrílicas, el soporte es muy variado ya que puede ser cartón, papel, lienzo (lino, cáñamo yute o loneta), madera, metal, cerámica, o muros. Sin embargo es voluntaria, pues no todo soporte debe pasar por este proceso el cual es llamado imprimación, la cual es a base de yeso y cola, que es aplicado sobre los soportes para una superficie mas lisa.

En acrílico no es tan necesario, debido a su misma consistencia; pero si se desea una superficie muy lisa, es preferible llevarlo a cabo. "A la tela de lino se le puede dar una capa de látex o cola acrílica. La tela de estudio (cáñamo o yute) requiere una preparación más espesa: se puede

Kimusu Shou (Acrílico)

Sin Título



Ashley Potter (Acrílico)

Sin Título



emplear gesso (sulfato de calcio) o yeso (carbonato de calcio). La loneta, finalmente no requiere imprimación, aunque en el caso de que sea su deseo, puede aplicar también látex".³

En el caso de los demás soportes, solo es necesario una fina capa de látex.

Dentro de algunas técnicas de aplicación como el acuareleado o su aplicación normal, existen otras que se distinguen como el empasto, el restregado y el frotado. El impasto se refiere a la aplicación de capas de pintura densas, recién salidas del tubo y en grandes áreas y proporciones. El restregado consiste en aplicar una capa no muy densa sobre una seca de modo que solo toque algunas áreas de la capa inferior haciendo que este siga observándose. Por medio de esta técnica pueden obtenerse diversas texturas fácilmente aplicables.

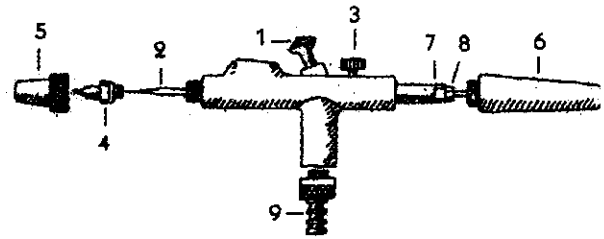
El frotado es una técnica que consiste en colocar un objeto con bastante textura (según la deseada) sobre la pintura húmeda, y al presionarla, se quedará grabado en ella dicha textura, la cual podrá apreciarse al retirar el objeto.

3.9 AERÓGRAFO

El aerógrafo es un pincel de aire, el cual a presión, pasa sobre la tinta, pulverizando el color creando un rocío de pintura uniforme. Los colores utilizados, están hechos con pigmentas finos, para que no obstruyan el paso del aire, y pueden ser rebajados con agua para que obtenga una consistencia mayormente fluida.

Existen muchas clases de aerógrafos, sin embargo se encierran en dos tipos básicos. el primero consiste en un mecanismo con palanca de acción sencilla, en donde el aerógrafo permite pasar la misma cantidad de pintura y de aire, lo que ocasiona que la variación del rocío esté determinada por la distancia entre el papel y el aerógrafo. El segundo tipo, es más complejo, pues consta de una palanca de doble acción en donde se puede regular la presión de aire y de pintura, es decir, cuando se oprime más, se obtiene más aire, y cuando se jala más, se suelta más pintura, por tal motivo puede tenerse un mayor control y jugar un poco más con la variación tonal.

El mejor aerógrafo es aquel que atomiza finamente la pintura y no la muestra tan pulverizada. La presión del aire se puede obtener por varios métodos, ya que se tiene la botella de aire o por medio de una compresora eléctrica que cuenta con un manómetro que regula la presión.



1. Palanca
2. Aguja
3. Tornillo Moleteado (comunica la aguja con el mecanismo de accionamiento).
4. Torbera del color
5. Torbera del aire
6. Casquete de empuñadura
7. Doble entalladura
8. Tuerca hexagonal
9. Empalme del tubo de goma con junta

67

La técnica del aerógrafo exige extremada limpieza pues es muy fácil que sus conductos se tapen continuamente por tal motivo, se recomienda que se lave en cada cambio de color.

El aerógrafo puede crear grandes tonos, degradados, pero sobre todo, requiere del uso de mascarillas o plantillas por medio de las cuales se puede obtener áreas bien delimitadas. Estas plantillas son recortadas de una película adhesiva que permite quitar y ponerlas cuantas veces sea necesario. Pueden ser cortadas con una cuchilla por las diferentes secciones de la imagen.

Existen otros tipos de mascarillas, las cuales son: mascarilla líquida, la cual se aplica sobre superficies muy pequeñas y finas, que no pueden ser fácilmente recortadas, y se quita pelándolo con la mano sin que se resquebraje el papel.

Mariel Hernández, 1998 (Aerógrafo)

Joker



Mariel Hernández, 1998 (Aerógrafo)

Hermes



Hajime Sorayama (Aerógrafo)

Robot Sexy



El otro tipo de mascarilla es aquel que no necesita de fijación firme, son las llamadas "mascarillas falsas" que solo se colocan sobre el área a rociar creando un efecto de borde suave. Debido a la utilización de mascarillas, se necesita una estricta planeación de aplicación y uso de las mismas para hacer más fácil y rápido el trabajo, aplicando primeramente el tono más claro y cuando haya secado, llegar a aplicar hasta el tono más oscuro.

Los medios más usados en el aerógrafo son: la tinta china, acuarela, y algunas veces, acrílicos; claro está que también se encuentran las tintas especiales para aerógrafo y por consecuencia más costosas; por tal motivo se encuentran las demás opciones las cuales se aplicarán de acuerdo al presupuesto, gusto y sobretodo lo que la imagen requiera.

Los papeles a utilizar pueden ser variados, siempre y cuando sean duros y finos; y sobre todo absorbentes; puesto que una textura fibrosa no permite el "quite y pon" de las mascarillas, ya que tiende a desprender su superficie y llevarse la pintura. El uso del aerógrafo se ha incrementado actualmente debido a su gran calidad de resolución, pues lo vemos en acción desde el retoque fotográfico, ilustraciones fantásticas, carteles, hasta ilustraciones técnicas como el mecanismo de un aparato electrónico o digestivo. A pesar de tener grandes competencias, como lo son los medios electrónicos, la ilustración aerográfica conserva y aumenta su posición como medio de representación en las artes gráficas, convirtiéndose en una de las técnicas preferidas por los industriales, artistas y publicistas.

3.10 COLLAGE

El collage es una de las técnicas plásticas más peculiares que pueda existir, pues básicamente trata del uso de recortes de papel, algunas imágenes, material impreso; así como artículos diversos de cualquier índole, para que, a partir de algo creado, se pueda producir una nueva obra pictórica. Esta expresión se fundamenta pri-

mordialmente en los principios del Cubismo, generándose como una modalidad de éste, y creando una técnica parte, en donde funge como "El principio de la utilización de materiales extrapictóricos, o extraartísticos, y su descontextualización e incorporación a un nuevo contexto: el de la obra de arte."⁴

A raíz del movimiento cubista surge esta expresión pictórica teniendo como principales precursores a los españoles Pablo Picasso (1881-1973) y Juan Gris (1887 - 1927) y el francés Georges Braque (1882 - 1963). Llamado originalmente "papiers-collés" que en francés significa encolar o pegar cualquier material sobre una superficie plana. Esta utilización de recortes o "papeles encolados" crea una revolución en la representación del arte, llevado por caminos distintos a los conceptos clásicos o académicos. El cuadro es una representación de lo irreal por medio de materiales combinados sobre un soporte, aportando la intervención de los efectos tridimensionales de que es característico, utilizando cualquier material posible como maderas, metales, telas, arena, cuerdas, objetos diversos que en algunos casos se podrían pensar que no son apropiados o inimaginados para un fin tan especial como lo es el arte.

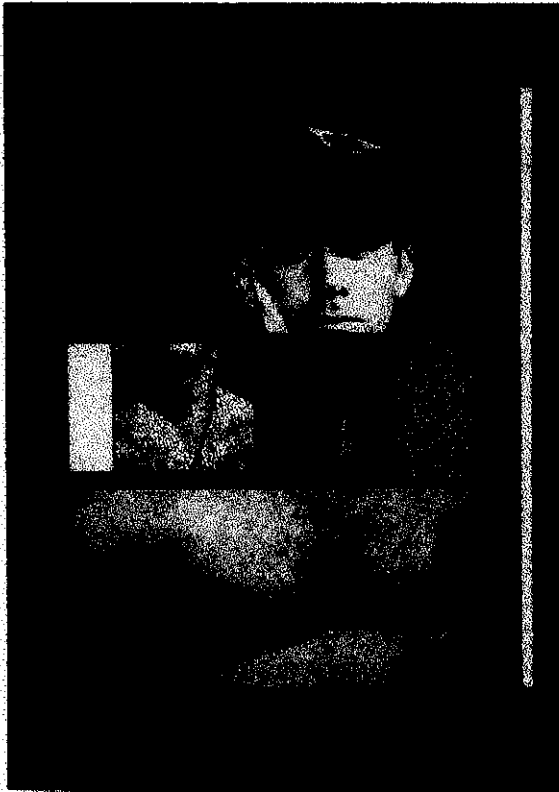
69

A lo largo del tiempo, el collage se ha destacado de entre diversas expresiones artísticas, encontrando un lugar muy particular en el Arte Pop, haciendo un poco más fácil su llegada a varios sectores de la población, obteniendo resultados funcionales y sin dejar a un lado la visión artística de cualquier obra pictórica.

A diferencia de cualquier otro medio de expresión, el collage tiene la ventaja de jugar con elementos gráficos, intercambiarlos, pegarlos y despegarlos para una nueva concepción visual hasta encontrar la expresión perfecta que busca cada artística.

4 Weschel, Herta. Historia del Collage del Cubismo a la Actualidad. pag. 9

Hombre de Piel II
Robert Mapple Thorpe (Collage)

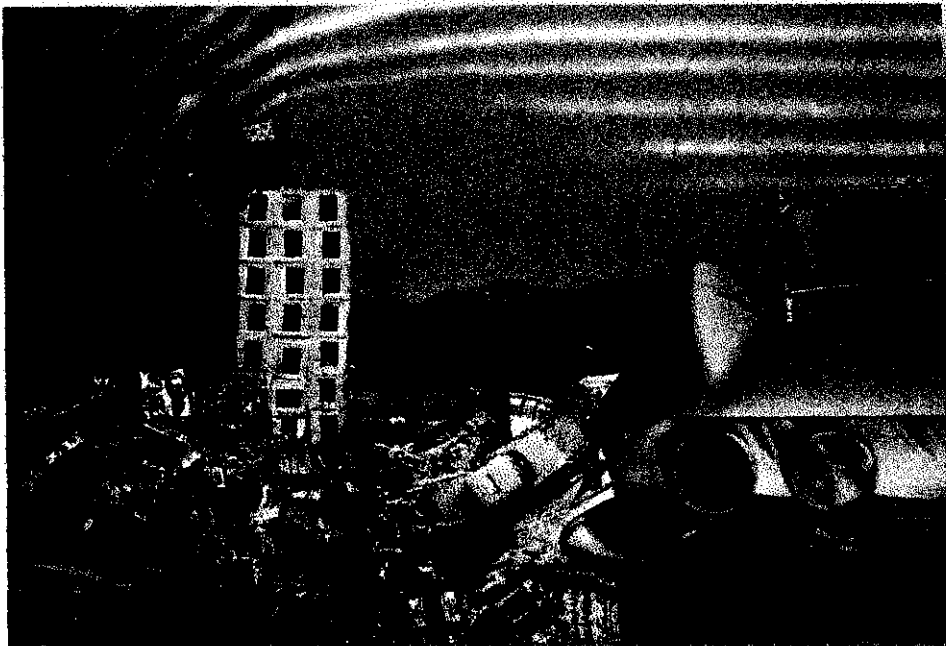


Sin Título
Colección Merrill Berman (Collage)



70

Sin Título
Houf Valcav (Collage)



3.11 ORDENADOR

Actualmente la tecnología ha ido recorriendo diversos caminos y abarcando cada vez más, todas aquellas posibilidades de satisfacción pronta y relajada de diversas necesidades que pudiera tener el hombre común ante un mundo que gira aceleradamente alrededor de él. Ahora realiza un desayuno ayudado por un exprimidor, una tostadora, un microondas; empleando poco tiempo en ello; también es capaz de abarcar el mundo caprichoso y fascinante del arte.

Su aportación más importante para las artes, es la llegada del Ordenador, o Computadora, llamada comúnmente; que reduce de manera considerable la vida del hombre. El Ordenador puede ayudar a cualquier persona de diversas profesiones u oficios, haciendo uso de los programas correspondientes a sus necesidades. El diseñador gráfico tiene una larga lista de todos aquellos programas que le permiten realizar su trabajo de una manera más rápida y cómoda.

Las variadas especialidades que pueda abarcar el diseñador gráfico, están acompañadas de diversos programas que facilitan su elaboración. Existen desde programas para Diseño Editorial como Page Maker, Quark Xpress; entre los más destacados; programas de edición de video como Premiere; programas para la creación de sitios web como Adobe Live Motion, Flash; y para la publicación de los mismos como DreamWeaver.

También existen programas de diseño en general que son utilizados más frecuentemente como por ejemplo Corel Draw, Free Hand, Illustrator, que le sirven al diseñador para crear todo tipo de trabajos involucrando tanto textos como imágenes inéditas, en las que puede emplear tanto sus conocimientos personales, como las diversas herramientas que le permiten manejar volumen, texturas, luminosidad, planos; haciendo del trabajo una ilustración digital.

El Illustrator se destaca por poseer una mayor manipulación de la imagen, logrando efectos diversos que permiten el acercamiento de

una imagen a lo más real posible; es uno de los programas digitales con mayor demanda debido a sus innovadores recursos creativos.

Sin embargo uno de los mejores y más socorridos programas de edición de imagen, es el Photoshop que, como su nombre lo indica, trata de la edición, manipulación de algunas tomas fotográficas, así como también la creación de las mismas, con el especial acercamiento a lo real, ayudado por diversos efectos que permiten obtener una imagen deseada; dejando a un lado la técnica manual, para obtener visualizaciones diversas como, acuarela, óleo, plumilla, pastel, etc., así como la oportunidad de jugar fácilmente tanto con la luz y el contraste, como los colores y texturas.

Dentro de las actualizaciones más recientes en cuanto a lo que se refiere a programas digitales, se encuentra In Design, el cual está compuesto por recursos tanto de Illustrator como de Photoshop, haciendo mucho más accesible, fácil y rápido cualquier trabajo del Diseñador sin necesidad de realizar parte por parte, en diferentes programas.

Pero si solamente se quiere explorar en la creación de alguna ilustración, tanto el Illustrator como el Photoshop son aptos para esas necesidades tomando en cuenta las diferentes ventajas y desventajas que poseen cada una de ellas, correspondientes a lo que se quiera representar.

Esto es decisión propia de acuerdo a los criterios y necesidades de cada trabajo; el cual se verá cada vez más beneficiado con la ayuda de éstos avances tecnológicos que, con el paso del tiempo se vuelven cada vez más complejos, pero facilitan la vida del diseñador.

3.12 MIXTA

En mucho de los casos, la técnica empleada es muy variada, es decir, que mientras para algunas ilustraciones es mucho más práctico la aplicación de una técnica, para otra no lo es; es por ello que en algunas ocasiones se aplican diversas técnicas dentro de una misma ilustración, a este método se le conoce como TECNICA MIXTA.

Jones Dan (Técnica Mixta)

Brujo



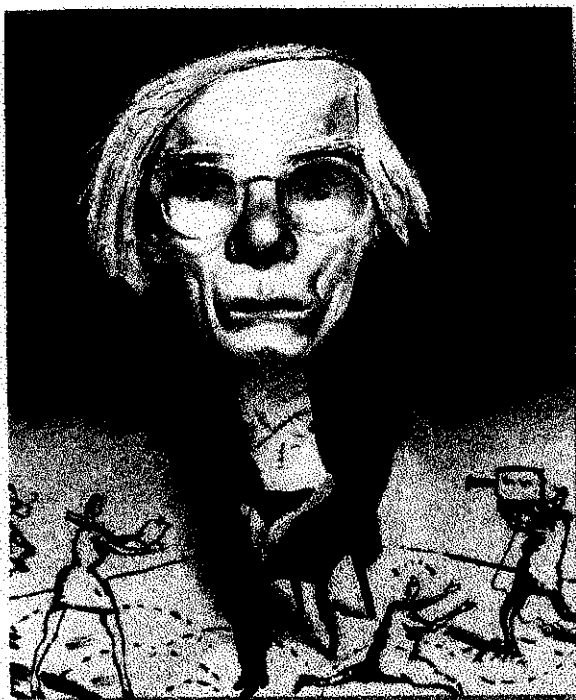
Daniel Pudles (Técnica Mixta)

Sin Título



Peck Everett (Técnica Mixta)

Andy Warhol



En algunas ocasiones los ilustradores se inclinan hacia esta técnica específica: la mixta, la cual permite aplicar varias técnicas en una sola ilustración, combinándolas para su mejor aprovechamiento en algunas partes de la imagen.

Las técnicas antes mencionadas son las más usuales en los campos comerciales; sin embargo existen técnicas como el temple de huevo, el raspado, etc., que en algunos casos no se adaptarían a las necesidades del cliente, ni del ilustrador, debido a sus delicados y complicados procesos, tal es el caso de la pintura al óleo, la cual es una técnica muy completa, pero que al mismo tiempo, su secado suele ser de varios días.

Por tal motivo, solo se han mencionado algunas técnicas que son, como ya se dijo anteriormente, más prácticas y por consecuencia preferidas por los ámbitos comerciales.

4 ESPECIALIDADES

Para la realización de una ilustración, es necesario determinar qué técnica será empleada para su representación puesto que cada una de ellas posee diferentes cualidades, las cuales definirán el carácter de la ilustración. Y dentro de la realización de una ilustración intervienen varios aspectos importantes como lo son, el tema, el cliente, el estilo, etc., que son importantes para su reproducción, misma que puede manifestarse en varias especialidades de la ilustración, puesto que ésta se encuentra presente en varias de ellas.

74

4.1 ARTE COMERCIAL O PUBLICITARIO

En el área publicitaria se tiene un amplio trabajo con lo que respecta a la ilustración, pues todo aquello que se quiera vender, ofrecer e informar, estará muy bien promovido por una ilustración.

Estas ilustraciones son apropiadas y fáciles de leer y apreciar. Debido a que en este ámbito, los costos son elevados; la agencia publicitaria realiza un estricto trabajo en donde no se permiten riesgos y que por lo tanto, existen varias correcciones. La visión creadora del ilustrador, tal vez se limite con las especificaciones estrictas del cliente; sin embargo, se puede apreciar que algunos anuncios pueden volverse verdaderas obras artísticas y sin dejar a un lado su funcionali-

dad, debido a que en ella intervienen todos los aspectos estéticos, mismos que son apreciados con una máxima difusión.

Una de las ventajas que posee el arte comercial o publicitario, es que aporta grandes beneficios, con funciones sociales y utilitarias, que responden a las necesidades del consumidor. En este campo, el ilustrador deberá tener gran habilidad y creatividad debido a la competencia tan pronunciada y característica de la publicidad.

Es por ello que la ilustración publicitaria estará compuesta de valores estéticos, originales, psicológicos, con visión objetiva y funcional.

La ilustración publicitaria es muy compleja puesto que debe tener elementos como sugestión, la cual inspirará al cliente a que compre el producto; también las tan nombradas "llamadas" las cuales atraerán al comprador por medio de tres fases: la primera, es la óptica, la que permite al comprador apreciar el producto; la segunda, la emotiva que se encuentra concentrada en el interés humano; y la tercera, la mental que hace que el comprador desee el producto.

En su constitución gráfica, los anuncios generalmente están compuestos de ilustración, cabecera, bloques de texto, reproducción del producto, así como indicaciones anexas y complementarias que ayudan al fácil acceso del mismo. Estos elementos no deberán ser demasiado recargados dentro del espacio gráfico, ya que demasiados elementos pueden alterar el sentido del mensaje.

En este campo de la publicidad, pueden interactuar tantos medios gráficos como sea posible; el folleto, catálogo, carteles, pero sobre todo, el medio más representativo de ellos, es el anuncio; sin embargo, en cada uno de ellos, la recurrencia de la ilustración siempre estará inclinada hacia la atracción de la atención del espectador. Para cualquier consumidor todo buen producto es aquel que el anuncio le proporcione beneficio y economía a su persona.

4.2 EDITORIAL

El campo editorial es uno de los más amplios y en el que el diseñador gráfico se abriga con más frecuencia; en donde la ilustración sirve para reafirmar la información contenida ya sea en artículos temáticos, noticias cotidianas y extraordinarias, o para sintetizar y profundizar el contenido de un libro. En esto radica principalmente la diferencia entre la ilustración publicitaria y la editorial; puesto que mientras una sirve para vender o difundir, la otra sirve para reforzar y realzar la idea principal.

En este campo, el ilustrador tiene más oportunidad de explorar y exteriorizar las ideas de su mente creadora logrando resultados de gran innovación y originalidad.

En esta especialidad existen tres importantes medios gráficos de los que vive el diseño editorial: la revista, el periódico y el libro.

