



19  
241

UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLÁSTICAS

TESIS  
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO

PRESENTA  
ENRIQUE VALLES LÓPEZ

ILUSTRACIÓN DIGITAL EN LA  
HIPERDECADENCIA

DIRECTOR DE TESIS:  
LIC. MANUEL VELÁZQUEZ CIRAT

MÉXICO, D. F. 1997

UNAM  
ENAP



PRESENTACIÓN



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

**A la Universidad Nacional Autónoma de México.**

**A la Escuela Nacional de Artes Plásticas.**

**A la DGSCA.**

**A los maestros que me apoyaron en la realización de este proyecto:**

Lic. Manuel Velázquez Cirat.  
Lic. Francisco Estrada Rodríguez.

**A mi Familia.**

**Y a todas las personas que colaboraron en este proyecto:**

Liliana Moreno M.  
Jerónimo Aguilar P.  
Raúl Ramírez S.  
Sergio García T.  
Sandra Mejía G. H.  
Fabián España G.  
Guillermina Gómez L.  
Ivonne Gómez L.  
José Gómez M.  
Luis Ramírez O.  
Rubén Pérez M.

**Y compañeros que compartieron grandes momentos en mi formación académica.**

►  
►  
►  
►  
►  
►  
►  
►  
►  
►  
►  
**Muchas Gracias.**

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

► **Introducción.**

► **Capítulo 1.**

La Ilustración.

La Ilustración Digital.

► **Capítulo 2.**

La comunicación.

¿Qué son las Redes Electrónicas?

¿Qué es Internet?

¿Para qué sirve el HTML? y ¿Cómo funciona?

► **Capítulo 3.**

La Generación "X".

Rave.

Proceso Digital.

► **Conclusiones.**

► **Bibliografía.**

► **ÍNDICE**

## ▶ INTRODUCCIÓN.

La tesis se basa en ver que tanto funciona retomar un concepto de vanguardia o semivanguardia, manipularlo gráficamente a través de un medio o entorno digital y después mostrarlo a un público en general a través de un medio de comunicación moderno y con ello observar que tanta aceptación han tenido dichas gráficas ante variadas formas de sociedad y su integración a ellas mismas.

Pero antes que nada, tendríamos que entender una serie de estructuras y conceptos que, nos permitirán resolver su incógnita y así empezar a elaborar sus gráficos.

Generación tras generación la juventud en el mundo siempre ha manifestado todo tipo de necesidades, a través de la retórica, la música y los medios gráficos, mostrando con todo ello un talento inagotable el cual muchas de las veces es ocultado, detenido o reprimido por cierto sector de la sociedad; esto se debe a que en muchas de las ocasiones este talento es utilizado como herramienta de protesta.

Así en el mundo surgen ilimitados movimientos de expresión, dentro de los cuales un par de ellos dan la pauta para la conformación de otros; de esta forma en la década de los 60'S surge el movimiento denominado "Baby Búmmers", en los 70's el movimiento hippie y en los 80's hasta nuestros días el movimiento denominado Generación "X".

De estos movimientos solamente abordaré al denominado como Generación "X" con una explicación globalizada, ya que de este movimiento surge la raíz de la tesis con el submovimiento denominado "Rave".

Pero ¿Qué es la Generación "X" ? y ¿Qué es el "Rave"?

(En una breve explicación diré a que refieren dichos conceptos; claro está que usted podrá encontrar una mayor explicación de estos en el capítulo 3).

La Generación "X" es aquella que etiqueta a toda una juventud que des-

lumbra en la década de los 80's hasta nuestros días aproximadamente; esta juventud impera bajo el "y ahora qué" como forma de vida, dicha juventud no tiene metas ni ambiciones, sienten que son incomprendidos, nadie los entiende de ahí que sean "X", si son una incógnita...

La Generación "X" deslumbra a su vez otros submovimientos como lo son la Hiperdecadencia y la Vanguardia (dichos submovimientos son explicados en el capítulo 3).