4.2.1 REVISTA

En la mayoría de los casos, el estilo de la ilustración de revistas va acorde con su época y su momento, ya que la obra producida refleja la actualidad existente. Las temáticas que se manejan, pueden ser muy variadas; desde un artículo de belleza, comida, biográficas, de finanzas, hasta climáticas y/o políticas.

La producción de estas ilustraciones por lo general, es bastante rápida, debido a la periodicidad de cada revista, pues puede ser semanal, mensual o trimestral; lo que provoca que el trabajo sea realizado con gran velocidad y sin titubeos. Lógicamente que en una producción mensual o trimestral, el encargo de la ilustración será un poco más relajado, pero sin dejar de ser puntual.

Por lo general, la técnica más recurrida para éstos casos, es la acuarela, plumilla, gouache, acrílico, y a veces pastel; sobresaliendo de todas ellas la acuarela por su practicidad y funcionalidad; ocupando un tamaño específico que regularmente va desde la cuarta, mediana página, página completa o doble página; debido a que tanto el periódico como la revista, están manejadas por medio de una retícula que per-

culture clash

Home on the Video Range

Even if you never turn on a burner, there's something very soothing about those TV cooking shows

By Gerri Hirshey

HIGH IN A MOUNTAIN overlooking the Long Beach Expressway, in a city with food prices that would make a Parisian blush, there's a place that's been cooking for over 20 years. It's the only place in the city where you can get a TV dinner. The owner, a man named John, has been cooking for over 20 years. He's the only one in the city who can get a TV dinner. He's the only one in the city who can get a TV dinner.

"I don't know," I said to him, "but you're not alone. Make those dinner plans." "I don't know," I said to him, "but you're not alone. Make those dinner plans." "I don't know," I said to him, "but you're not alone. Make those dinner plans." "I don't know," I said to him, "but you're not alone. Make those dinner plans."



There's something about the way the food is prepared. It's not just the food, it's the way it's prepared. It's not just the food, it's the way it's prepared. It's not just the food, it's the way it's prepared. It's not just the food, it's the way it's prepared.

It's the way the food is prepared. It's not just the food, it's the way it's prepared. It's not just the food, it's the way it's prepared. It's not just the food, it's the way it's prepared. It's not just the food, it's the way it's prepared.

It's the way the food is prepared. It's not just the food, it's the way it's prepared. It's not just the food, it's the way it's prepared. It's not just the food, it's the way it's prepared. It's not just the food, it's the way it's prepared.

Editorial

Página

76

INEA al norte del corazón

Donde Guadalupe vivió los mejores años de su vida, después de haber trabajado en los campos de Norteamérica. A pesar de que desconoce la satisfacción de leer y escribir, argumenta que a ella no le hizo falta nada, sólo "mis dos manos y muchas ganas de trabajar, eso sí, de sol a sol".

Quiénes consideraron de suerte a esta agorera mujer, después de que ella se basó en su trabajo recio y mal remunerado, para sacar adelante a hijos e hijas.

Marta Lupita, como la llaman cariñosamente sus nietos, hoy es usuaria del Programa para las Comunidades Mexicanas en el Extranjero (PCME) que dirige el INEA a la población adulta mexicana y mexicana estadounidense, a través de 48 Consulados de México en los Estados Unidos de Norteamérica.

Aproposito, Fatima Gonzalez, Rocío Montes, y Socorro Hernández del Departamento de Servicios Educativos de la Delegación Chihuahua, imparten un Taller de Capacitación en el extranjero a un grupo de comunitarios residentes en Odessa, Texas.

El trio de pedagogas también viajó a Longmont y Denver, Colorado, con objeto de dar a conocer los programas del INEA a grupos interesados en este taller de capacitación.

A su vez, la Delegación en Toluca imparte cursos de alfabetización, primaria y secundaria, a

usuarios de los Consulados en Brownsville, McAllen, Corpus Christi, San Antonio, Austin, Dallas, Houston, Jardo, Nueva Orleans. "El resto serán capacitados cuando lo soliciten", se informó.

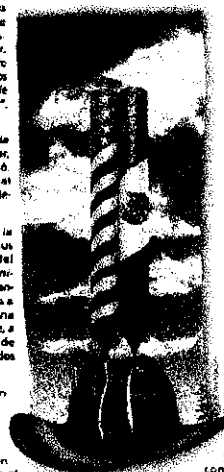
"Se pretende estimular la autoestima y el orgullo por la cultura de origen, ofreciendo servicios de alfabetización, primaria y secundaria".

En coordinación con la Secretaría de Relaciones Exteriores (SRE), se han producido y distribuido mensajes de televisión, capases redifundidos, carteles, trípticos y otros promocionales, para la difusión del plan denominado Reemprendo el vuelo. Aún fuera de México se apoyamos.

Durante 1996 se logró la operación regular de los programas educativos para adultos en 40 Consulados mexicanos, el tiempo que se atendieron las necesidades de acreditación y certificación en esas representaciones diplomáticas.

Además, se capacitaron a educadores voluntarios de diversos organismos civiles y educativos que se desempeñan como asesores de los círculos de estudio en 24 sedes consulares y su distribución cerca de 4 mil 500 juegos de material didáctico.

Durante la Conferencia binacional de Educación de Adultos México-Estados Unidos, se estableció el compromiso de elaborar, de manera conjunta, un programa de educación básica con validez oficial entre ambas naciones, en beneficio de las comunitarias residentes en el extranjero.



mite colocar los textos, encabezados, pies de foto, paginación, y también las imágenes, de una manera armoniosa y que contenga uniformidad gráfica.

En algunos casos, las ilustraciones son colocadas de modo que el texto contornee la imagen, jugando un poco con las líneas de cada párrafo. Y en algunas otras, la ilustración quedará "sangrada", es decir, quedará al borde de la página; pero esto variará de acuerdo a la retícula, la imagen y el tema.

4.2.2 PERIÓDICO

Uno de los campos gráficos más particulares, delicados y explícitos es el periódico, en donde la ilustración manejada en él, es tan específica que puede decirse que le pertenece por completo.

Un estilo característico de ello, es la viñeta, que por lo general es humorística o sarcástica, representando los aspectos más relevantes acontecidos hasta el momento dentro de la pesada esfera social y/o política que abunda en el mundo. Para ello, el ilustrador deberá estar al tanto de los sucesos más importantes, no solo políticos y sociales, si no también culturales, que manejará con destreza teniendo una mente ágil y una visión aguda, debido a lo delicado del tema, y al proceso de producción con que se realiza este tipo de trabajo, ya que por lo general es elaborado de un día para otro y con mucha presión.

Al igual que las viñetas, las ilustraciones de secciones especiales, que pueden ser gastronómicas, culturales, financieras; se requiere un poco más de investigación y dedicación, pero sin dejar a un lado el compromiso adquirido para su entrega. En este tipo de ilustraciones, se tiene un poco más de libertad para definir un estilo propio, así como dar rienda suelta a las ideas originales, pero sin descuidar la retícula propia de cada periódico.

Otro tipo de ilustraciones, manejadas en este medio, son las tiras cómicas o historietas, las cuales se han venido presentando desde hace ya varios años atrás, haciendo famosos a diversos personajes a lo largo de la historia. El trabajo de la

historieta tiene una producción un poco más holgada debido a que su publicación corresponde a las secciones semanales; sin embargo, mantiene las reglas tanto de producción como de diseño de que es característico el periódico.

Tanto en los periódicos como en las revistas el uso de la ilustración consiste en apoyar el texto que en ocasiones ambos elementos estarán estrictamente relacionados y en otros, la imagen solo fungirá como elemento decorativo.

4.2.3 LIBRO

La ilustración para libros, posee dos modalidades: la de contenido, en donde ilustra el texto de la página, y la portada. La primera es un poco más ligera debido a que ilustra el contenido de una sola narración que la obliga a ser explícita y contundente, ya que solo representa una parte de todo el escrito, refiriéndose a un acontecimiento clave y decisivo dentro de la historia.

Para realizar ilustraciones contenidas en el libro, será necesario obtener la obra completa, además de que es necesario también analizar, imaginar y crear aquellas situaciones que omitió el autor, las cuales están ocultas en el texto y que es necesario destacar para embellecer la obra, aunque algunas veces será conveniente que la ilustración no diga todo en una sola vez, al contrario, formular una pregunta en la mente del espectador para que este a su vez, se adentre en la lectura buscando esa respuesta que lo hizo llegar hasta ahí.

En cambio la segunda, la ilustración de portada y contraportada tiende a ser más compleja a diferencia de la primera, debido a que deberá ser coherente y representativa del tema en general del libro; sin dejar a la vista la trama completa, es decir, sin llegar a la obviedad que arruinaría la intriga y el deseo de adquisición.

La ilustración deberá estar planeada en conjunción con los titulares tomando en consideración el formato, la ubicación del título así como el nombre del autor y de la editorial; ya que son los elementos importantes e indispensables en la identificación del mismo.

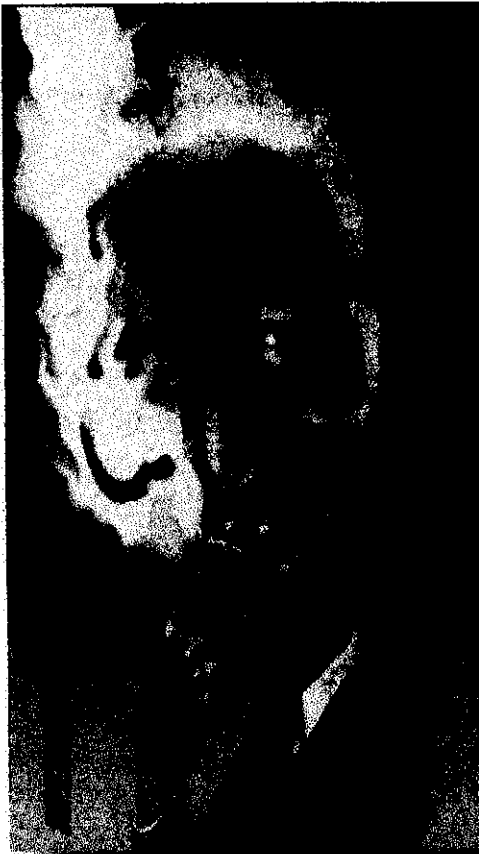
Viñeta Color
Boligan



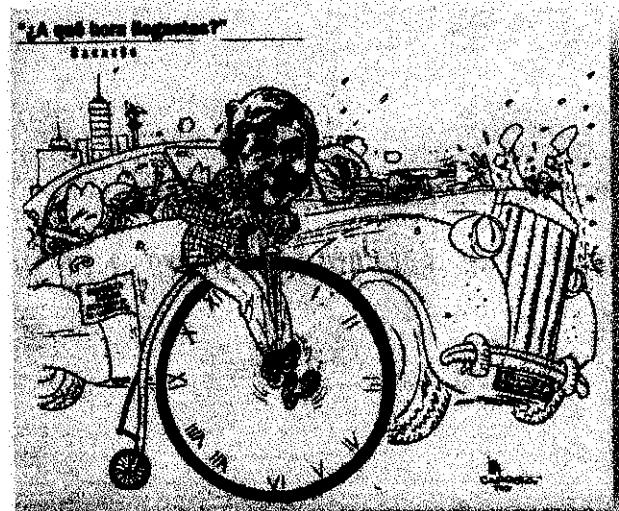
Viñeta Color
Apebas

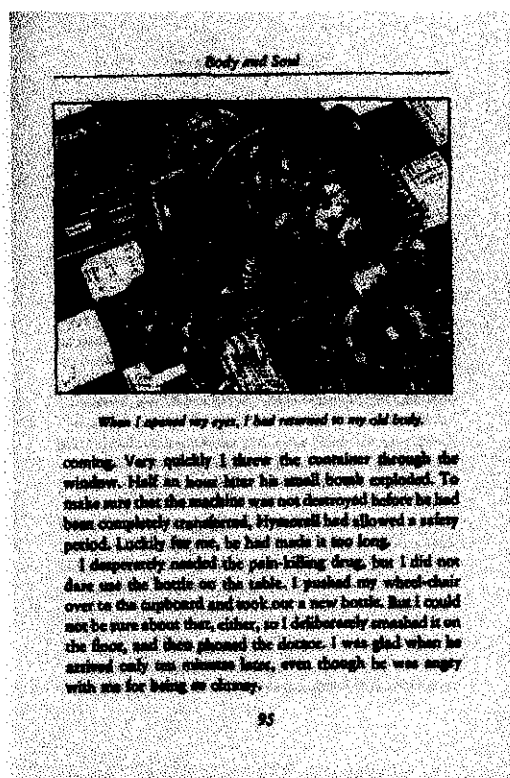
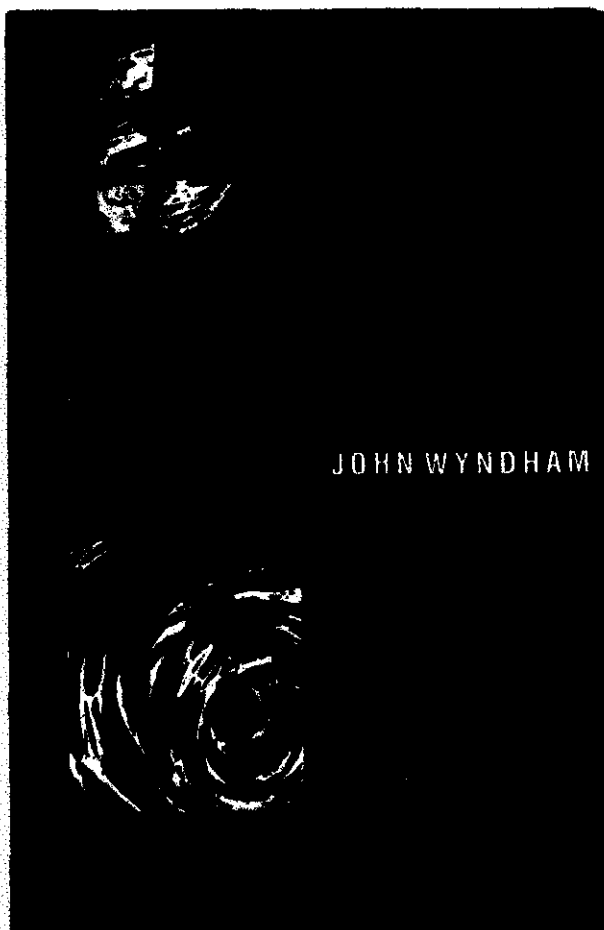


Viñeta Color
Apebas



Viñeta B/N
Carreño





ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

Para que un ilustrador pueda realizar una portada deberá leer con detenimiento la obra completa, en algunos casos las editoriales proveen al ilustrador de un resumen general de la obra; sin embargo es recomendable inspeccionar por cuenta propia su contenido, para sí llegar a una solución más certera y profunda, aprovechando todas aquellas emociones y sensaciones que el propio escritor hace provocar en el lector; además de hallar el sentido y/o mensaje clave que nos quiere decir; claro está, sin representarlo del todo para provocar la llamada de atención y la intriga como se dijo anteriormente.

Para lograr una representación más precisa, algunas compañías editoriales reúnen al escritor con el diseñador obteniendo un resultado mucho más cercano a la visión del escritor, sin dejar a un lado la mente creadora del diseñador, pues en estos casos, tiene una gran libertad para dar rienda suelta a su imaginación, misma que es maquinada en el momento de realizar la lectura, pensando, imaginando y creando a partir del libro.

La gran variedad de temas que se manejan en este medio, permiten una diversificación que va desde la novela romántica, ficción, épicas, policiaca, suspenso terror y/o biográfica. Lo que lleva a una apertura de técnicas de representación a escoger, teniendo en cuenta la coherencia con el tema.

Las ilustraciones en los libros deberán estar planeadas de acuerdo al tema del mismo, así como también al público al que va dirigido; puesto que ahí radica el estilo del dibujo que será empleado en cada situación. En algunas ocasiones los libros con pasta dura vienen acompañados de una cubierta y/o sobrecubierta que sirve principalmente para proteger la encuadernación evitando que se ensucie o se estropee.

La diferencia que existe con una portada normal, es el formato, ya que la cubierta posee además de cubierta, lomo, contra cubierta; están las solapas, en donde generalmente se colocan aspectos importantes de la obra y también datos generales del autor.

4.2.4 LIBRO INFANTIL

El campo del libro infantil tiene como columna vertebral la imagen, ya que es ésta quien los primeros grados, educa más fácilmente que la letra, y por lo tanto, se producen cuantas imágenes sean posibles, las cuales llevan la historia en sus manos y que por lo tanto deberán estar planeadas consecutivamente y de acuerdo al entendimiento, imaginación y sobretodo expectación del niño.

Los personajes que generalmente atraen a un niño son todos aquellos que se encuentran animados pero que al mismo tiempo sean auténticos, pues la visión infantil se caracteriza por ser sumamente crítica, en donde, si algo no corresponde con su punto de vista, es rechazado fácilmente. Es por ello que las ilustraciones producidas deben estar acordes con la edad del niño a que se destinan, teniendo en cuenta el texto del que es acompañado, que en estos casos, solo son pequeñas frases o párrafos cortos que describen la escena, haciendo paulatino el relato y sin descubrir, antes de tiempo, el desenlace.

El color es uno de los elementos fundamentales, ya que es una de las primeras cosas que el niño reconoce e identifica despertando su interés visual.

En los libros infantiles la temática es variada, pero acorde a la edad, ya que a la temprana, se interesan por todas aquellas cosas que lo rodean y desea conocerlas e identificarlas aún más. Conforme va creciendo, sus intereses se vuelven fantasiosos, debido a la imaginación de que son característicos, haciéndolos soñar en hadas, princesas, héroes y monstruos.

Se puede decir que la utilidad de los libros infantiles radica en el descubrimiento y conocimiento de diversos temas, ya sean científicos y/o culturales que despiertan la imaginación del niño, al mismo tiempo que ayudan a su consecutiva educación.

Así como el tema estará acorde con la edad infantil; la representación técnica y/o tratamiento ilustrativo también estará manejado de acuerdo a ello. En la mayoría de los casos, y

como se dijo anteriormente, los personajes estarán animados, ya que se trata de alejar lo más posible la imagen realista que aburre la mente infantil, y acercarse a una imagen fantasiosa que atrae y divierte con mucha mayor posibilidad, teniendo asegurado un mejor entendimiento.

4.2.5 ILUSTRACIÓN INFORMATIVA

Muchas veces en el momento de nombrar las áreas que puede abarcar la ilustración, y desempeñar sus funciones, se olvida de un área importante... la ilustración informativa, la cual posee una característica imprescindible, que es la de explicarle al receptor y confirmarle lo que su texto acompañante le indica.

Esta es una de las ilustraciones, que al igual que el libro infantil, su información proporcionada es mucho más fácil asimilada visualmente, ya que el hombre, desde su infancia ha aprendido y asimilado de esta forma debido a que es uno de los medios más efectivos en cuanto a aprendizaje se refiere.

Dentro de la ilustración informativa se pueden contar todas aquellas ilustraciones Técnicas, Arquitectónicas, Mapas, Diagramas, ilustraciones Médicas, de Botánica y de Historia Natural, en donde la precisión de trazo y de ilustración es parte fundamental para un buen desempeño.

Para este tipo de trabajo, el ilustrador debe realizar un arduo trabajo de investigación que le permita basarse confiadamente en ella y así realizar un trabajo certero y sobretodo verdadero de lo que se está ilustrando.

4.2.5.1 Ilustración Técnica

Dentro de esta clasificación entran todas aquellas ilustraciones que muestren imágenes bidimensionales de algo tridimensional en donde complementan la información proporcionada en los textos, haciéndola más comprensible y reafirmando los datos explícitos en el texto.

Es un tipo de ilustración en donde se requiere limpieza al cien por ciento y hasta el mínimo detalle con calidad y precisión; con un máximo de conocimientos referenciales y un período de tiempo un poco más holgado, para

realizar el trabajo con destreza y dedicación. Como ilustración técnica se puede nombrar la imagen de un motor, un utensilio cualquiera o un aparato eléctrico.

4.2.5.2 Ilustración Arquitectónica

En este tipo de ilustración, como su nombre lo indica, se requiere de conocimientos arquitectónicos más detallados de los que puede valerse para realizar una ilustración a partir de ciertos planos o croquis provistos por algunos arquitectos.

Generalmente se realizan con el propósito de dar una mejor visualización al proyecto que está por realizarse; es decir, la imagen creada no existe, sólo en proyecto, es por ello que el ilustrador parte de algún croquis o plano inicial. También es empleada para las reconstrucciones históricas de edificios o monumentos que servirán como promotores culturales y/o turísticos.

4.2.5.3 Mapas y Diagramas

Como una ramificación de la ilustración arquitectónica se tiene la ilustración de mapas y/o diagramas de algunas ciudades, pueblos, colonias, países enteros, o gráficas estadísticas. Para algunos mapas, el ilustrador necesitará ser muy técnico según las especificaciones; pero para otras, se le da la libertad de marcar su estilo y hacerlo un poco más "ilustrativo", resaltando las características y acontecimientos representativos de cada lugar.

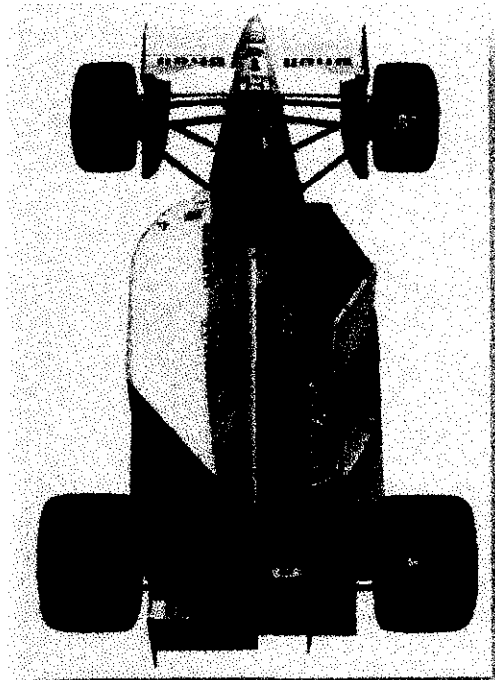
Así mismo, las estadísticas pueden diferenciarse unas de otras por el dinamismo que se les haya impuesto en ellas haciéndolas más atrayentes y fáciles de leer.

Tanto en la ilustración arquitectónica como en los mapas, la ilustración presenta una técnica más recurrente que otras, y esa es la acuarela, debido a su limpieza, transparencia y rapidez; sin embargo, también se utiliza con frecuencia el aerógrafo con acrílico; pero esto será decisión del ilustrador y de las circunstancias que se presenten.

Hayashi Seiryō, 1993
Mapa



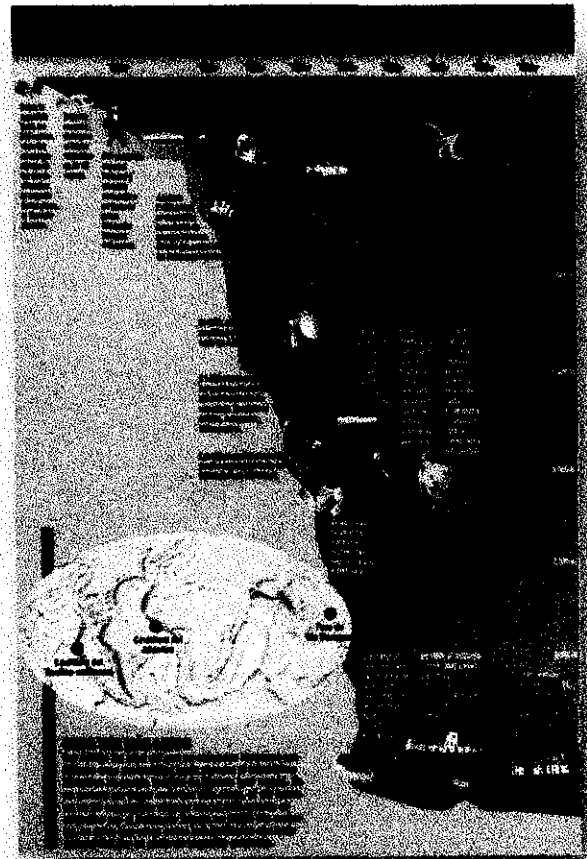
Mizokawa Hideo, 1993
Ilustración Técnica



Edgeley Peter, 1993
Ilustración Arquitectónica



Time Magazine, 1995
Diagrama



4.2.5.4 Ilustración Médica

La ilustración médica es una de las más precisas que pueda existir y que requiere mucho conocimiento en el tema. Generalmente es un trabajo que se realiza bajo estricta supervisión y con modelos reales para dar mayor veracidad, es por ello que es difícil realizar este tipo de trabajo, ya que no cualquier persona puede conseguir un fácil acceso a bancos de órganos o salas de operaciones.

Debido a su estricto control este campo se vuelve una disciplina especializada en donde la práctica lleva a la experiencia y confianza en el cliente.

Frecuentemente es fácil observar ilustraciones de esqueletos humanos, aparato musculotóraco, de órganos como el corazón, el oído, etc., mostrando la habilidad representativa del ilustrador.

4.2.5.5 Ilustración Botánica y de Historia Natural

En este apartado, tanto la ilustración botánica como la ilustración de historia natural requieren de una amplia y detallada investigación que será la base para una ilustración fiel al modo natural, por lo que se necesitará de un máximo de detalles que aporte la observación al máximo. La mayoría de este tipo de trabajos, son utilizados para libros de texto o enciclopedias siendo su apoyo visual para la enseñanza.

4.3 EMPAQUE

La ilustración también puede estar presente en un empaque, envase o etiqueta y estos pueden variar según su tamaño y de acuerdo a este, la ilustración determinará sus dimensiones y sus planos, pues puede ser visto únicamente de frente o tal vez se necesite una ilustración vista desde sus tres dimensiones del objeto.

Es importante destacar aquí que la ilustración no sólo fungirá como medio ilustrativo de la imagen, sino que además su función principal en este caso, será darle cara al producto con la cual podrá identificarse así mismo, que el público la identifique, para esto es necesario estar al tanto de la competencia que tiene cada producto para así crear algo más innovador y sobre

todo, que llamen la atención siempre y cuando esa primera vista que tendrá el comprador, sea la más positiva, es decir, la presentación del producto deberá ser de buena calidad para poder infundirle su total confianza y así facilite su venta. El ilustrador debe estar consciente de las diferentes categorías, ya que así como existen los libros infantiles, también hay una gran variedad de productos infantiles en los que resulta efectivo algunos personajes animados; o bien con productos para adolescentes en los que la moda se impone ante todo. En cambio, un adulto buscará calidad y sobretodo economía. Esto se puede lograr en base al tratado de la ilustración y el manejo del color en cada presentación.

4.4 MODA

Esta especialidad requiere de sensibilidad y elegancia para tener efectividad dentro de la moda femenina y masculina, siendo la primera la más comercializada y promovida.

En el mundo de la moda juega un papel importante todas aquellas primeras vistas de traje a confeccionar, a esto se le llama "figurín", en donde se observa una figura humana generalmente estilizada. Este figurín tiene dos usos gráficos; el editorial y el publicitario; siendo el primero el que aparece en revistas o catálogos anunciando las tendencias venideras de la moda; en cambio el segundo se utiliza para anunciar un producto determinado, ya sea el traje, el bolso, los accesorios, la marca o el diseñador mismo; y puede presentarse no sólo en las revistas, si no como anuncio publicitario.

La ilustración de modas se muestra en base a diferentes poses naturales, y variadas figuras que detallan las formas del traje. así como las cualidades de la tela como caída y color; haciendo resaltar de modo un poco exagerado, los hombros, el escote, la cintura y caderas.

Es por ello que es necesario estar al tanto de las tendencias de la moda; así como de la gran variedad de telas que existen, para no sólo conocerlas, sino sentir las, del mismo modo, tener una habilidad y un perfecto conocimiento de la figura humana.

Ilustración Médica
Anónimo

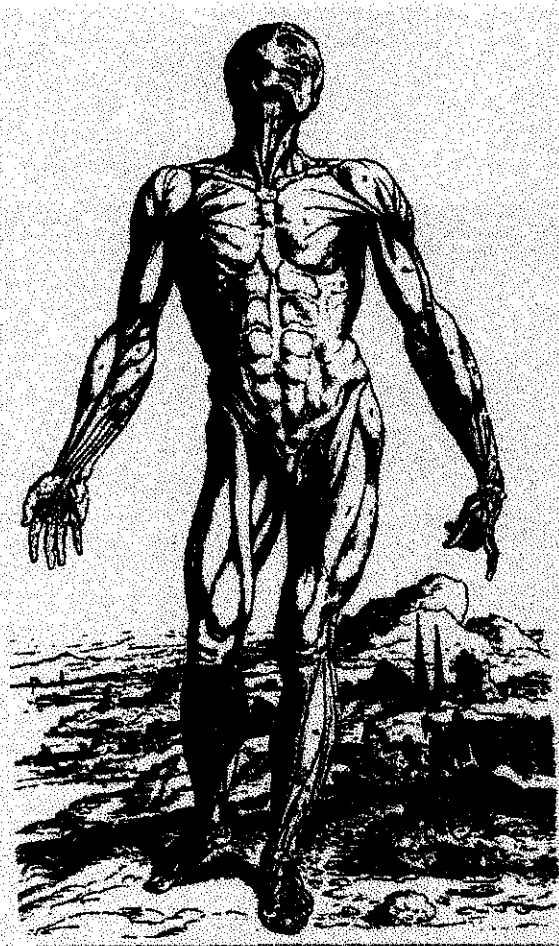


Ilustración Historia Natural
Anónimo

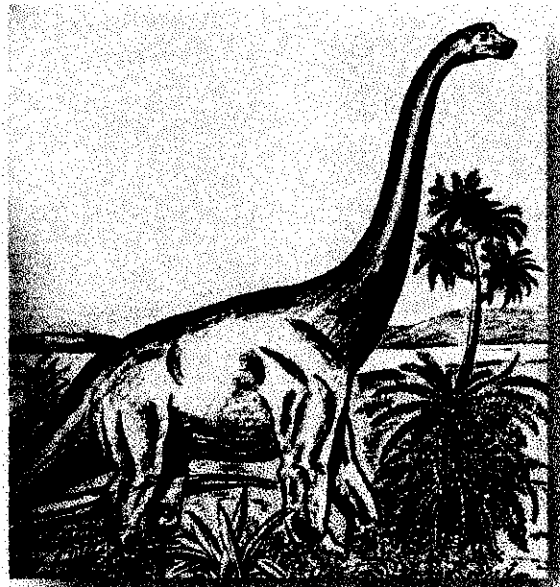


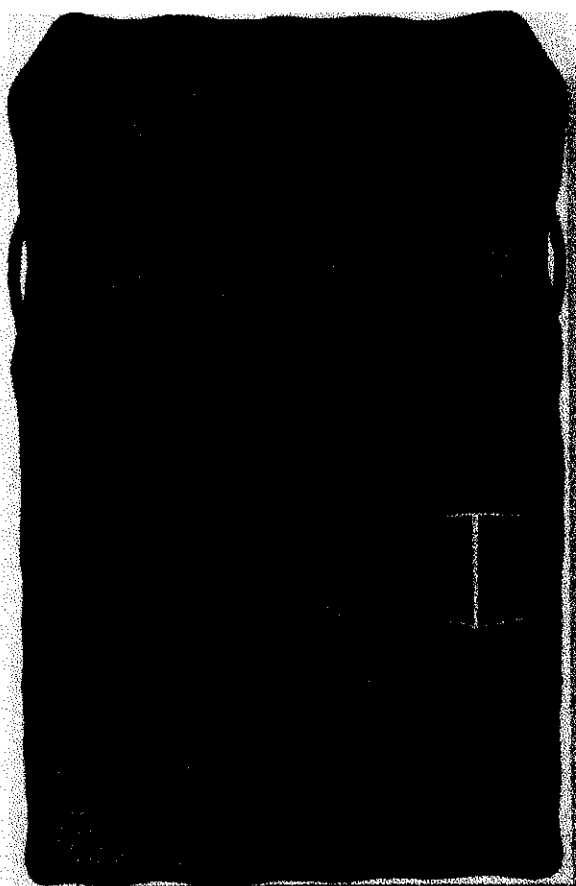
Ilustración Botánica
Anónimo



Ilustración Animal
Saito Hisashi



Envase
Ilustración en



Envase
Ilustración en



4.5 PORTADAS DE DISCOS

El mundo de la industria discográfica se ha vuelto cada vez más compleja debido al alto crecimiento de géneros musicales que hoy en día existe. Sin embargo eso no es un impedimento para el diseñador gráfico, sino al contrario, cuenta con un amplio campo de trabajo en donde puede desarrollar diferentes estilos que irán acorde con la clase de música de que trata el disco.

Uno de los aspectos más importantes para desarrollar una portada, es el formato. Anteriormente el producto discográfico se presentaba en LP, el cual es cuadrado; o bien en Cassette, el cual es rectangular. Pero a partir de la llegada del Disco Compacto, el LP fue desbancado, mientras que el cassette persiste, debido a su práctico uso.

Para el diseñador gráfico, esto representa amplitud de trabajo a realizar, debido a la necesidad de presentar dichos formatos como proyectos individuales, demostrando el desarrollo creativo en diversidad de presentaciones a partir de una misma idea.

Algunas de las compañías disqueras, o bien los propios artistas deciden que la presentación de su producto deberá ser a partir de la fotografía, pero hay quienes deciden hacerlo por medio de la ilustración, reforzando la ideología que presentan y manejan como bandera propia, o simplemente por el gusto de una presentación más cercana a las artes plásticas.

Esto lleva a que en algunas ocasiones, el ilustrador trabaja en conjunto con las ideas aportadas por el músico, lo cual puede ser para unos, una limitante en cuestiones decisivas, mientras que para otros representa un acoplamiento o entendimiento de ideas aportadas y soluciones sugeridas, habiendo trabajado en equipo.

El modo de trabajo variará a partir de cada cliente o proyecto. Es deber del diseñador aportar sus mejores ideas para llegar a la obtención de un resultado óptimo. No existe ninguna regla que mencione cual o tal género musical debe presentarse con una ilustración, es una

decisión de libre albedrío en donde el diseñador tiene un gran campo de acción.

Así mismo, las técnicas empleadas pueden ser muy variadas, ya que van desde la acuarela, el acrílico, óleo, el aerógrafo, o quizás collage.

4.6 TARJETAS DE FELICITACIÓN

Existe una gran variedad de tarjetas de felicitación, que contienen mensajes para todo tipo de ocasión e ilustraciones para todo tipo de gustos. En este medio gráfico el ilustrador tiene un poco mas de libertad en el momento de realizar sus ilustraciones.

Sus temas son variados, se tiene desde postales turísticas, de danza, toros, cumpleaños, invitaciones de bodas, XV años, nacimientos; las cuales sus características son ya muy específicas en cada caso, por ejemplo, de boda predomina el blanco, de nacimiento varón, el azul, de niña será rosa, pero las tarjetas más vendidas y por las cuales la ilustración es mas socorrida son las tarjetas navideñas y de ocasión especial.

4.7 CARTELES

El cartel es una presentación de arte que se ha venido presentando desde hace varios años atrás. Actualmente su uso se ha vuelto más comercial al grado de convertirse en algunas ocasiones en los llamados "posters". El uso del cartel como ya se dijo, es el de vender, promover, difundir, informar; algún producto servicio o lugar; por este simple hecho, el cartel ha permanecido a pesar de la difícil competencia visual que aumenta día con día.

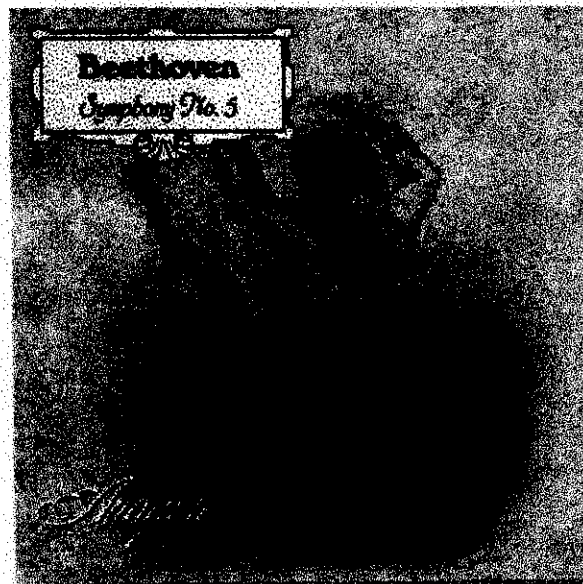
El estilo de cada cartel es muy variado, pero deberá corresponder, sobre todo, a su contenido, su mensaje; es decir, su idea principal, tomando en cuenta quien va dirigido, así como su ubicación y tamaño.

Puesto a que su "llamada" es su principal objetivo, esta llamada deberá ser al instante de su visualización, mucho antes de cualquier texto. Dentro de la llamada, intervienen dos aspectos, el visual y el mental; en donde el visual lo aporta las líneas, el color, el tamaño; la imagen en sí; mientras que en el mental actúan los intereses

dentro de la Moda
Ilustración



en Portadas de Discos
Ilustración



87

Tarjetas
Ilustración en



humanos, como el brindar algo mejor o quizá más económico, más elegante o tal vez más práctico; las sensaciones que surgen del interés emotivo, como la maternidad, el amor o la amistad. Todo ello unido por una sola imagen que será expuesta por un determinado tiempo, pero será admirada en poco tiempo en donde ocurre todo lo anteriormente dicho, con el fin de obtener una respuesta de la misma manera; es decir, inmediata y sobre todo satisfactoria.

Uno de los aspectos que ha mantenido hasta la fecha, como característica del cartel, es el uso recurrente de la ilustración, ya que es uno de los medios más abiertos en donde el diseñador puede dar rienda suelta a su imaginación; siendo uno de los medios en donde la ilustración tiene un poco más de posibilidades, en cuanto a técnicas se refiere. Sin embargo, y como en otros medios, debe ser correspondiente al tema principal, para mantener una conexión tanto estética como de comunicación entre el emisor y el receptor.

El manejo de la imagen, en este caso, deberá ser estudiado con detenimiento para poder llegar a un resultado óptimo y satisfactorio.

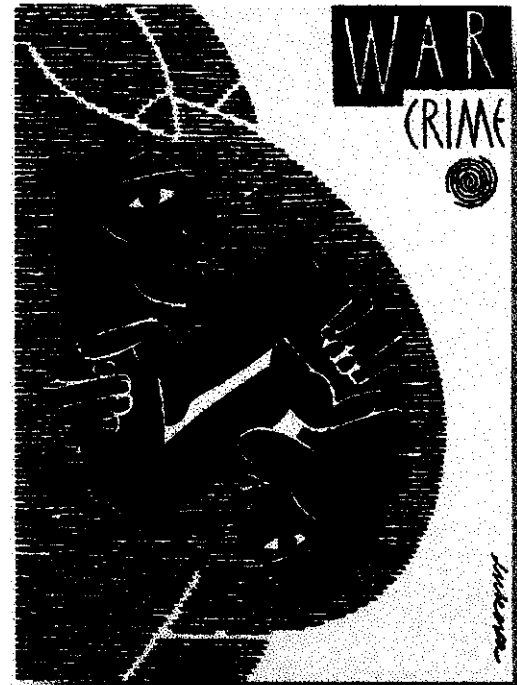
Amézaga Heiras Gustavo, 1994

Centro de Educación Continua



Lukova Luba, 1994

Crimen de Guerra



Chekhlarov Ludmil, 1994

Sirviente de dos Amos



Arrieta Zambrano Celso, 1994

Festival Internacional Afrocaribeño



5 LA IMPORTANCIA DE LA LUSTRACIÓN EN LA ACTUALIDAD

Actualmente los medios gráficos han alcanzado un mayor auge, pero sobre todo, la imagen ha sobrepasado los límites de la escritura. La imagen, es mucho más rápida que las palabras, y permite adentrarse al espíritu emotivo de su propio mensaje.

90

El Diseño Gráfico es muy importante para la difusión y conocimiento de cualquier idea o mensaje que sea fácil de entender y adentrarse a la mente de cualquier persona. La ilustración es una forma de expresión "moderna" que se desenvuelve dentro de una sociedad como una forma concreta definiendo sus objetivos a un fin determinado.

Algunas personas no conciben la ilustración como un arte, sin embargo actúa de una manera activa y además tiene una ventaja importante sobre cualquier obra pictórica, la cual es su fácil acceso a la producción de masas y por consecuencia una mayor difusión que conlleva una forma de expresión más amplia.

Aunque existen limitaciones que la ilustración tiene que soportar, es un arte inquieto en el cual la competitividad y la originalidad son armas muy preponderantes y estimulantes para cualquier ilustrador.

Para esta profesión se necesitan ganas de hacerlo, cualquier persona posee la capacidad de imaginación, creatividad, interpretación y expresión de ideas, sin embargo se necesita saber manejarlas, solo se necesita expresarse para después practicar y practicar hasta que no se tenga conciencia del tiempo. Se debe tener una constante dedicación y sobretodo apreciación a lo que se produce. La ilustración comercial exige una productividad de gran calidad que solo la constancia y dedicación podrán otorgar.

Se necesita, no solo la práctica, sino también experiencia visual, olfativa, de apreciación, emocional; y experiencia vital, que permitan una mejor forma de expresión.

"Con cierto estilo del dibujo clásico, de colores vivos y audaces, y armonía con los componentes necesarios como la perfección de la técnica, la sinuosidad de las líneas, la luz y las formas, además de una buena dosis de pasión, las ilustraciones del artista se vuelven verdaderas pinturas para transmitir el efecto visual de la comunicación."⁵

La ilustración, además de llevar consigo la idea, ésta deberá manipularse por medio de la expresión gráfica, logrando así, la connotación de uno u otro mensaje.

1 EL CINE

La ilustración es una imagen que se emplea para reforzar la información dada con anterioridad. Sin embargo, la imagen no solo es empleada en los medios impresos; también este presente en un arte que vive por ella y para ella; y que ha existido desde hace un poco mas de un siglo; es el llamado CINEMATOGRAFO.

Tanto el cine como los medios impresos comparten una cualidad específica, y es la imagen. En donde quiera que haya una imagen, habrá un espacio gráfico y por supuesto, un espacio para la ilustración, la cual está presente en el medio cinematográfico.