En cuanto al "Rave" refiere, es un movimiento vanguardista que impera bajo el influjo del poder de la electrónica; si este movimiento hace un culto a lo moderno, a lo computarizado o a lo digital, todo esto en base a conceptos como la ecología, el cuerpo sano y una adoración por el plástico entre otros.

Pero en si la frase "Rave" es aquel mote que se le da a la persona que se libera de toda preocupación bajo un influjo visual y sonoro tecnológico o electrónico.

Una vez entendido en un principio meramente básico la raíz conceptual de la tesis, la Generación "X", entenderemos ahora un par de nuevas dudas que resaltan de la misma.

¿Qué son los medios electrónicos o tecnológicos?

Para responder a esta pregunta tendríamos que explicar que pasa antes con otros conceptos, que en su unión generen este entorno electrónico o tecnológico; de esta forma tendríamos que entender que pasa primeramente con los medios de comunicación desde sus inicios hasta su modernidad.

La comunicación siempre ha sido el factor primordial dentro de un clan, grupo o de las grandes masas, lo único que ha variado es la forma de realizar dicha comunicación, un ejemplo sin duda nos lo han dado diversas formas de grupos o sociedades a lo largo del tiempo, por ejemplo el hombre de la caverna se comunicaba con sonidos, movimientos e imágenes entre otros, más adelante las primeras

civilizaciones como la china donde ya se conocía una forma de código, ellos ya se comunicaban a través de un lenguaje y una forma escrita. ▶

La comunicación como tal mostró un sin fin de necesidades, como la de comunicarse de un grupo a otro, la cual en un principio fue de un carácter osco y un difícil, problema que fue resuelto con el paso de los años.

Un ejemplo sin duda lo observamos con nuestros pueblos prehispanicos, ya que ellos cuando deseaban comunicarse de un pueblo a otro , mandaban su mensaje a través de un mensajero el cual tardaba hasta un par de días para poder entregar el mensaje a su receptor, ya que el recorrido lo realizaban a pie.

Con el paso de los años el mensaje cada vez llegaba con más rapidez a sus receptores gracias a la creación de diversas formas de transportación del mensaje, dentro de los cuales los más importantes fueron, la imprenta, telégrafo, radio, cine y la telecomunicación entre otros(Cada uno de estos es explicado dentro del capítulo 2).

Con el avance del tiempo y el crecimiento sumamente apresurado de las sociedades, la necesidad de expresión se torno de un carácter primordial, ya que esta tenía que ser rápida y a grandes distancias.

Dentro de estas grandes sociedades se generaron organizaciones sociales complejas, con fines militares, comerciales o gubernamentales, tales grupos encaraban continuamente el problema de coordinar sus actividades sin poseer un método adecuado para transmitir rápidamente la información a través de largas distancias.

Así la información era una necesidad vital entre grupos de personas ya que a través de ella un grupo transmite a otro sobre sus posibles conflictos o necesidades(Todo lo referente a este tema lo podrán encontrar en una forma más amplia dentro del capítulo 2).

Ahora haré énfasis a los modernos sistemas de comunicación y con estos dar un entendimiento o respuesta a la pregunta en cuestión. ▶

La llegada de las telecomunicaciones y la creación de las primeras computadoras dieron la pauta a la creación de una nueva forma de comunicación; la cual basada en estas máquinas como primera instancia, creando así una comunicación conformada en una red interna de computadoras, las cuales podían establecer una comunicación entre varios usuarios y como segunda una red de computadoras pero a nivel mundial, la cual permitía una comunicación entre miles de usuarios, a esta red mundial de computadoras se le conoció como Internet (Una explicación mas profunda sobre redes y computadoras la podrán obtener en el capítulo 2).

En si una Red de computadoras es aquella que permite establecer una comunicación entre 2 o más usuarios, dentro de la cual puedan intercambiar una serie de actividades, ya sea a través de la escritura o a través de una serie de gráficas.

Pero ¿Qué es Internet?

(Explicar que es Internet es de suma importancia, ya que este sistema de comunicación va a hacer nuestro representante prioritario en la transportación visual de la creación gráfica del movimiento Rave).