93

El arte cinematográfico posee imágenes filmicas, las cuales estarán estudiadas a través de la colocación de sus elementos, la composición, el ambiente, la luz, la profundidad, etc., hasta los medios gráficos que le darán promoción, como lo es el cartel, el cual, es un medio para emplear el diseño gráfico empleando su forma mas específica que es traducida en imagen, que será su principal elemento.

El cine, el llamado 7º. Arte ha conquistado generaciones enteras que se dicen ser sus amantes. Este maravilloso medio de comunicación audiovisual ha llegado al mundo para deleitarlo con fabulosas y diversas historias capaces de llevar al espectador al camino del sueño y la realidad, realidad y sueño, que confrontan la problemática de una persona, pareja, familia, comunidad o país.

El cine está formado por la regla característica de una animación, la llamada " 24 X segundo ", que consiste en filmar 24 escenas por segundo las cuales al mostrarlas en una determinada velocidad, generará una secuencia, y así se observará una figura en movimiento. "La ilusión del movimiento del cine se basa, en efecto, en la inercia de la visión, que hace que las imágenes proyectadas durante una fracción de segundo en la pantalla no se borren instantáneamente de la retina.

De este modo una rápida sucesión de fotos inmóviles, proyectadas discontinuamente, son percibidas por el espectador como un movimiento continuo¹

A este efecto se le llama persistencia retiniana la cual, nos permite ver una historia desde su inicio, pasando por el clímax hasta llegar a su fin.

¹ García Tsao, Leonardo. Como acercarse al cine. pag 7

2 GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS

Para poder clasificar una historia, el cine cuenta con una sistema muy especial que se define como género. "Un género es el grupo o categoría que reúne obras similares; ahora bien, la similitud deriva de compartir una serie de elementos formales y temáticos"²

95

El proceso de clasificar una cinta en cierto género, se deriva de la identificación de dos aspectos que son el externo y el interno. El externo se refiere a los signos visibles que puede captar fácilmente el espectador, esto es, escenografía, vestuario, utilería, etc.

En contraste con el aspecto interno, éste se refiere al tono que pueda manejar la película; es decir, se podrá estar viendo una cinta en la que aparecen aspectos externos específicos como escenografía y vestuario del viejo oeste; pero el tema y tono con lo que los actores lo manejan puede ser una parodia; por lo tanto puede clasificarse, por un lado, como western, pero por otro puede entrar en el género de la comedia.

La primera clasificación de género que se realiza, es en dos puntos generales que son: películas documentales o películas de ficción. La primera surge con el cine mismo, y en ella se capta la realidad tal cual y así mismo se observa.

² García Tsao, Leonardo. Como acercarse al cine. pag 47

Los documentales pueden ser de temas diversos aunque los más nombrados son el antropológico, científico, político, musical o de encuesta.

En cambio, las películas de ficción son todas aquellas que se salen de la realidad, y llevan al espectador a un mundo de irreal, el cual es generado por una gran imaginación creadora. Es en el cine de ficción en donde se desarrollan los géneros más conocidos que Hollywood ha implantado y difundido en todo el mundo.

Los principales géneros cinematográficos son "Western, Comedia, Cine Fantástico, Musical, Thriller, Cine de Gangsters, Cine de Época, Road Movie.

El Western es el género más identificable de todos, trata de la épica estadounidense, una narrativa de sus conquistas fronterizas, en donde todo se resuelve con armas de fuego y el papel del héroe es el mejor pistolero. Sin embargo, y con el paso del tiempo, esta idea se fue desmitificando, dándole así un mejor lugar al indio estadounidense. En la actualidad este género ha desaparecido prácticamente de la pantalla grande, y tal vez fue por hastío de su propio código. A pesar de ello, y por alguna extraña razón continua vivo en las incontables series de televisión.

La Comedia es el género más antiguo y también el que posee mas subgéneros. El principio básico de este género es hacer reír al espectador, por ello comenzó con la forma más primaria de hacerlo, la cual es la comedia física o "slapstick", (llamada así por los cineastas), la cual puede ser fácilmente identificable en películas de Charles Chaplin. Después llegó el cine sonoro y con ello la comedia romántica, con cierto sentido irónico.

También existe la comedia loca o "screwball" en donde todo pasa muy rápido en disparatadas situaciones. Un tipo de comedia con situaciones más críticas, es la comedia satírica, que algunas veces esta cargada de malicia y mordacidad. Otro tipo de comedia en la cual el humor está basado en situaciones macabras, es llamada comedia negra, y por ultimo la parodia,

en la cual, representa situaciones en las que trata de imitar ciertos géneros haciéndolo en forma de burla.

El Cine Fantástico se divide en dos: el cine de horror y el cine de ciencia ficción. El primero se basa principalmente en la narración de situaciones amenazadas por lo anormal, como muertos vivientes, vampiros, monstruos, demonios, psicópatas, animales reales o imaginarios. El segundo se refiere a la existencia de otros mundos, ya sean extraterrestres, o el mundo futurista, la visión de la humanidad de lo que sería el futuro.

También existe el cine de magia y espada, como Excalibur, quienes lo catalogan como cine de época por situarse en el medioevo, pero dado su tono, puede clasificarse como cine fantástico.

El Musical no trata sólo de películas en las que existen canciones; si no aquellas en las que los números musicales son parte fundamental de la trama. Este género tuvo su reinado en los años 50's; y con la llegada del Rock, amplió sus expectativas abarcando temas en los que los protagonistas son estrellas del Rock como Elvis Presley, los Beatles y también, convirtiéndose un poco en documental, Woodstock y Pink Floyd the Wall. Actualmente este género esta desapareciendo. El thriller se refiere a las películas de suspenso o misterio y también posee subgéneros como thriller policiaco, thriller político, thriller de espionaje; y en una subdivisión más profunda existe el cine de aventura y el cine de desastre, en donde el primero, trata de un héroe en un contexto exótico que intenta lograr una misión; y el segundo ubica a un grupo de personas que mueren una a una a causa de una catástrofe natural o provocada.

El Cine de Gangsters es la representación del crimen organizado, en donde muestra un personaje con un rápido ascendente social, originado por el tráfico de licor, lavado de dinero, o el narcotráfico.

El Cine de Época cuenta con varios subgéneros. Histórico, biográfico, de capa y espada, y Epico-Bíblico. Cada uno se define por su nom-

bre. Este género es quizá el más costoso. Ya que en cada acontecimiento se tendrá que ubicar hasta el más mínimo detalle para poder representar fielmente cada suceso.

El Road Movie se basa en la vida de uno o varios personajes, "que realiza un viaje interior, introspectivo, a la vez que cubre, en algún tipo de vehículo, un itinerario geográfico que le resulta revelador de ciertas condiciones socio - políticas de su país"³. Este tipo de películas generalmente, llevan de la mano aspectos psicológicos, que permiten al espectador tomar conciencia de ciertos actos una vez que se hayan encontrado a sí mismos.

Los géneros antes presentados son los que con mayor frecuencia pueden clasificar una película, pero existen diversos géneros como el melodrama, la tragedia, que quizá se deriven de otro. Lo que bien es cierto, es que no todas las cintas cinematográficas pueden entrar a un género puro; si no que por su contenido es difícil clasificarlas. Y en algunos casos en que los directores dejan huella de su estilo particular, sin opción a una clasificación genérica, sólo se opta por llamarla como "cine de autor".

3 EL CINE EN MÉXICO

Uno de los inventos más prodigiosos que se han hecho en la historia de la humanidad es sin duda el cinematógrafo creado por los hermanos Louse y Auguste Lumiere, quienes desde Francia trajeron su invento a nuestro país y desde entonces México cuenta con una historia cinematográfica, la cual se podrá dividir en cuatro etapas por las que ha atravesado nuestro cine nacional. 98

3.1 LOS INICIOS

Son los Hermanos Lumiere quienes llegaron a México con el cinematógrafo en el año de 1896, se dice que la primera proyección realizada en nuestro país fue en privado para Don Porfirio Díaz y su Familia Real el 6 de agosto de 1896. Y la primera proyección al público en general fue el 16 de agosto del mismo año, causando gran asombro entre los espectadores quienes no dejaban de asistir para admirar las "vistas" realizadas anteriormente. Las llamadas "vistas" consistían en tomas de una secuencia sobre alguna figura prominente, o ya sea del pueblo mismo. Debido a la gran aceptación por parte del público mexicano, se realizaron varias películas en México en donde aparecía como estrella principal Don Porfirio Díaz, realizando diversos paseos sociales en los que se podía apreciar los sitios populares del México existente.

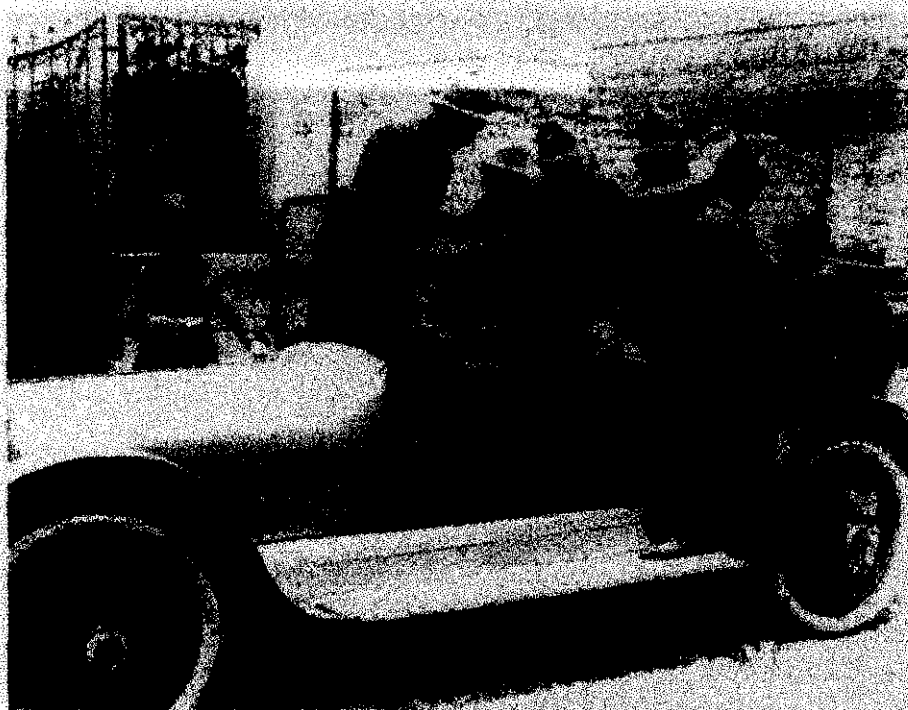
Don Porfirio y su
esposa



Mimi
Derba



El Automóvil Gris
Enrique Rosas, 1919.



En 1897, hace su aparición el Ing. Salvador Toscano Barragán al comprar un aparato Lumiere, quien, a la caída de Don Porfirio y con la llegada de la Revolución Mexicana, se dedica a filmar gran parte de los hechos históricos de este movimiento convirtiendo así a la revolución en la estrella principal. Sin embargo, ninguna de estas filmaciones contenía aún ningún argumento. Se hicieron varios intentos por llevarlo a cabo, logrando un importante avance, ejemplo de ello es *La luz* en 1916, primer filme con argumento que dejaba atrás las cintas de los sucesos histórico - políticos.

Por esa época, surge la actriz, productora y directora Mimí Derba, quien es la primera en tener una producción filmica que logra realizar diversas películas memorables, como *En Defensa Propia*, en donde Mimí destacaba como protagonista; *La Tigresa*, *La soñadora Santa María*, entre otras, como *Tabare*, *El Milagro del Tepeyac*, que reflejan el nacionalismo de la Revolución Mexicana. Sin embargo, el cine mexicano alcanza reconocimiento oficial con la cinta realizada en 1919 por Enrique Rosas *El Automóvil Gris*, la cual esta basada en los asaltos realizados por una banda. La película fue filmada con actores pero el final de ella, fueron las escenas reales del fusilamiento de la banda, lo que constituyó un acto de brutal realismo.

A partir de entonces el cine comienza a proyectar aspectos comerciales, lo que la convertiría en una industria. Existió un importante millonario quien impulsó la carrera de varios artistas, Miguel Contreras Torres, y gracias a él comenzó la filmografía sonora en México, con *El Águila y la Serpiente* y de ahí se dejaron ver temas variados en películas como *Allá en el Rancho Grande* (película en la cual se internacionaliza el folklore mexicano), *El compadre Mendoza*, *Vámonos con Pancho Villa*, *La Mujer del Puerto*.

3.2 LA ÉPOCA DE ORO

Durante los años 40's México se vio favorecido con la reducción filmica de Hollywood debido a su participación en la segunda Guerra Mundial. Se exhibieron cintas mexicanas en cualquier sala latinoamericana alcanzando un gran auge y renombre del que resultó

la creación del banco Cinematográfico teniendo como principal tarea la exhibición y distribución en grandes áreas. Se promueven las estrellas legendarias como María Félix, Pedro Armendáriz, Cantinflas, Jorge Negrete, Dolores del Río.

También logran importantes oportunidades de dirigir, grandes figuras como Emilio Fernández, Julio Bracho, Roberto Gavaldón; al terminar la década también se destaca Luis Buñuel (Aunque español, exhaltó los valores del cine mexicano), Alejandro Galindo, Ismael Rodríguez.

Entre las películas memorables de esta época se pueden mencionar *María Candelaria*, *Enamorada*, *Río Escondido*, *Maclovio*, de Emilio Fernández; *Distinto Amanecer*, de Julio Bracho; *La otra*, *La Diosa Arrodillada*, *El Gallo de Oro*, *Macario*, de Roberto Gavaldón; *Campeón sin Corona*, *Doña perfecta*, *Esquina baja*, de Alejandro Galindo.

En cada una de estas películas se notaba un estilo propio de cine mexicano con diferentes géneros cinematográficos, estilo que logró exportarse hasta con sus estrellas.

100

Ejemplo claro de ello es la explotación particular del Ídolo Pedro Infante, quien fue y sigue siendo la máxima figura del cine mexicano con sus 59 películas, destacando entre ellas: *Viva mi desgracia* en 1943; *Cuando lloran los Valientes* en 1945; *Si me han de matar mañana* en 1946; *Los Tres García* en 1946; *Vuelven los García* en 1946; *Nosotros los Pobres* en 1947; *Los Tres Huastecos* en 1948; *Ustedes los ricos* en 1948; *La Oveja Negra* en 1949; *A toda máquina* ATM en 1951; *Que te ha dado esa mujer*, en 1951; *Dos tipos de Cuidado* en 1952; *Pepe el Toro* en 1952; *Escuela de Vagabundos* en 1954; *Los Gavilanes* en 1954; *El inocente* en 1955; *Tizoc* en 1956; *Escuela de rateros* en 1956; la mayoría del director Ismael Rodríguez. Después de su muerte en Mérida Yucatán el 15 de Abril de 1957, la historia del Ídolo del pueblo se convirtió en leyenda dando culto a su persona y sobre todo, recordándolo como máxima figura del cine mexicano.

El Compadre Mendoza
Fernando de Fuentes, 1933



V'amonos con Pancho Villa
Fernando de Fuentes, 1935



La Mujer del Puerto
Arcady Boytler, 1933.



Emilio Fernández, 1943

Maria Candelaria



Roberto Gavaldón, 1959

Macario



Alejandro Galindo, 1948

Esquina Bajan



102

Alejandro Galindo, 1950

Doña Perfecta



Los Tres Huastecos
Ismael Rodríguez, 1948



Los Tres García
Ismael Rodríguez, 1946



103

La Oveja Negra
Ismael Rodríguez, 1949



Luis Buñuel, 1950.

Los Olvidados



Luis Buñuel, 1958

Nazario



104

Ismael Rodríguez, 1953

La Cucaracha



Ya para los años 50's solo logran destacar pocas cintas en diversos festivales de cine como *Los Olvidados*, de Luis Buñuel, *Nazarín*, *La Cucaracha*, de Ismael Rodríguez, por citar algunos ejemplos; debido a la competencia en producción en filmes de color en el extranjero; los costos de las películas subieron considerablemente alterando directamente a la producción llevándola a la congelación de ingresos.

Sin embargo es hasta los años 60's cuando se observan películas en las que mostraban la decadencia de aquella época de oro. El cine mexicano se declara en crisis en el momento que las distribuidoras tienen problemas para colocar los productos. La época de oro había terminado.

3.3 LA DECADENCIA

La década de los 60's se hace notable por la aparición de la palabra crisis en el cine mexicano. Aunque se producían numerosas películas ninguna tenía la calidad necesaria que exigía como legado la época de oro.

Y esto se debía principalmente a la temática de las películas extranjeras comparadas con los filmes mexicanos. Se podía distinguir una urgente necesidad de creatividad, lo que llevó a la sección de Técnicos y Manuales del Sindicato de Trabajadores de la Producción Cinematográfica (STPC) a lanzar una convocatoria en 1964 llamada "1er. Concurso de Cine experimental en Largometraje".

A la convocatoria acudieron un considerable número de personas de las cuales al final se sometieron 12 películas al jurado. "Los primeros cuatro premios otorgados en Junio 1965 se repartieron entre "La Formula Secreta" de Rubén Gómez; *En este Pueblo no hay Ladrones* de Alberto Isaac; *Amor, amor, amor* (compuesto por los cortometrajes *Tijamara* de Juan José Gurrola, *Un alma pura* de Juan Ibañez, *Las dos Elenas* de José Luis Ibañez, *Lola de mi vida* de Miguel Barbachano Ponce y *La Sunamita* de Héctor Mendoza) y *El viento distante* (integrado en los cuentos *En el parque hondo* de Salomón Laiter; *Tarde de agosto* de Manuel Michel y *Encuentro* de Sergio Véjar)"⁴. De este primer concurso se destaca la llegada de Gurrola, Ibañez y Mendoza; sin embargo hubo quienes comenzaron ahí sin ser notablemente vistos. A pesar del

concurso, la crisis continuaba y la especulación de la misma aumentaba. Bajo esta presión surge el sistema cinematográfico universitario (Filmoteca y el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos). Del primer concurso comienzan a destacar miembros de la nueva generación como Alberto Isaac quien en 1967 filma *Las Visitaciones del Diablo* de Emilio Carballido.

También comienza a destacar Arturo Ripstein debutando en 1965 con *Tiempo de Morir*; y en 1967 con *Los Recuerdos del Porvenir*. En 1966 aparece una película que logra reflejar un poco el estado de ánimo opresivo de los sesenta, *Los Caifanes* de Juan Ibañez. Y ya para 1969 hace su debut Alfonso Arau, como director, en *El Aguila descalza*.

Con este pequeño grupo de directores, los cinéfilos tenían grandes esperanzas en la renovación del cine mexicano, pero no contaban con la censura gubernamental hacia las temáticas filmicas, las cuales reflejarían la realidad nacional y conflictiva de aquellos tiempos. Unicamente se dio una ligera pauta a la actualización de diálogos y a los desnudos femeninos, pero eso no era lo importante.

Fue entonces cuando comenzó la censura y la autocensura, pues para que una película mexicana fuera producida por el banco cinematográfico, éste debía revisar el guión, después la Dirección de Cinematografía realizaba sus debidos cortes y una vez modificada, salía a la luz pública.

A pesar de que el gobierno de Luis Echeverría intentó modificar la situación el cine mexicano con la colocación de su hermano Rodolfo (Landa de artístico) como Director General del Banco Cinematográfico anunciada como la operación salvadora de la crisis, no se lograba salir del bache en el que se encontraba.

Comenzaron a aparecer cintas de enmascarados, de charritos, y cómicos populacheros. Así como el muy de moda en 1969, Western mexicano, en el cual hicieron su histórica presencia los Hnos. Almada. Solo contadas películas se pueden mencionar como bien logradas en éste género.

⁴ Gustavo García, Coria, José Felipe. Nuevo cine mexicano, pag. 13

Juan Ibañez, 1966
Los Califanes



Alfonso Arau, 1973
Calzonzin Inspector



Alberto Isaac, 1972
Rincón de las Virgenes



Felipe Cazals, 1976
Poquiandis



El Topo de Alexandro Jodorowsky en 1969, y *El Hombre Desnudo* de Rogelio A. González Jr. en 1973.

Como cine documental destaca *El Grito* de Leobardo López Aretche, como histórica *Canoa* de Felipe Cazals en 1975 y *Las Poquianchis* en 1976; gracias, una vez más a la represión del gobierno limitante de decir la verdad, el cual, en poco tiempo vio al cine como objeto con ricas posibilidades ambiciosas.

El gobierno Echeverrista dio luz verde a varios proyectos en cuestiones monetarias, como lo es *Angeles y Querubines* de Rafael Corkodi, *El Jardín de Tía Isabel* de Cazals en 1971; *El Rincón de las Virgenes* de Alberto Isaac en 1972; *Calzonzin Inspector* de Arau en 1973, las cuales no lograron recaudar la inversión apoyada por el Banco Cinematográfico quien no soportó mucho tiempo aquella situación.

La temática cinematográfica llegaba a los excesos, las palabras altisonantes, desnudos, violaciones brutales, violencia salvaje, comenzaban a aparecer en cintas como *Las Poquianchis*, *El Apando* de Cazals; *Los Supervivientes de los Andes* de René Cardona en 1975.

Dentro de esta etapa del cine mexicano logran destacar como actores Héctor Bonilla, Gonzalo Vega, Ernesto Gómez Cruz, Helena Rojo, Leticia Perdigón, Tina Romero, María Rojo y Diana Bracho; sin embargo, su presencia no llenaba las salas como anteriormente lo hicieran Pedro Infante o Armendariz. Había talento, pero pesaba mucho la falta de estrellas que atrajeran al público a las salas solamente por aparecer y llenar la pantalla con su presencia.

Con la llegada de López Portillo a la presidencia en 1970, y la colocación de su hermana, Margarita, al frente de la Radio televisión y Cinematografía (RTC), una dependencia de la Secretaría de Gobernación; se intentaba borrar los errores del sexenio pasado, dándoles una nueva oportunidad a los productores privados que habían sido despedidos y que ahora tomaban la revancha con sus temas anteriormente censurados, haciendo que el objetivo de mostrar al cine como entretenimiento familiar, quedara muy

distante de serlo convirtiéndolo en el muy marcado y recordado "cine de ficheras", en el que la principal exponente y característica de ello sería Sasha Montenegro y su debida competencia con Isela Vega.

Lo que representaba un cambio de sexenio dentro de la industria cinematográfica, era una tremenda incertidumbre, provocada por el conocimiento de que, quien tenía el poder, también tenía en la mano el futuro del cine mexicano, el cual se devaluaba más y más, al no recuperar la calidad deseada, sobretodo en el momento en que se recurre a los albueros y desnudos injustificados para llenar las salas. A pesar de que la producción era muy vasta (60 por año), la calidad no se hacía presente.

Durante la segunda mitad de la década de los 70's hasta los 80's, desfilaron cintas de poco valor cultural con temas como cabarets, narcotráfico, frontera, en los que constantemente se topaba con la ideología y el enfrentamiento entre braceros y "gringos", teniendo como figuras estelares a Angélica Chaín y más recientemente a Rosa Gloria Chagoyán, que aunque fueran "taquilleras", aún se desbordaba por toda la pantalla la situación de crisis y el grito de auxilio por parte de eso que era "nuestro cine mexicano". En esta etapa, el cine mexicano es y será siempre recordado como "el cine de ficheras", resultado de los problemas económicos y políticos por los que atravesó el cine nacional, dejando en su historia una gran herida que tal vez pueda cicatrizar, pero no desaparecer.

3.4 NUEVO CINE MEXICANO

Transcurría la década de los 80's en la que el cine mexicano se encontraba severamente hundido y con pocas posibilidades de sobresalir. Es por ello que por obra del gobierno de Miguel de la Madrid se crea el 25 de marzo de 1983, el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) como entidad federal dependiente del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

El nuevo instituto "estaría limitado a simples funciones operativas"⁵. A pesar de las nuevas expectativas, el Instituto no ayudó en gran parte, debido a cuestiones de organización y sobreto-

⁵ Gustavo García, Coria, José Felipe. Nuevo cine mexicano, pag. 58

Sabina Berman, 1994

Entre Pancho Villa y una Mujer Desnuda



Rafael Montero, 1996

Cilantro y Perejil



108

Carlos Carrera, 1994

Sin Remitente



do políticas, pues la Dirección General no duraba mucho tiempo en manos de una sola persona.

El primero en recibir este cargo fue el Director Alberto Isaac quien, renunció al poco tiempo declarando al Instituto con limitaciones administrativas y económicas. Pasaban los meses, los años, y el Instituto no producía cinta alguna, sólo la recopilación de pocas de ellas suponían los cimientos de la débil empresa.

En 1985 la STPC y el IMCINE convocaron al "III Concurso de Cine Experimental", en la que lo experimental estuvo ausente. Como 1er. Lugar estuvo *Amor a la vuelta* de la esquina de Alberto Cortes de 1985; el 2º. Lugar fue *Crónica de familia* de Diego López de 1985; y el 3er. lugar se le otorgó a *La banda de los Panchitos* de Arturo Velazco de 1986.

De siete cintas más, las anteriores fueron las únicas rescatables. El concurso fue un total fracaso y pérdida de tiempo, los cineastas no querían saber de la existencia del concurso, el cual no se volvió a efectuar más. Una vez más el IMCINE fallaba en su intento de recuperación. Tuvieron que pasar algunos años para que el IMCINE recobrara su buen nombre. Se dice que la gran esperanza la dio el cineasta Diego López, tomando el mando del instituto el 20 de septiembre de 1996, logrando la participación de 13 filmes y 3 coproducciones, solamente en ese año, lo que no se había podido realizar en años anteriores.

A partir de entonces, dicha institución ha trabajado estratégicamente ya sea independiente-mente o en colaboración con otra empresa. Tal es el caso de Televisine, la cual, se creo a partir de la idea de realizar cintas familiares, y por supuesto de la popularidad televisiva de algunos personajes.

Esta idea es original de la empresa Televisa, quien contaba con estrellas como Roberto Gómez Bolaños, para realizar cintas como *El Chanfle* de Enrique Segoviano de 1978. De la primera realizada por el señor "Chespirito", se realizaron una serie de ellas, lo que dio la pauta para producciones posteriores, generando así 30 producciones de 1989 a 1990. Al entrar a

los noventa, la empresa se vio afectada por la falta de buenos guiones, por lo que optó por apoyar las cintas musicales con sus cantantes favoritos como José José, la interpretación de José Alfredo Jiménez, Lucerito, Alejandra Guzmán, Yuri, Paulina Rubio, Garibaldi, Magneto, Gloria Trevi.

Tras observar los fracasos taquilleros la empresa Televisine se torneo tambaleante, por lo que optó por dar apoyo a guiones prometedores. Fue en 1994 cuando salen a la luz, cintas como por ejemplo *Sin Remite* de Carlos Carrera; *Mujeres Insumisas* de Alberto Isaac; *Entre Pancho Villa y una mujer desnuda* de Sabina Berman e Isabel Tardan; *Salón México*; y para 1995 *Sobrenatural* de Daniel Gruener.

Cintas como las anteriormente mencionadas fueron las que realmente comenzaron a restaurar los daños hechos al cine nacional. A pesar de que distintas y muy variadas críticas no fueron favorables, el hecho era que se comenzaban a cambiar las expectativas.

Y aunque no fueran muy taquilleras, debido a la desconfianza del público ante la imagen de "película mexicana = película chafa", se comenzaba a dar el cambio, el cual se daría paso a paso. Claro que, para que existieran estas cintas, se tuvo que dar tropiezo tras tropiezo, e intento tras intento de aquellos que por mucho tiempo antes, soñaban con un cine de calidad. Solo era el comienzo.

Aún con todo lo anterior, las cintas no fueron tan taquilleras como lo esperaba Televisine, es por ello que decide trabajar con IMCINE para producir la cinta *Cilantro y Perejil* de Rafael Montero de 1996, una cinta que deja ver los buenos resultados de estas dos empresas.

Después de haber logrado estas producciones y que Televisine no las haya considerado numerosamente taquilleras esta empresa criticaba el trabajo del Sr. Jean Pierre Léleu, falto de éxitos taquilleros, por lo que en consecuencia lo destitúan de su cargo y le otorgaban la batuta al Sr. Roberto Gómez Bolaños; quien a pesar de haber dado el pizarrazo para *Las Supervacaciones 8* de René Cardona de 1996, recapacitó y afortunadamente canceló la serie declarando que era tiem-

po de realizar producciones de calidad. Fue entonces se produjeron cintas como *Elisa antes del fin del mundo* de Juan Antonio de la Riva de 1996, la cual tuvo gran éxito en taquilla; y otra titulada, *Ultima llamada* de Carlos García Agraz de 1996, sin embargo ésta no obtuvo lo que la otra había logrado.

En pleno sexenio salinista, se suscitó un hecho memorable: la realización de la película *Rojo Amanecer* de Jorge Fons, la cual se exhibiría en 1988; pero dado a su "descarada" revelación de los hechos del 2 de octubre de 1968 en la Plaza de las Tres Culturas; evidenciando la culpabilidad a los policías judiciales de la inconsciente matanza realizada entonces; la película fue enlatada por dos largos años en los que se especulaba aún más acerca de ella. Sin duda es la cinta más sobresaliente del período salinista y de los comienzos del nuevo Cine Mexicano.

Otro hecho históricamente importante realizado en el salinismo fue la firma del Tratado de Libre Comercio. Entre muchas otras modificaciones económicas; también se modificó "la fracción XII del artículo 2º. De la ya desechada Ley Cinematográfica; que establecía. En ningún caso el tiempo de exhibición de películas nacionales será inferior al 50% del tiempo total de pantalla" ⁶.

Obviamente esto nunca ocurrió debido a la falta de producción, por lo que se estipuló en la Nueva Ley Cinematográfica, que para obtener más ganancias del cine extranjero, el porcentaje del cine nacional se reduciría a un 10% de exhibición en pantalla, decretada el 29 de diciembre de 1992, provocando una notable reducción de las pocas producciones que se realizaban.

Actualmente la situación legal del cine mexicano se encuentra en un proceso de cambio en el que, a partir de 1998, se busca mejorar dando nuevas oportunidades con presupuestos adecuados y favorables para seguir en existencia.

Entre las modificaciones que se desean llevar a cabo está la de dar un 5% de entradas en taquilla, para ser destinadas a un fondo económico que ayudará a realizar producciones posteriores. También, se doblarán al español, úni-

camente cintas infantiles, logrando apreciar mejor una cinta original en toda la extensión de la palabra; así como un aumento del porcentaje en el tiempo de exhibición en pantalla, obteniendo público mexicano capaz de apreciar y valorar el trabajo cinematográfico.

A pesar de que en el último sexenio, y en el actual, la situación financiera y política de la industria fílmica se ha visto golpeada y maltratada, la creatividad de los cineastas, gustosos de realizar su trabajo, han tenido grandes y bien aprovechadas oportunidades que han colaborado en recuperar el buen nombre del cine mexicano.

Entre las películas más destacadas están: *Danzón* de María Novaro 1990; *La Tarea* de Jaime Humberto Hermosillo 1990; *Solo con tu Pareja* de Alfonso Cuarón 1990; *La Mujer de Benjamín* de Carlos Carrera 1990; *El Bulto* de Gabriel Retes 1991; *Como Agua para Chocolate* de Alfonso Arau 1991; *La Vida Conyugal* de Carlos Carrera 1992; *Cronos* de Guillermo del Toro 1992; *Principio y Fin* de Arturo Ripstein 1993; *El Callejón de los Milagros* de Jorge Fons 1993; *El Jardín del Edén* de María Novaro 1994; *Bienvenido- Welcome* de Gabriel Retes 1994; *Dos Crímenes* de Roberto Sneider 1994; *Profundo Carmesí* de Arturo Ripstein 1996; *Cilantro y Perejil* de Rafael Montero 1996; *¿Quién diablos es Juliette?* de Carlos Marcovich 1998; la ganadora de los *Arieles Por si no te vuelvo a ver* de Juan Pablo Villaseñor 1998, así como *El Evangelio de las Maravillas* de Arturo Ripstein 1998.

Entre los cortometrajes más destacados están *El Héroe* de Carlos Carrera 1993, recibiendo en 1994 la Palma de Oro en el Festival Internacional del Filme de Cannes, Francia. En la Habana, Cuba el Premio Coral en el Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano. Y también en 1994 el premio Ariel al Cortometraje de Ficción.

Así mismo el cortometraje *De tripas corazón* de Antonio Urrutia, recibiendo en 1996 el premio Ariel al cortometraje de Ficción. En un tiempo a la fecha, grandes talentos cinematográficos, que no ven su provenir en tierras mexicanas, emigran hacia las grandes produc-

⁶ Gustavo García, Coria, José Felipe. Nuevo cine mexicano, pag. 72

La Mujer de Benjamín

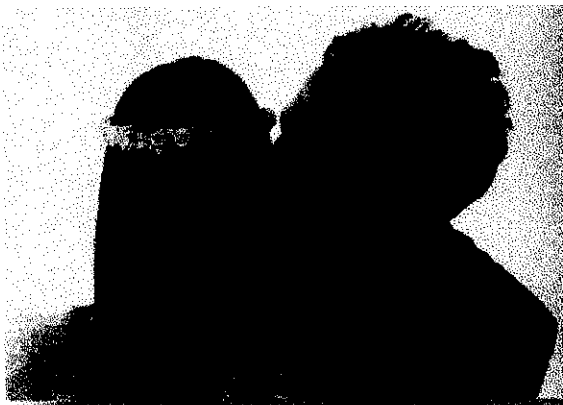
Carlos Carrera, 1990



El Bulto
Gabriel Retes, 1991

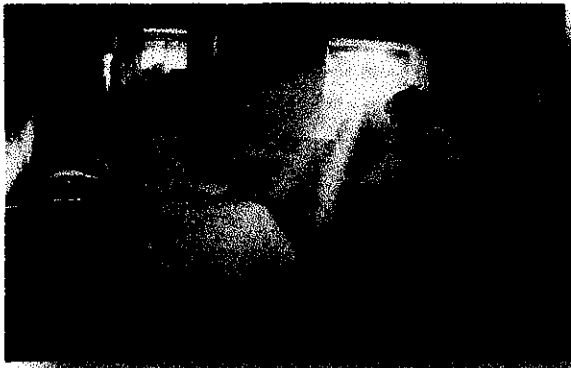


Solo con tu Pareja
Alfonso Cuarón, 1990



Arturo Ripstein, 1993

Principio y Fin



Alfonso Cuarón, 1991

Como Agua para Chocolate



112

Guillermo del Toro, 1992

Cronos



El Callejón de los Milagros
Jorge Fons, 1994.



Bienvenido-Wellcome
Gabriel Retes, 1994.



ciones de Hollywood. Tal es el caso de Alfonso Arau, con su cinta *Un Paseo por las Nubes* 1994; Guillermo del Toro con *Mimic* 1997; Alfonso Cuarón con *La Princesita* de 1995 y *Grandes Esperanzas* 1997.

En otros ámbitos también destacan Emmanuel Lubezki con una nominación al Oscar por Mejor Fotografía en *La Princesita*, y también destaca la muy admirada Salma Hayek quien se fogueó en cintas hollywoodenses como *Atracción explosiva* 1995, *Mi vida loca* 1994, *Perseguidos* 1996; llamando la atención y logrando una mejor oportunidad en *Pistolero*, y *Del crepúsculo al amanecer* 1996, las cuales la llevaron a su estelar en *Un impulsivo y loco amor*; estos logros alcanzados por la actriz mexicana, son originados por la muy aplaudida internacionalmente película *El Callejón de los Milagros*, se puede decir que es la película clave de su carrera.

A pesar de los altibajos que ha sufrido y aún padece el cine mexicano, para finales del siglo XX, se muestra la calidad necesaria y significativa que le permite visualizarse como una importante y sobretodo persistente industria cinematográfica.

Una de las cintas que alcanza grandes ventas en taquilla es *La Primera Noche* de Alejandro Gamboa en 1998, que aunque no contaba con una gran temática cultural, llama la atención debido a los problemas sociales que vive cualquier adolescente en una sociedad mexicana; esto es lo que atrae al público en general el cual fue atacado por una gran promoción televisiva realizada y apoyada por Televisión; la cual, aprovechando su éxito taquillero, saca en cartelera *La Segunda Noche* de Alejandro Gamboa también en 1999, repitiendo la fórmula, pero en este caso desde el punto de vista de una chica adolescente.

Ya captado el interés del público, y después de una larga preparación, planeación y producción, se exhibe la cinta *Sexo, Pudor y Lágrimas* de Antonio Serrano en 1999, quien fuera el escritor de la misma, presentándola anteriormente como obra de teatro, recogiendo grandes elogios, lo que decidiera llevarlo a la pantalla

grande. Sin duda es una película que, gracias a la enorme publicidad realizada, en la que se promociona, tanto a los actores, la trama y el tema musical; es considerada como un "parteagüas" dentro del Nuevo Cine Mexicano, alcanzando renombre tanto cinematográficamente como en taquilla, lo que permite confiar en el apoyo que se le puede dar a esta industria.

Uno de los ejemplos representativos de ello, es la cinta *Todo el Poder* de Fernando Sariñana en 1999, la cual, aprovechando el sorprendente interés por parte del público, se exhibe confiadamente, teniendo una promoción no solo televisiva, sino de persona a persona, debido a su tema político que denuncia las acostumbradas y conocidas corrupciones que es característico el problema de la inseguridad en México; recopilando así otro éxito en taquilla. Otra de las cintas memorables que se destaca por su calidad cinematográfica es la novela de Gabriel García Márquez *El Coronel no tiene quien le escriba* llevada a la pantalla por Arturo Ripstein en 1999, haciéndola una muestra cultural dentro del cine mexicano.

Ya entrado en curso el año 2000, se presentan en la cartelera cinematográfica películas como *En el País de no pasa Nada* de María del Carmen Lara, que no obtiene gran éxito en taquilla; *Crónica de un Desayuno* de Benjamín Cann, película que causó mucha controversia debido a su temática especial en la que muestra una familia común de la clase media mexicana, y que para algunos resultara un tema revelador, pero para otro, un tema sin mayor relevancia; a pesar de ello se mantuvo estable en taquilla durante su exhibición.

Sin embargo, una de las cintas más taquilleras de los últimos tiempos, en lo que a cine mexicano se refiere, y sobrepasando las cifras alcanzadas por *Sexo, Pudor y Lágrimas*, es la película *Amores Perros* de Alejandro González Iñárritu 2000, en la que enlaza tres diferentes historias en un mismo tiempo y espacio representado por un choque automovilístico; siendo éstas tres historias los relatos de los diversos amores que el hombre es capaz de sentir.

Alejandro González Iñárritu, 2000
Amores Perros



Alejandro González Iñárritu, 2000
Amores Perros



Alejandro González Iñárritu, 2000
Amores Perros



Alejandro González Iñárritu, 2000
Amores Perros



Esta película ha sido una de las más galardonadas de los últimos tiempos alcanzando un total de 27 premios otorgados en Festivales de Cine Internacionales de más alto nivel. Entre ellos están:

Gran Premio de la Semana de la Crítica, Cannes 2000;

Premio al Mejor Nuevo Director otorgado por el periódico "The Guardian", Festival Internacional de Cine de Edimburgo, Escocia, R.U. 2000;

Gran Premio a la Mejor Película, Festival Internacional de Cine de Flandes, Gante, Bélgica 2000;

Hugo de Oro a la Mejor Película, Festival Internacional de Cine de Chicago 2000;

Primer Premio del Público GAP, otorgado por The Gap Clothing Co. Festival Internacional de Cine de Chicago 2000;

Premio del Público Festival Internacional del American Film Institute en Los Angeles, 2000;

Premio al Mejor Guión para Guillermo Arriaga Jordán, Otorgado por Radio-Canada Festival Internacional del Nuevo Cine y Nuevos Medios de Montréal, Canadá 2000;

Premio del Público a la Mejor Película, Festival Internacional de Valdivia, Chile 2000;

Premio de la Crítica a la Mejor Película, Festival Internacional de Cine de Sao Paulo, Brasil 2000;

Gran Premio a la Mejor Película, Festival Internacional de Cine de Tokio, Japón 2000;

Premio del Gobernador de Tokio a la Mejor Premio a la Mejor película en el Festival "Films from south" en Oslo, Noruega 2000;

Carabela de Plata a la Mejor Película, Festival Internacional de Cine de Huelva, España 2000;

Premio a la Mejor Opera Prima en el Festival de Cine Iberoamericano de La Habana, Cuba;

Taquillómetro de Oro por ser la Película Mexicana más taquillera; otorgado por la Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica.

Sin duda, uno de los sucesos más importantes y trascendentes, que el mundo del Nuevo Cine Mexicano tenga a su favor, clasificándolo como fenómeno taquillero de los últimos tiempos.

A pesar de contar con poca producción de películas, México está orgulloso de tener una generación de artistas cinematográficos, desde directores, fotógrafos, actores; que no se habían tenido desde tres décadas anteriores.

De ahora en adelante, se esperan nuevas mejoras para que, tanto cineastas, como cinéfilos, o simplemente el público en general, puedan recuperar la confianza en el cine, valorándolo como una industria, y sobretodo, valorando la imagen internacional del Cine del México de hoy.

Esto se logrará básicamente por la asistencia constante del público a las salas en donde se exhiban películas mexicanas; así como el apoyo de diversas instituciones que como el Imcine, actualmente se encarga de promover y coordinar la producción cinematográfica, impulsando el desarrollo del cine mexicano, apoyando la producción, distribución - exhibición y la promoción y difusión tanto del cine nacional como del extranjero; esperando de antemano la participación decisiva del público asistiendo a las salas cinematográficas y expresando sus puntos de vista, siendo esto, el principal objetivo de una realización cinematográfica, la exhibición.

4 PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA

En una producción cinematográfica intervienen varios elementos que participan en distintas etapas de una película, las cuales son: Pre-producción, Producción, Post-producción. En una Pre-producción, se requiere del elemento principal que es el guión, de ahí se definirá quién fungirá como productor, director y guionista. En esta etapa se consigue el apoyo económico y se contratarán desde actores, hasta maquillistas, adecuados para cada película. 117

En la Producción, se ponen en acción cámaras, luces y actores pues esta etapa se refiere a la duración filmica de una película, es decir el período de rodaje, que puede ser de medio año, un año, dos, según los límites de la producción.