Ante la problemática de tiempo y distancia un grupo de laboratorios militares se dieron a la tarea de crear un sistema de red, que pudiera enlazar sus computadoras y unidades de disco a través de grandes distancias, a esto se le agregó que fuera un sistema capaz de soportar cualquier tipo de dificultad como lo pudiera ser en un bombardeo algún tipo de corte de línea telefónica o cualquier tipo de inconveniencia que pudiera surgir en el combate armado.

Surge Arpanet una asociación que desempeña la función de una red experimental que funcionaba bajo el principio básico, que las conexiones entre computadoras pueden desaparecer en casi cualquier momento.

Dentro de Internet nos encontramos con un par de nuevos términos los cuales ligados al mismo reiteran un equilibrio en su funcionalidad, el W.W.W (World Wide Web), los Browser o visualizadores de Red, los formatos de



resguardo de imágenes como el Gif y el Jpg, y el código de Hipertexto o HTML. ▶

En esta introducción e dado una reseña general de los diversos contextos que encierran la tesis. En cuanto a su desarrollo práctico, mi enfoque se limita en ser netamente de carácter creativo y de investigación , por tal razón la elaboración de los esquemas teóricos y las ilustraciones del concepto Rave se visualizarán bajo un enfoque netamente de investigación, al no pertenecer física y mentalmente a dicho concepto. El entendimiento que surja después de la investigación del concepto Rave(concepto esencial para la conformación ilustrativa de la tesis), llevará a la resolución de estructuras teóricas e ilustrativas, las cuales serán mostradas en una página electrónica y con esto ser visualizados dentro de la red Internet(el desarrollo gráfico y teórico lo podrán encontrar en una forma más amplia dentro del capítulo 3), ya que gracias a este nuevo sistema de comunicación el trabajo final puede ser visualizado por un sin fin de sociedades y grupos.

A tal motivo la función esencial de la tesis será la de crear una serie de ilustraciones del concepto Rave dentro de una página electrónica, y así gente interesada en las creaciones ilustrativas puedan retomarlas y utilizarlas a su gusto gratuitamente. La página electrónica mostrará imágenes con el fin de ayudar entre otros a los seguidores del concepto Rave a conformar sus propias páginas electrónicas(esto lo realizo porque en el período de investigación dentro de Internet encontré mucha información del movimiento Rave pero en muchos de los casos las páginas mostraban mayor información de textos y una poca de imágenes.) o a otras más formas de sociedades y con ello realizar interactividad vía correo electrónico entre diversas personas de variados conceptos y su servidor (estas imágenes son mostradas y explicadas dentro del capítulo 3).

CAPÍTULO 1



LA  
ILUSTRACIÓN

► **Capítulo 1.**

► **LA ILUSTRACIÓN.**

**Antes que nada definamos ¿Qué es ilustración?**

Ilustración es toda imagen que se realiza para comunicar un cierto tipo de información, es una imagen que complementa un texto, texto que a su vez puede ser escrito, hablado, grabado o digitalizado.

El dibujo analítico y descriptivo ha sido una de las características constantes de los ilustradores en todos los tiempos, principalmente de aquellos que han incursionado con su arte y su técnica, en los campos de la ciencia, la medicina y la arquitectura.

En la época actual aún contando con los grandes avances electrónicos el ilustrador técnico necesita de las mismas cualidades de análisis y transformación que sus antecesores, para poder sintetizar en una representación bidimensional lo que ha percibido tridimensionalmente, y en sí el papel funcional del ilustrador en la sociedad no ha cambiado con todo y los sofisticados avances tecnológicos de los materiales y de los procesos de reproducción.

En cuanto a su historia la ilustración como una experiencia que el hombre realiza desde hace más de 20,000 años, nos permitió observar en grutas y cavernas prehistóricas el testimonio de un mundo, plasmado en imágenes que poco a poco hemos podido comprender gracias a la ayuda que nos dieron los descubridores de las mismas.