Y por último, la Post-producción, que es la etapa donde el editor tiene una gran labor, pues guiado por el director, armará las escenas una a una para con ello dar por terminada una película. Para un mejor entendimiento de esta elaboración, a continuación se muestra un cuadro sinóptico en donde se ubican los diferentes elementos que conforman una gran producción cinematográfica.

1. PRE-PRODUCCIÓN
2. PRODUCCIÓN
3. POST-PRODUCCIÓN

1. IDEA

- a. DIRECTOR

Director de fotografía
Iluminador
Casting

- b. PRODUCTOR

Productor ejecutivo

- c. GUIONISTA

Ilustrador
Guión literario
Guión técnico
Story Board
Escenógrafo
Utilería
Vestuario
Maquillaje

2. REALIZACIÓN

- a. DIRECTOR

Actores
Camarógrafo
Director de Fotografía
Claquetero
Scrip
Continuista
Fotógrafo (para archivo)

- b. DIRECTOR EJECUTIVO

Estudios

3. DIRECTOR

- a. Editor

Técnico de moviola
Laboratoristas
Actores como locutores en cabina de audio

4. DISTRIBUCIÓN, PROMOCIÓN, EXHIBICIÓN.

Diseñador Gráfico

Al observar el cuadro sinóptico se podrá notar una cuarta etapa, pues bien, esta deriva de la Post-producción y es en donde el diseñador gráfico y más específicamente éste escrito, analizará y estudiará sus elementos. Se refiere a la etapa de Distribución, Promoción, y Exhibición, en la cual entran en acción cualquier elemento promocional que va desde una taza como elemento promocional, un display, o hasta un cartel, que es el elemento importante para este escrito.

5 CARTELES CINEMATOGRAFICOS

Los carteles de producciones cinematográficas en México han variado su estilo desde hace varias décadas, ya que antiguamente, en la Época de Oro, los carteles cinematográficos tenían como principal característica, mostrar el retrato de la luminaria que estaba presente en la película, el cual, generalmente estaba realizado por medio de una técnica muy especial como lo es el gouache. 119

En algunas ocasiones, cuando se trataba de una película cómica, como las características de Don Mario Moreno Cantinflas, o Tintán, el retrato se convertía en caricatura, mostrando el aspecto cómico de la misma. En cualquiera de los casos, el diseño y la manipulación de la imagen ya eran utilizados de una manera muy particular, para ofrecer una mejor y mayor publicidad para la cinta.

Los carteles cinematográficos mexicanos cuentan con un diseño gráfico a la altura de la misma película, ya que permiten adelantarse un poco a la historia o a la trama de la misma para poder identificarla y entender con anterioridad su mensaje.

En México, los diseñadores se preocupan más por la temática o el concepto real de la película, aparte de los motivos mercantilistas; es

Aventurera
Alberto Gout, 1949



120

El Fantasma de la Opereta
Fernando Cortes



Miguel M. Delgado,-

Romeo Y Julieta



Luis Buñuel, 1950.

Los Olvidados



Ismael Rodríguez,-

¡Matenme porque me Muero!



Gilberto Martínez Solares,-

El Rey del Barrio



por ello que el cartel ocupa un lugar importante dentro de una promoción cinematográfica. Sin embargo muestra una cierta influencia americana al retomar fotografías de actores o fotografías tomadas al momento del rodaje.

Generalmente este último es lo que se realiza en la elaboración de un cartel cinematográfico, lo cual provoca cierto interés en el público por el hecho de ser una buena toma fotográfica.

Pero aún falta algo importante, el tema de la película. Generalmente una fotografía para un cartel cinematográfico no cuenta con la misma emotividad de la que es característica una ilustración; y esto se debe, particularmente a la gran opresión mercantil que se preocupa por vender su producto, sin importar algunas veces, que se necesita algo más que una cara bonita para atraer al público.

Aunque existe la fotografía artística o el fotomontaje, su utilización es muy pobre, ya que la fotografía utilizada en un cartel deriva de una buena fotografía artística que es plasmada durante el rodaje, lo que provoca un diseño gráfico a partir de una imagen fotográfica.

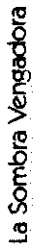
Actualmente existen muchos medios y/o técnicas de representación artísticas capaces de plasmar toda sensación emotiva generada a partir de un guión u obra literaria, que a su vez provocará sensaciones diversas que tendrán como consecuencia una mayor atención y por ende, mayor audiencia. Una ilustración es capaz de eso y más, por la simple razón de ser un medio fácil de manipulación de imágenes que contienen un mensaje, mismo que atraerá al público, ya sea por su intriga, misterio, o principalmente por su originalidad.

Esplaldas Mojadas



124

La Sombra Vengadora



Emilio Fernández,-

Maclovía



Bustillo Oro,-

Cuando los hijos se van



Miguel Zacarías,-

Soledad



Felipe Cazals, 1975.

Canoa



Felipe Cazals, 1975.

El Apando



Jaime Humberto Hermosillo, 1991.

El Bulto



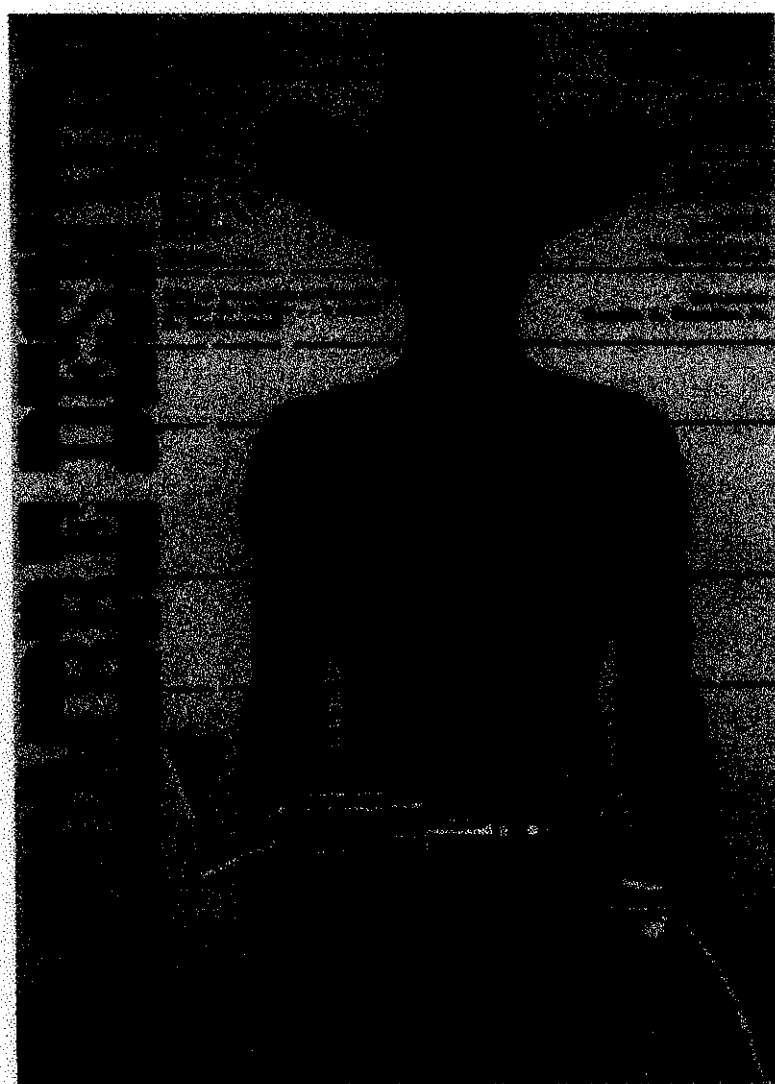
Felipe Cazals, 1976

Poquiandhis



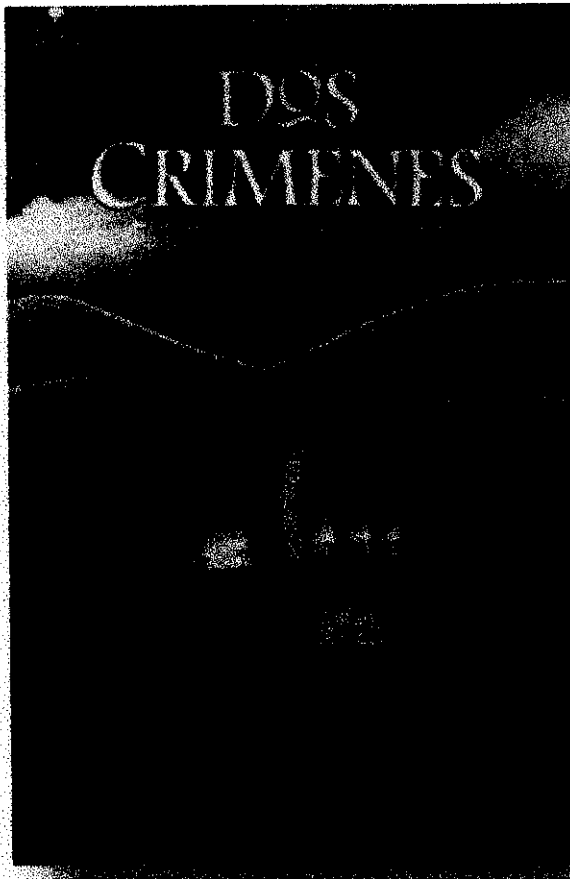
Rogelio A. González Jr., 1973

El Hombre Desnudo



Dos Crímenes

Roberto Sneider, 1994



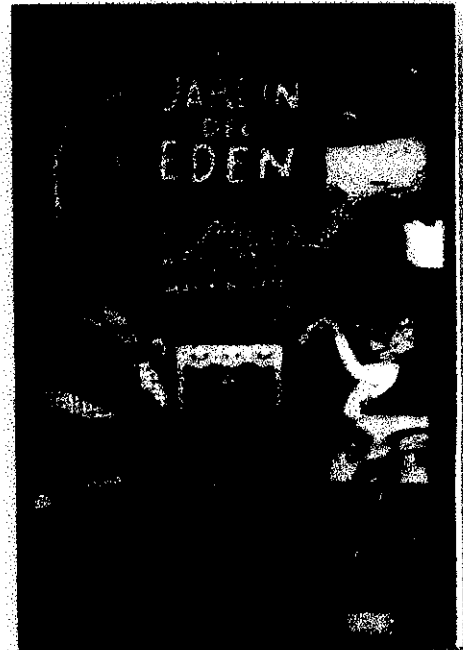
Salón México
-, 1994.



128

María Novaro, 1994.

El Jardín del Edén



A word cloud graphic featuring various terms related to design and methodology. The most prominent words are 'Método', 'Proceso', 'Diseño', 'Logia', 'General', 'Del', 'Seno', 'Diseno', and 'Ciad-uam'. The words are arranged in a dense, overlapping manner, with some appearing in larger, bolder fonts than others. The background is white, and the text is in a dark, textured font.

Para llegar a un resultado óptimo de diseño de carteles es necesario fundamentar los pasos a seguir, de una manera progresiva y práctica; esto se obtiene por medio de una metodología; y en este caso se eligió la Metodología General del Proceso de Diseño CIAD - UAM debido a su apego a la necesidad gráfica que aquí se presenta. A continuación se explica la realización de cada uno de los pasos que ayudaron a la obtención de ciertos resultados.

130

1 CASO

Realizar un cartel cinematográfico por medio de alguna o varias aplicaciones de la Ilustración, la cual tendrá como función primordial el de reforzar la información contenida por medio de una unificación basándose en una composición, que dará paso a la visualización de un diseño gráfico aplicado a un medio impreso como lo es el cartel, y en base a que la funcionalidad del cartel radica en ser un medio informativo deberá crear interés y generar audiencia en las diferentes salas cinematográficas en las que se exhibe la película, comunicando al público los aspectos más relevantes del filme.

2 PROBLEMA

2.1 ANÁLISIS

"El Límite del Tiempo" es una visión personal de un conflicto existencial por la que se ve afectado el protagonista, el cual decide dejar atrás su realidad para encontrarse a sí mismo y a su identidad como artista. Por esa razón decide viajar y visitar las pinturas rupestres ubicadas en la península de Baja California, las cuales datan de 3000 a 50000 años y son famosas por ser pinturas murales y por su antigua leyenda, la cual menciona que dichas pinturas fueron realizadas por gigantes, debido a su gran tamaño.

Durante su viaje, el protagonista aprovecha para encontrar la tumba de sus antepasados, y al mismo tiempo descubrir sus raíces.

Por su composición estructural, la película puede clasificarse como un Road Movie, ya que el protagonista realiza un viaje exterior e interiormente, durante el desarrollo de la misma, sin embargo, puede clasificarse también como un Documental debida a la exploración, revelación y admiración de las pinturas rupestres.

2.2 INTERRELACIÓN

Debido a que la película trata como tema principal, la vida de un hombre que atraviesa el desierto para admirar las pinturas rupestres, la escena con la cual se trabajará en la realización de la ilustración se ubicará ya sea en una zona desértica, o en la geografía de la península de Baja California.

Como uno de los elementos principales, se utilizará la figura de un caminante; ya sea como sombra, como silueta o como rastro humano; en representación del hombre protagonista en busca de sí mismo.

También se tomará en cuenta la presencia alterna de las pinturas rupestres como elemento primordial para la elaboración de la ilustración y del cartel mismo. Como parte fundamental en el diseño de un cartel se encuentra el encabezado, el cual funge como texto principal, y que en este caso se aplica al título de la película "El Límite del Tiempo", del cual se pueden extraer símbolos como imágenes a utilizar.

La palabra tiempo puede representarse por medio de su imagen característica como lo es un reloj, ya sea en su totalidad o en alguna de sus características, como lo es su redondez, la colocación de las manecillas, o las manecillas mismas.

La palabra limite remite a duración, la cual, en conjunto con la palabra tiempo, dan como significado terminación; concepto que no tiene una distintiva como tal, pero que se visualiza como resultado significativo de la imagen en conjunto.

3 HIPOTESIS

3.1 SISTEMA SEMIÓTICO

El protagonista de esta historia comienza a darse cuenta de qué tan importante es, en la vida de un hombre, la familia y sus raíces; en el instante en que observa la pintura "La Familia del Hombre", donde se distingue la figura de un niño al lado de sus padres.

La naturaleza le ha heredado al hombre la necesidad de crear y formar una familia, origen y procedencia de su existencia, dándole sentido y ubicación a su vida.

La película de Carlos Bolado "El Límite del Tiempo", es una representación simbólica de ritos, costumbres y leyendas, que acompañan y dan razón a la existencia y naturaleza de la vida. Por lo que se trabajará con signos y códigos representativos del propio mensaje.

3.2 SISTEMA FUNCIONAL

El cartel como carta de presentación de la película, deberá atraer al espectador por su contenido y significado, el cual aportará una idea primaria acerca de la temática del filme. En este caso se representará la presencia de un hombre solitario ante la inmensidad del desierto y su naturaleza imponente; al mismo tiempo, la búsqueda de sus raíces y el encuentro consigo mismo.

El cartel deberá tener en esencia, un ambiente de inmensidad; pero al mismo tiempo, de desolación; el sentido de la búsqueda y del encuentro; así como el hallazgo de un sentido de existencia.

3.3 SISTEMA CONSTRUCTIVO

Debido a las condiciones climáticas en que se sitúa el escenario, el hallazgo de las pinturas rupestres; así como su ubicación geográfica; se utilizará el acrílico como técnica de ilustración ya que cuenta con una variedad tonal enérgica y contrastante, llena de luz y textura; acorde con el colorido del lugar en que transcurren los acontecimientos.

Como una alternativa a la representación ilustrativa; se empleará la técnica del aerógrafo, y sus diferentes aplicaciones; debido a la calidad representativa, cargada de realismo y naturalismo.

Tanto las pinturas acrílicas como con el aerógrafo se pueden utilizar cartón rígido como soporte; sin embargo, para una mejor aplicación, en el caso del aerógrafo, se utilizará cartulina ilustración la cual tiene como característica, soportar el constante cambio de mascarillas, así como la delicada absorción de las tintas.

Por lo anteriormente dicho, la ilustración a representar se basará en algunas corrientes artísticas; como lo son el expresionismo y el realismo. La primera se debe a que contiene una gran fuerza visual cargada de energía, capaz de representar el poder amenazante del desierto, debido al contraste de color que lo conforma. La segunda, se empleará con el fin de obtener una imagen natural con sentido realista, para un mejor entendimiento del mensaje.

3.4 PLANEACIÓN ECONÓMICAMENTE ADMINISTRATIVA

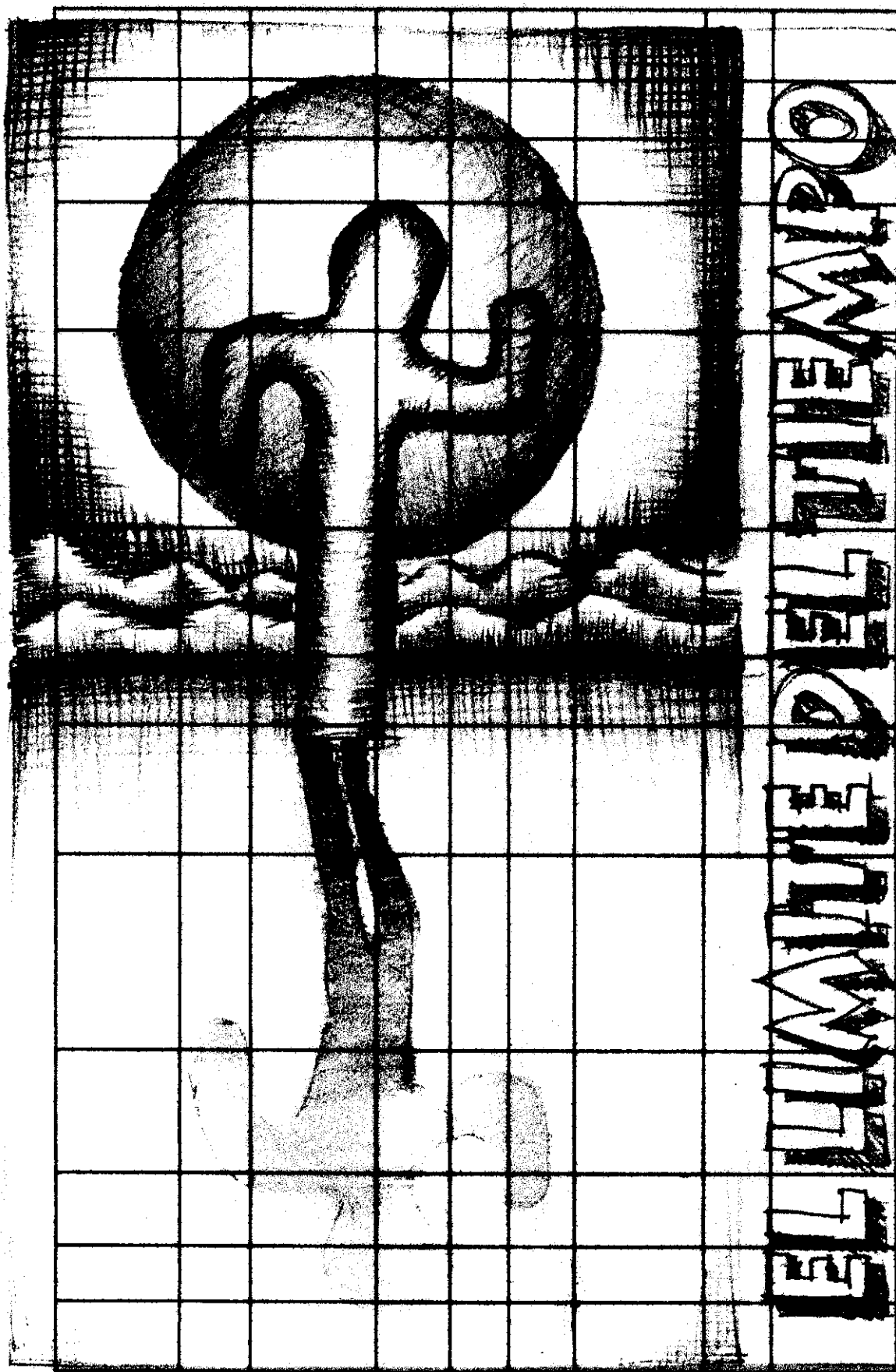
Se basará principalmente en la realización del proyecto como dummy, el cual se elaborará de una a dos semanas como máximo y se presentará en tamaño real que es de 60 X 90 cm sobre base rígida conteniendo los requisitos que lo acrediten como cartel cinematográfico, como lo son: título, créditos, empresas productoras. Una vez terminado se presentará ante el Instituto Mexicano de Cinematografía en donde se deliberará, junto con el Dir. Carlos Bolado, la elección del mismo.

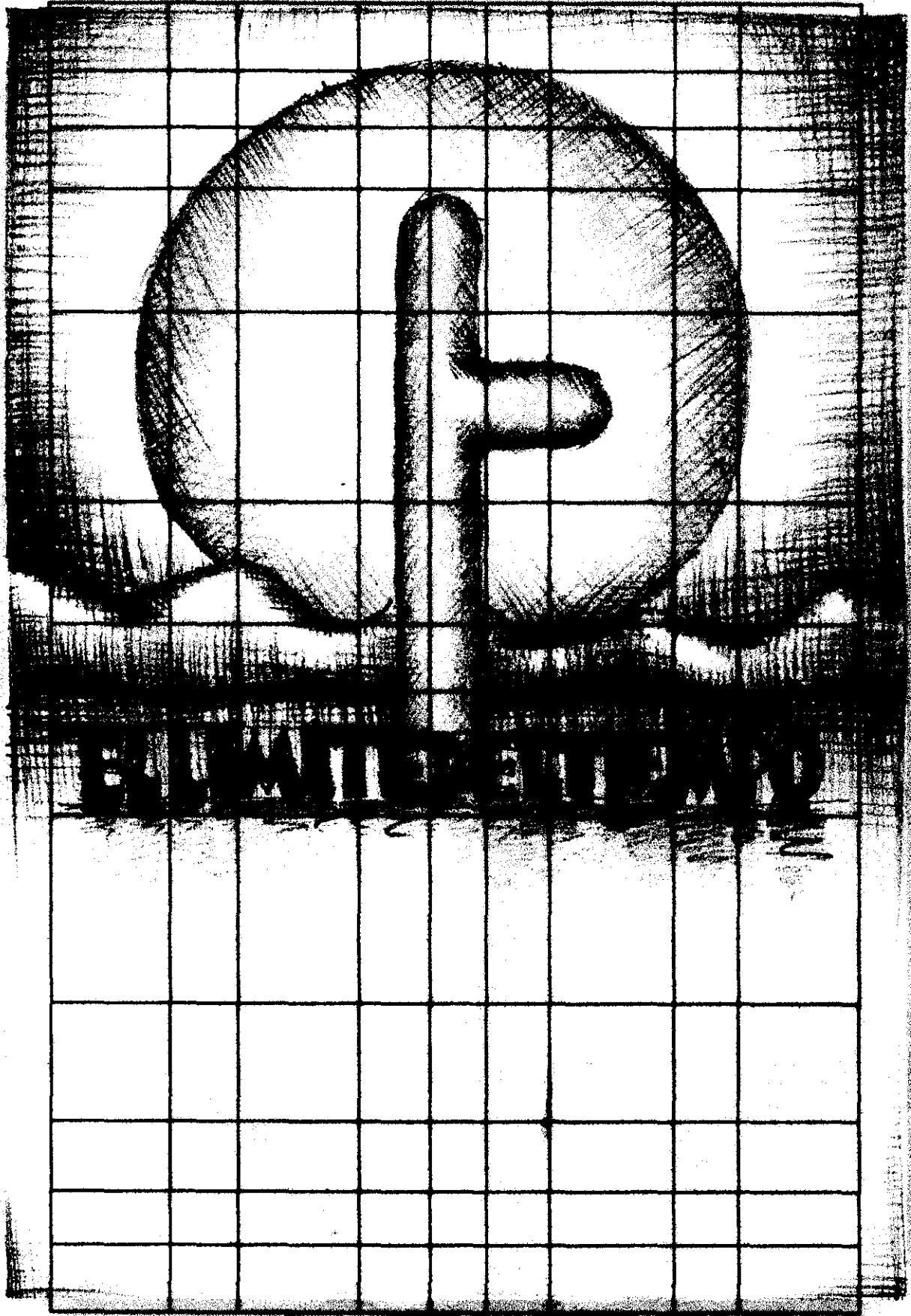
El modo de trabajo del Instituto se basa en seleccionar el proyecto realizado por el diseñador, el cual debió presentarlo en forma antes descrita, para después encargarse de la impresión en su totalidad. Sin embargo, se puede constatar que su impresión se realiza en selección de color basándose en el offset, con un tiraje de 1,000 ejemplares, sobre papel couché de 150 gms., impreso a una cara y con barniz.

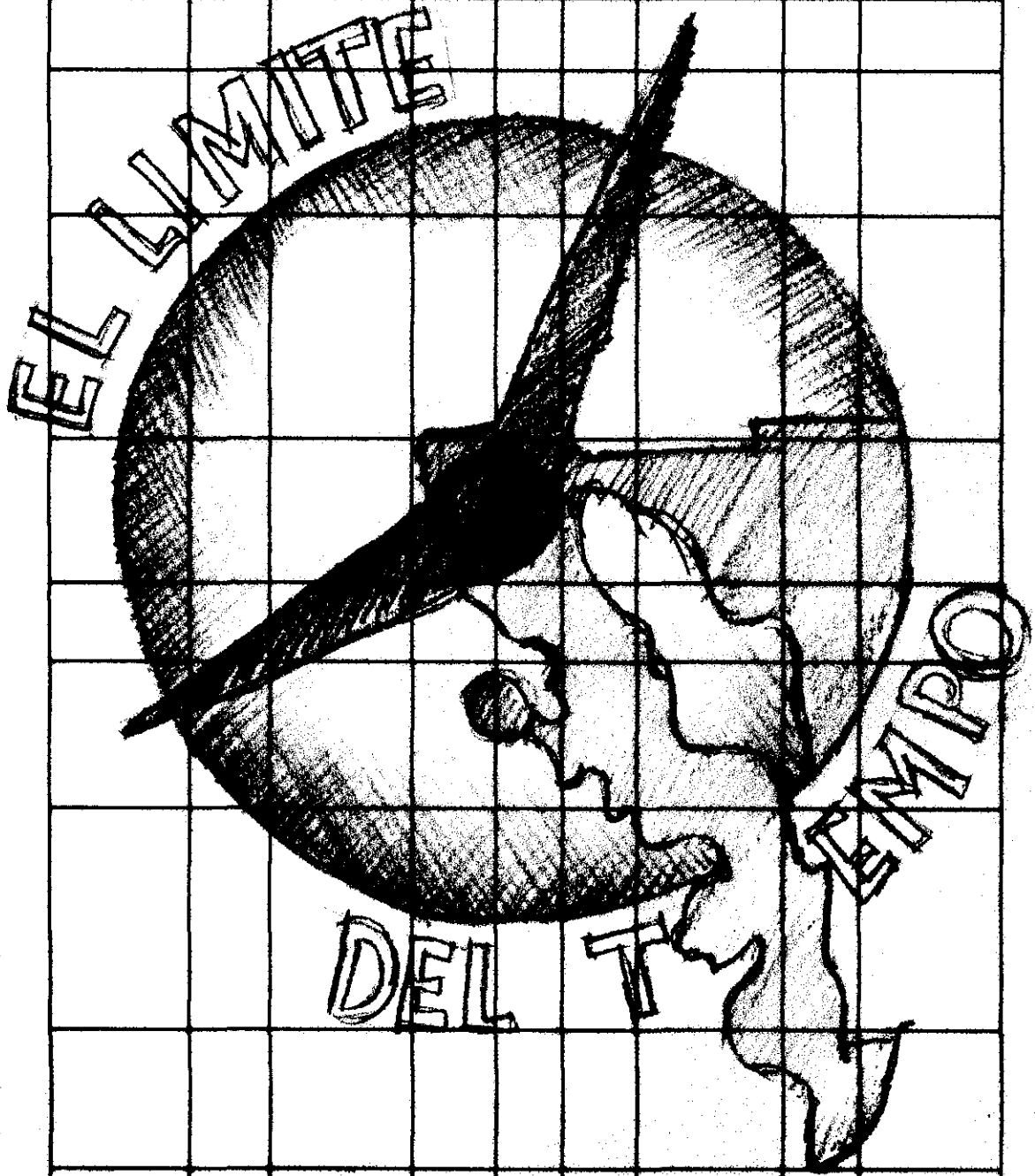
4.1 MODELOS DE SIMULACION ...

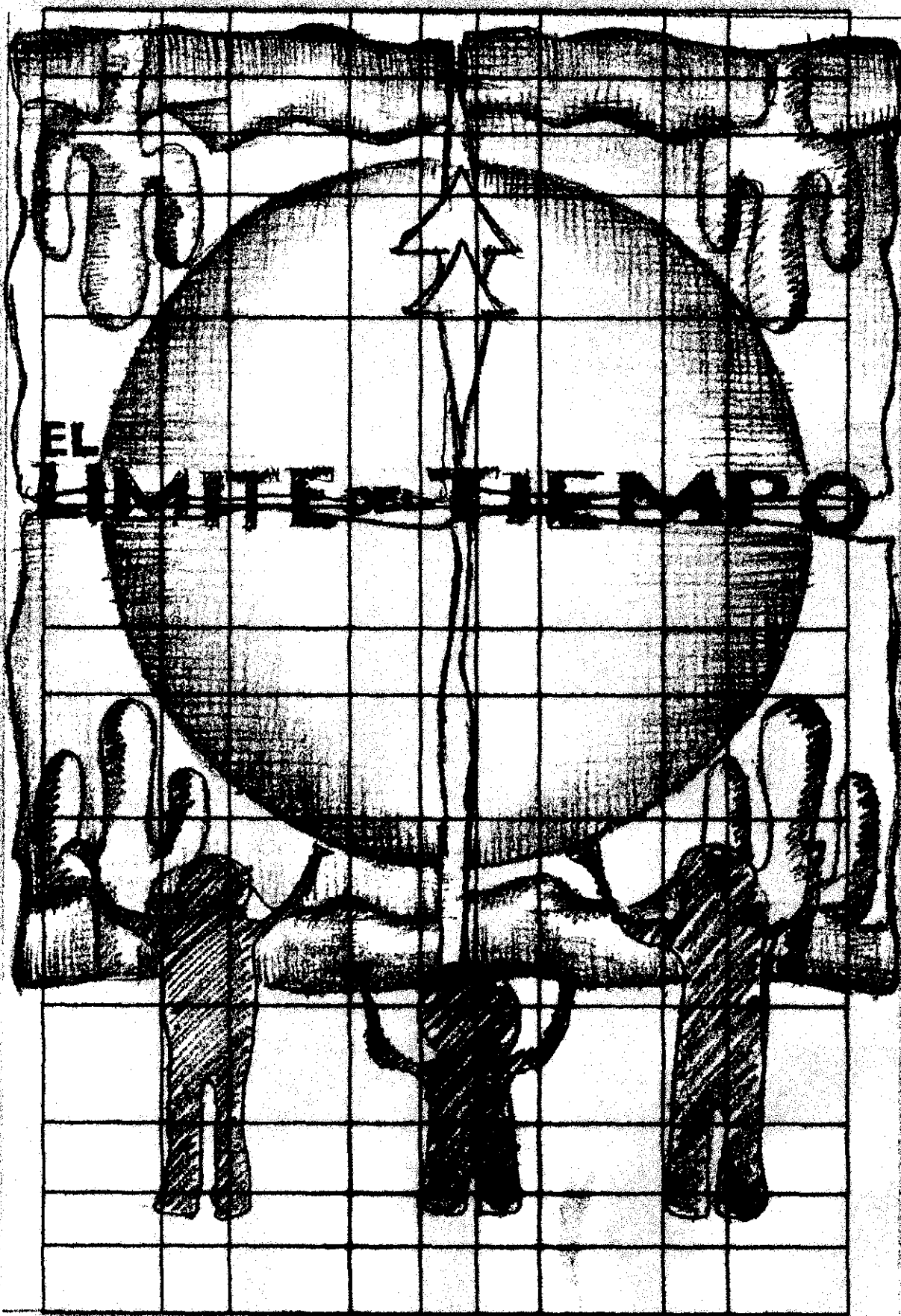
4 PROYECTO

133













Boceto 1

En esta primera opción, y como se dijo anteriormente, la imagen se sitúa en una zona desértica; tomando como referencia principal, el horizonte en pleno atardecer en donde la figura de un sol, junto con la del cacto, se fusionan dando como resultado la imagen de un reloj de manecillas, remitiendo así la medición del tiempo, palabra clave que constituye el título y el contenido de la película.

Como consecuencia del efecto contraluz, se produce la sombra del cacto reflejada sobre el suelo reproduciendo a su vez, la figura de un hombre caminando sobre el desierto, encontrándose solo, contra la naturaleza y contra el tiempo; en un ambiente desolador y amenazante, conformado por el uso de colores enérgicos y contrastantes, de los que se vale la imagen de un desierto.

Utilizando la técnica del acrílico, se logra obtener una visualización de una imagen desértica, gracias a su consistencia y a su valor tonal. La colocación del encabezado, como texto principal se debe al ritmo que lleva la imagen dentro de su visualización, es decir, el encabezado ayuda a la unificación y entendimiento de la ilustración ubicándose paralelamente a ella.

La colocación del segundo texto, (que en este caso se aplica a los créditos, y que en segunda instancia tienen un valor predeterminado) se debe a la importancia y relevancia de que son característicos, es por ello, que para identificar al director de la película, este debe estar completamente legible, y en segundo lugar de lectura.

146

Como atracción comercial, se encuentra el protagonista, el cual aparece justo sobre su propia sombra, haciendo referencia a sí mismo. Como siguiente elemento se encuentra los actores que acompañan al protagonista en su travesía y que poseen especial importancia. Ya por último se encuentra el texto llamado pie, en donde aparecen los diferentes créditos tanto de producción, como realización y post-producción.

Boceto 2

Para dar una mayor sintetización a la imagen, se crea esta segunda opción en donde se puede observar de una forma más directa, la imagen de un reloj, conformado por el cacto y el sol; haciendo total referencia del tiempo en el desierto, el cual, hasta puede no tener existencia, provocando que en un tiempo determinado, y en un lugar específico, el hombre sea solo una mínima parte del mundo y del Universo. De una manera similar al anterior cartel, se emplea la técnica del acrílico, así como la ubicación del texto dentro de la imagen.

Boceto 3

El presente boceto está relacionado principalmente con la ubicación geográfica de los hechos, los cuales se suscitan en la Península de Baja California (donde se encuentran las pinturas rupestres) utilizando su figura, como una de las manecillas que conforman un reloj, creando así un concepto gráfico entre el título y la imagen.

Boceto 4

Haciendo uso de las palabras y significado "tiempo" se realiza la imagen de un reloj de manecillas a partir del sol y la luna; las cuales forman parte del día y la noche en el desierto, colocadas en cuadrantes representativos de dicho acontecimiento. Concluyendo así, con la aparición de las figuras rupestres, haciendo acto de presencia en dicha zona desértica.

Boceto 5

Como constante referencia a la ubicación geográfica se retoma el mapa de la Península de Baja California, mostrando en ella, el ambiente territorial por el que el protagonista realiza su viaje, el cual esta representado por las huellas humanas que rodean la península.

Boceto 6

Dentro del contenido de la película, las pinturas rupestres juegan un papel muy importante y decisivo para el protagonista, es por ello, que están representadas por medio de una roca en la que aparece como pintura, la figura de una mujer embarazada, imagen universal de la familia y la vida misma. Se utiliza una sola piedra dentro del inmenso campo gráfico que aporta el blanco, como representación del desierto, haciendo alusión a él metafóricamente; ya que la roca se encuentra sola dentro de un universo blanco, y el hombre se observa solo ante la inmensidad del desierto y su impotente fuerza natural.

En otro plano, se pueden ubicar las huellas de un ser humano en representación del protagonista, el cual realiza un viaje desde Los Angeles, California; hasta la Península de Baja California con el fin de observar las pinturas, y una vez realizado esto; entender el significado y sentido de la vida, para finalmente regresar a su lugar de origen. Es por ello, que las huellas aparecen con el sentido de arriba hacia abajo, dando vuelta en la roca, y volver hacia arriba.

147

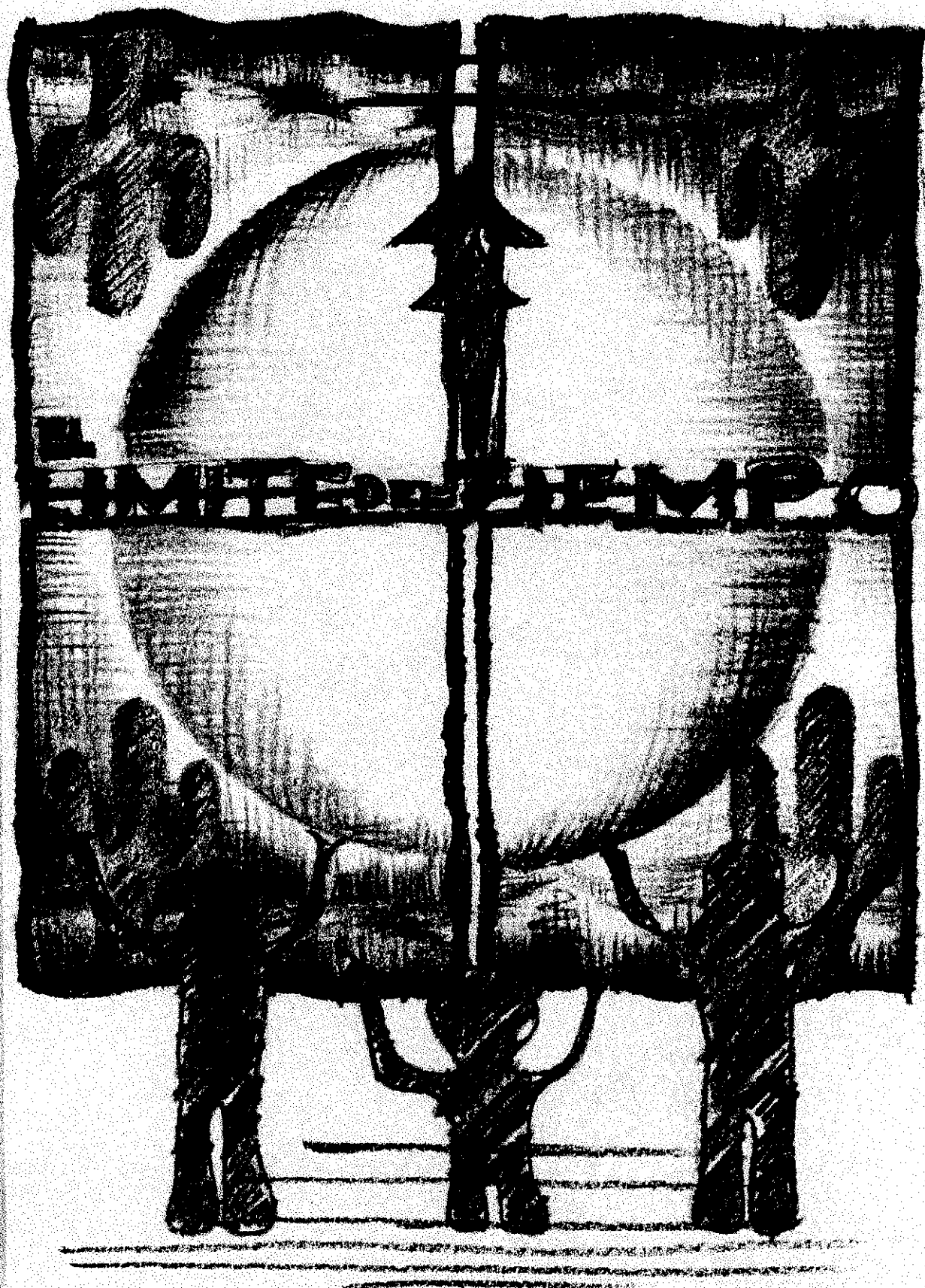
La colocación y conformación del título se debe a que el protagonista llevaba como tatuaje sobre su frente, un doble círculo, en representación de la confusión en que se encontraba y de la búsqueda de sí mismo.

La tipografía se integra a la imagen mediante su ubicación y color; teniendo en cuenta que el rojo representa; de manera afectiva, homicidio, sangre y dolor; reforzando esto sobre la palabra límite la cual remite a terminación; en este caso, de una vida; misma que se encuentra representada, como su antónimo, con la palabra tiempo en color negro; que significa, de manera afectiva, tristeza, y de manera objetiva, noche, muerte y nada; reforzándolo con el significado propio de la palabra que provoca la ausencia, la pobre inexistencia de un alma solitaria, que se encuentra confundida, encontrando el sentido de su vida en el legado más importante de cualquier ser humano que son los hijos.

5 REALIZACION

Después de analizar las anteriores propuestas, se realiza una selección previa tomando en cuenta los diferentes puntos que plantea la hipótesis y que al mismo tiempo muestran una interrelación más profunda con la película.

De esta selección previa se han elegido los últimos tres bocetos debido a su contenido gráfico, que muestra una idea más concreta inclinada hacia el planteamiento de la cinta. Estos bocetos serán establecidos como posibles propuestas concretas presentándolas ante la Directiva de Difusión del Imcine; así como al director mismo de la película Carlos Bolado; quienes elegirán conjuntamente el dummy representativo. 148





**EL
LIMITE
TIEMPO**





L

EL LÍMITE DEL PRECIVILIZADO

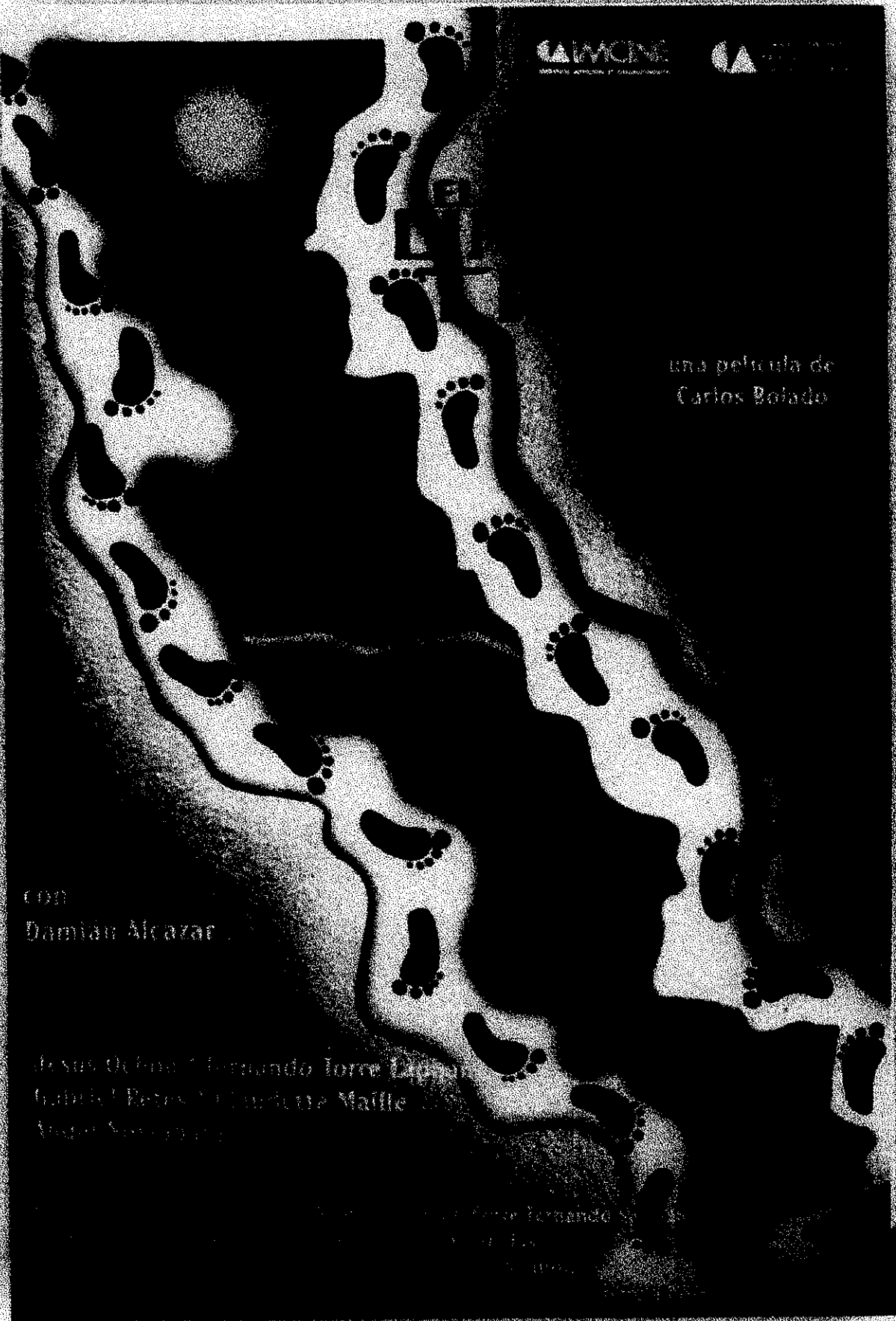
Con Daniel Alcázar

Jesús Ochoa / Jorge Torre Lapha

Artes Retes Claudio / Ángel No



Producción: C Producciones/ INAH/ Gonzalo Infante/ Fernando Sarinana/ Justino Shapiro
Pablo Gómez Sáenz/ Jorge reygadas/ Guion: Carlos Bolado/ Federico Campbell/ Justino Shapiro
Fotografía: Rafael Ortega/ Edición: Manuel Hinojosa/ Gabriel García Correa



ALMACINE
DISTRIBUCIÓN DE CINE Y TELEVISIÓN

ALMACINE
DISTRIBUCIÓN DE CINE Y TELEVISIÓN

EL LLORÓN

una película de
Carlos Bolado

con
Damián Alcázar

Jesus Ochoa / Fernando Torre Llerena
Gabriel Byrne / Claudette Malle
André Sraer

Producción: Fernando Torre Llerena / Dirección: Carlos Bolado
Escritura: Carlos Bolado / Música: Fernando Torre Llerena
Distribución: Almacine / Contacto: 011 4381 1111

CAIMONE

una película de Carlos Bolado

Copyright © 1994
Caimone y sus hijos

EL LÍMITE DEL TIEMPO



con **Damián Alcázar**

Jesús Ochoa • Fernando Torre Laphan
Gabriel Retes • Claudette Maillé • Angel Norzagaray

Productora G. Producciones NMM. Consejo Asesor: Fernando Serrano
Justino Shapiro, Pablo Gómez Sierra, Jorge Regalado, Guión: Carlos Bolado, Federico Campbell, Justino Shapiro
Fotografía: Rafael Ortega. Edición: Manuel Viqueira, Gabriel García Corra

Como resultado del análisis realizado por el Director de la película se tiene como representación gráfica de la película "El Límite del Tiempo" al dummy de la piedra, debido a su concepción, estilo y planteamiento; los cuales concuerdan armónicamente con la simbología de que está plasmada la película.

LAIMCINE

una película de Carlos Bolado

Centro Nacional
de Cine y los Artes

EL LÍMITE DEL TIEMPO

con **Damián Alcázar**

Jesús Ochoa · Fernando Torre Laplana
Gabriel Retes · Claudette Maillé · Angel Norzagaray

Producción G. Producciones M.H. Consejo Infante Fernando Saviana
Justina Shapiro Pablo Gómez Sáenz Jorge Reggades Guión Carlos Bolado Federico Campbell Justina Shapiro
Fotografía: Rafael Ortega Edición: Manuel Múmpica, Gabriel García Gómez

MA. ELENA HERNÁNDEZ

P R E S E N T E

En relación a los bocetos presentados por usted para el diseño del cartel de nuestra película "EL LÍMITE DEL TIEMPO", me permito informarle que, luego de ser analizados por el suscrito, por el Sr. Carlos Bolado, Director de la mencionada cinta, y por los coproductores de la misma, concluimos que uno de ellos contiene valiosas aportaciones no sólo en el aspecto gráfico, sino también en la intención de las imágenes y su relación con el contenido de la película, y con la lecturas posibles para el espectador.

Se trata del boceto que muestra, sobre fondo blanco, un camino de huellas, y que se complementa con una piedra que contiene una muestra de las pinturas rupestres.

Desgraciadamente, el proyecto, que podría ser afinado hasta su aprobación, compete con otros dos, presentados por el propio Director de la película, y por ende, las posibilidades de que utilicemos su diseño se han visto disminuidas significativamente.

En cuanto sea definido el diseño final, le informaremos de los resultados. Sin otro particular, aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

A T E N T A M E N T E



JAVIER ARATH CORTES
SUBDIRECTOR DE DIFUSIÓN

[illegible]

Con el presente escrito, se logra dar una aportación al Diseño Gráfico como lo es la utilización de la ilustración como representación fundamental en un terreno muy poco explorado por ella, como lo es el cartel cinematográfico; así mismo contribuye a la difusión del mismo, como herramienta opcional dentro de la promoción cinematográfica.

El cartel que se presenta como solución gráfica representa el contenido de la película en un contexto abstracto y conceptual. Se maneja la imagen de una roca en la que aparece una pintura rupestre de una mujer embarazada; figura clave y decisiva en la vida del protagonista, quien realiza un viaje desde los Angeles hasta Baja California para visitar las pinturas rupestres. Este hecho se representa mediante las huellas de pies que van de norte a sur, pasando por las pinturas; para así, regresar al norte.

159

La tipografía se integra a la imagen mediante su ubicación y su color; teniendo en cuenta que el rojo representa, de manera afectiva, homicidio; reforzando esto sobre la palabra límite la cual remite a terminación; en este caso de una vida, misma que se encuentra representada, como su antónimo, con la palabra tiempo en color negro; que significa, de manera afectiva, tristeza, y de manera objetiva, noche, muerte y nada; reforzándolo con el significado propio de la palabra.

El cartel anteriormente presentado fue seleccionado por el director de la película Carlos Bolado Muñoz, como representación de su trabajo. Sin embargo, y debido a sus compromisos realizados anteriormente, se manejará como opción y por lo tanto estará a disposición del mismo; ya que el cartel presenta el contenido visual requerido, manejando la línea simplificada, las zonas de color plano y la integración del texto en la ilustración, aspectos claves en la realización de un cartel.

La presente tesis ha permitido, adentrarse en el campo de la ilustración, desde un punto de vista más comercial, siendo ésta, una herramienta útil en los ámbitos publicitarios. Anteriormente se pensaba que este modo de representación artística jugaba un papel muy pobre dentro de la publicidad y sus medios; sin embargo, se está comprobando que la ilustración ha competido y competirá, ocupando un lugar importante en los medios publicitarios.

Actualmente la tecnología ha avanzado a pasos agigantados aportando una gran ayuda a los medios de impresión, lo que hace más fácil y práctico el trabajo del diseñador. Sin embargo se reserva el derecho de utilización de técnicas de ilustración que le permitan expresarse de una manera mas libre e individual, debido a sus cualidades artísticas, pero sin descartar las posibilidades que le brindan los avances tecnológicos. Como en el caso de la ilustración, el cartel también sufre de desprecio y abandono debido a los medios masivos de comunicación que han invadido la mente del espectador.

Sin embargo al momento de salir a la calle, el cartel hace su merecida y socorrida presencia. Es un hecho que el cartel siempre estará presente cuando se esté fuera; ya sea como espectacular; como cartel propiamente dicho (aunque este sea escaso), o como cartel cinematográfico.

También, se permitió explorar terrenos como lo es el cine, el cual, por su encanto natural, se le puede conocer más a fondo, pero sobre todo conocer su promoción. Es fácil decir que se realizará un cartel cinematográfico, sin embargo no es así, ya que es una tarea muy compleja en la que intervienen varios elementos que determinarán la eficacia del mismo.

Es una ardua labor tras la cual aparecen e intervienen diversos elementos que llegarán a conformarlo. Es una realización difícil, pero interesante, tal vez de ahí radique su encanto. El cartel, como ya se ha clasificado, y lo han mencionado varios autores, es un grito en la pared, a pesar de ello se piensa que esto puede ser no tan radical puesto que sin dejar de ser un grito se puede ser sutil, esto es, que aunque un cartel por más cal-

mado que sea, si tiene acierto y cumple con su función, no dejará de ser un grito, debido a su efectividad.

Las principales características del cartel son la afirmación y/o repetición de algún hecho que quedará permanente en la mente del público, el cual, consciente o inconscientemente lo agradecerá teniendo como resultado el aumento de la eficacia comercial.

El lugar del cartel en la publicidad no sólo es primordial, sino que ocupa un espacio fundamental convirtiéndose en un factor básico de cualquier campaña publicitaria, debido a que en este aspecto importa más las necesidades de tipo utilitario que los aspectos artísticos.

Abstracto, ta... Genérico, ideal, que incida alguna cualidad con exclusión del sujeto.

Aglutinado... Se dice de los órganos que están pegados los unos a los otros, pero que pueden despegarse sin desgarramiento.

Animación... Dibujos animados- Cinta cinematográfica compuesta por una sucesión de imágenes dibujadas y coloreadas.

Bodegón... Cuadro donde se representan comestibles, vasijas, etc.

Caballote... Especia de bastidor con tres pies sobre el cual descansa el lienzo.

Campaña... Publicitaria- Es una serie de anuncios que van en orden sistemático y bien planeados.

Cinematógrafo... Aparato destinado a proyectar fotografías animadas sobre una pantalla. Fundándose en la persistencia de impresiones visuales en la retina, hace pasar con rapidez muchas imágenes que representan los diversos momentos de una acción.

Cinética... Que pone o se pone en movimiento.

Contraste... Oposición, contraposición o diferencia entre personas o cosas.

Degradación... Disminución gradual de tamaño de los objetos que figuran en un cuadro.

Difuminar... Modelar, sombrear un dibujo por medio del difumino.

Difumino... Esfumino.

Difusión... Acción y efecto de difundir o difundirse.

Dúctil... Aplíquese a la materia fácil de alargarse, ensancharse, adelgazarse.

Edición... Conjunto de todos los ejemplares de la misma obra, impresos de una vez.

Empastar... Poner el color en bastante cantidad para ocultar la impresión del cuadro.

Esfumino... Rollito de papel estoposo de piel suave, terminado en punta; sirve para esfumar.

Estilizar... Interpretar convencionalmente la forma de un objeto haciendo resaltar solamente sus rasgos característicos.

Estilo... Carácter especial de las obras de un artista, de un género o de una época. Uso, práctica, costumbre, moda.

Figurativo... Que es o sirve de representación o figura de otra cosa.

Grabados... Estampa que se produce por medio de la impresión de láminas grabadas al efecto. -al agua fuerte. Procedimiento en que se emplea la acción del ácido nítrico sobre una lámina de cobre. -al agua tinta o media tinta. El que se hace dibujando con tinta en una lámina previamente rayada en todos sentidos y rascando luego lo que queda descubierto. -en acero. El que se hace sobre planchas de este metal. -en fondo o en hueco. El que se ejecuta en troqueles de metal, madera o piedras finas para acuñar medallas, formar sellos, etc.

Guión... Texto para fijar el desarrollo de una película, en la literatura para cinematógrafo.

Iconografía... Descripción de imágenes, retratos, cuadros estatuas o monumentos, y especialmente de los antiguos. Colección de imágenes o retratos.

Icono... Imagen

Inteligible... Que puede ser entendido. Dicese de lo que es materia para conocimiento, sin intervención de los sentidos.

Litografía... Arte de dibujar o grabar en piedra preparada al efecto, para multiplicar los ejemplares de un dibujo o escrito. Fue inventado en 1799 por el alemán Aloys Senefelder. Cada uno de estos ejemplares. Oficina en que se ejerce este arte.

Manifiesto... Escrito en el que se justifica una cosa.

Manómetro- Instrumento destinado a medir la tensión de los fluidos aeriformes.

Offset... Sistema de impresión con máquinas especiales rotativas, mediante cilíndricas de gutapercha.

Paradoja... Plantea la alianza de ideas excluyentes pero no necesariamente opuestas, se hace enunciar una idea imposible que llama la atención porque pone al receptor frente a lo inusitado. Lo que parece imposible cobra existencia, simula una lógica que contradice el orden habitual de ahí se desprende su efecto.

Pigmento... Materia colorante. **Profundidad-** Una de las tres dimensiones de los cuerpos o sólidos perpendicular al plano horizontal y contada por debajo de éste.

Retícula... Red.

Rótulo... Cartel que se fija en un sitio público para dar noticia o aviso de una cosa.

Rugoso... Que tiene arrugas, arrugado.

Sema... Unidad mínima de significación.

Serigrafía... Método de impresión en donde se estira una malla fina de textura especial, pero delgada, sobre un marco fuerte, y la imagen se hace aplicando pegamento al estencil que da a la pantalla o dibujo encima directamente con algún otro bloqueador. Para imprimir, la tinta se aplica a través de las áreas abiertas de la malla usando un rasero de goma, una hoja ancha de caucho puesto en un plano de madera, el papel tomará la impresión de las áreas que no fueron bloqueadas en la pantalla.

Técnica... Conjunto de procedimientos de que se sirve en una ciencia a un arte.

Tono... Vigor y relieve de todas las partes de una pintura, y también armonía del colorido.

Xilografía... Arte de grabar en madera. Impresión tipográfica con planchas de madera grabadas.

Baeza, Mario. Dibujando a Lápiz,
Ed. CEAC,
8ª. edición,
España, 1990

Bancett, D. Collagrafia en 5 Lecciones,
Ed. LEDA,
Barcelona, 1976
p.p. 48

Barnicoat, John. El Cartel; su historia y su lenguaje,
Ed. Gustavo Gilli,
3ª. edición,
México, 1995,
p.p.280

Baroni, Daniele. Diseño Gráfico,
Ed. Folio,
España

Blanchard, Gerard. La Letra,
Ed. CEAC,
2ª. edición,
España, 1990,
p.p. 295

Caza, Michel. Técnicas de Serigrafía,
Ed. Blume,
2ª. Edición,
Barcelona, 1978,
p.p. 356

165

Colyer, Martín. Como encargar Ilustraciones,
Ed. Gustavo Gilli,
México, 1994
p.p. 143

Comama, Juan T. Pintando al Gouache,
Ed. CEAC,
Barcelona, 1988
p.p. 150

Curso de Diseño Gráfico,
Colección de 10 tomos,
Ed. Educal, Cultura Recreativa S.A.,
Colombia, 1992,
Tomo 6,
p.p.124

Dalley, Terence. Guía Completa de Ilustración y Diseño,
Ed. Blume Ediciones,
1ª, reimpresión,
Madrid, 1982,
p.p. 222

Eco, Umberto. La Estructura Ausente,
Ed. Lumen,
Barcelona, 1975,
p. 217 - 320

Eugene Arnold. Técnicas de la Ilustración,
Ed. LEDA,
Barcelona, 1982,
p.p.128

Fioravanti, Giorgio. Diseño y Reproducción: Notas históricas e Informática
para el Impresor y su cliente,
Ed. Gustavo Gilli,
Barcelona, 1988,
pp. 206

García, Gustavo. Coria, José Felipe. Nuevo Cine Mexicano,
Ed. Clío, Libros y Videos S.A de C.V.,
México, 1997

García Tsao, Leonardo. Como acercarse al Cine,
Ed. Limusa,
México 1989,
p.p. 135

166

Hidalgo, Rosa Ma. Dialogo con un Cartel,
Ed. Servicio Nacional de Adiestramiento Rápido de la Mano en la industria
(ARMO),
México, 1977,
p.p. 81

Instituto Mexicano de Cinematografía, 1989-1994
Ed. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes,
Instituto Mexicano de Cinematografía,
México, 1994
p.p. 94

Japan Creator's Association. JCA Annual 10 Contemporary International
Illustration,
Ed. JCA,
Japón, 1993,
p.p. 304

Karch, Randolph R. Manual de Artes Gráficas,
Ed. Trillas,
4ª. reimpresión
México, 1978
p.p. 433

Lewis, Brian. Introducción a la Ilustración,
Ed. Trillas,
México, 1995,
Traducción de Iván Vázquez,
p.p.140

Loche, René. La Litografía,
Ed. Rufino Torres,
Barcelona, 1975,
p.p. 130

Martin, Antonio. Pintando con Acrílicos,
Ed. CEAC,
España, 1985
p.p. 122

Magnus, Günter Hugo. Manual para Dibujantes e Ilustradores,
Ed. Gustavo Gilli,
2ª. edición,
México, 1987

Meggs, Philip B. Historia del Diseño Gráfico,
Ed. Trillas,
México, 1991,
p.p. 537

Munari, Bruno. Diseño y Comunicación Visual,
Ed. Gustavo Gilli,
6ª. edición, 1980
p.p. 359

Obras. revista,
Artículo: Diseño; Ilustración, una imagen poco inocente,
Vol. XXIV,
No. 287,
Ed. Grupo editorial expansión,
Impresión, De. Abeja S.A.,
México, D.F. Publicación, Expansión S. de R.L. de C.V.,
Distribución, Expansión

Parramón, José M. El Gran Libro de la Acuarela,
Ed. Parramón, S.A.,
7a. edición,
Barcelona, 1995,
p.p.191

Pitz, Henry C. Dibujando al Carbón,
Ed. CEAC,
3a. edición,
Barcelona, 1989,
p.p.181

Santos Torroella, Rafael. El cartel,
Ed. Argos S.A.,
Barcelona, 1949

Serie "Como se aprende". El Dibujo Publicitario,
Ed. LEDA,
9a. edición
Barcelona, 1987

Swan, Alan. El Color en el Diseño Gráfico,
Ed. Gustavo Gilli,
México, 1993
p.p. 144

Swan, Alan. Como Diseñar Retículas,
Ed. Gustavo Gilli,
Barcelona, 1990,
p.p. 143

Tosto, Pablo. La Composición Aurea en las Artes Gráficas,
Ed. Librería Hachette S.A.,
2ª. edición,
Buenos Aires, 1969

168

Trama Visual AC. Cuarta Bienal Internacional del Cartel en México,
Trama Visual AC, Universidad Autónoma Metropolitana,
Gobierno del Estado de Aguascalientes,
México, 1996,
p.p. 204

Trama Visual A.C. 3ª Bienal Internacional del Cartel en México '94,
Ed. Todo Color, S.A. de C.V.
México, 1994,
p.p. 170

Tubau, Ivan. Dibujando Carteles,
Ed. CEAC,
7a. edición,
Barcelona, 1991,
p.p. 138

Velasco, J.C. Dibujando a la Pluma,
Ed. CEAC,
8ª. edición,
España, 1991 p.p.143

Wescher, Herta. Historia del Collage del Cubismo a la Actualidad,
Ed. Gustavo Gili,
Barcelona, 1976
p.p. 278

Hainke, Wolfgang. Serigrafía; Técnica, práctica, historia,
Ed. La Isla,
España, 1979,
p.p. 37