En cuanto al recorrido del tiempo y en sus primeras instancias encontramos a la ilustración funcionando como complemento narrativo en manuscritos y libros, ejemplo de ello son los pergaminos ilustrados que se conocen como "El libro de los muertos y el Papyrus Rammessum" que tienen una antigüedad aproximada al año

1900 antes de Cristo.

En México el ejemplo más remoto lo encontramos en los códices o "Libros Pintados" que nos legaron las culturas prehispánicas que habitaron Mesoamérica.

En la Edad media en Europa, el arte de la iluminación de manuscritos que se practicaban en los monasterios, puede considerárseles como un antecedente de la ilustración de los libros impresos.

Pintar, dibujar, ilustrar es una necesidad natural de expresión instintiva de todo ser humano que lo evidencia desde su infancia; este deseo se mantiene oculto por que nunca intentamos expresarlo al creer que el dibujo, la pintura o la ilustración requieren de un cierto talento.

"Hay una urgencia indomable para producir arte y que se puede encontrar en todas las culturas humanas.

Desde el instante en que los dedos de nuestros antepasados pintaban de ocre las paredes de las cuevas".<sup>1</sup>

La ilustración ha adquirido gran relevancia de tal forma que sus aplicaciones son casi innumerables, es de gran importancia como apollo en libros, revistas, anuncios, carteles, discos, empaques, folletos, instructivos, televisión, cine, etc.

La Ilustración como medio de comunicación es de suma importancia ya que a partir de esta conocimos como era la vida de los primeros seres humanos, también nos permite aplicar color, forma, técnica, tipografía y sensibilidad a una idea o mensaje es decir su principal objetivo es dar una imagen visual útil a partir de una idea o texto.

La ilustración remite a una serie de formas y técnicas dentro de las cuales podríamos mencionar a la pintura al óleo, acrílico, temple, acuarela, gouache, pasteles, carbón, lápiz, etc.

A tal motivo la ilustración forma un ámbito prioritario para cualquier modo o medio de difusión en diversos estilos de contextos o mensajes.

En la ilustración, el conocimiento de los instrumentos, materiales y técnicas es fundamental, ya que todos los elementos que forman parte en su elaboración y composición son dispuestos con el total control del ilustrador.

Dentro de la misma ilustración se representan diversas formas y en ellas se conjugan elementos organizados para su misma composición, como parte de una comunicación visual ; dentro de las cuales el punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento, así como el equilibrio, inestabilidad, simetría, asimetría, regularidad, irregularidad, simplicidad, complejidad, unidad, fragmentación, economía, profusión, reticencia, exageración, predictibilidad, espontaneidad, actividad, pasividad, sutileza, audacia, neutralidad, acento, transparencia, opacidad, coherencia, variación, realismo, distorsión, plana, profunda, singularidad, yuxtaposición, secuenciabilidad, aleatoriedad, agudeza, difusividad, continuidad y episodicidad ayudaran en su creación a su forma visual más óptima.

Estas estructuras o bases visuales nos ayudarán a determinar que elementos visuales están presentes y con qué énfasis.

Así entonces explicaré en breve las categorías o elementos visuales.

El punto como elemento visual es comprendido como una unidad simple dentro de una forma de comunicación visual, en sí el punto tiene una fuerza visual grande y de suma atracción sobre el ojo humano, lo hace ya sea por su existencia natural o por que el hombre lo ha colocado ahí con algún propósito.

"El punto no tiene dimensión ni dirección y en sí mismo, no tiene aparentemente ninguna relevancia visual"

La línea surge a raíz de un direccionamiento de puntos los cuales al estar tan estrechos pierden su aspecto individual y esa cadena de puntos pasa a ser el elemento visual conocido como línea, en sí también la línea es un punto en movimiento.

La línea es el elemento esencial en la previsualización, el modo más idóneo

de representar aquello que todavía existe en la imaginación.

La línea a pesar de ser flexible y libre no es vaga si no lo contrario, esta es precisa, la cual manifiesta una dirección y un propósito.

La línea a diferencia del punto no aparece en la naturaleza, salvo en ocasiones apareciendo en el entorno, una grieta o una rama en invierno.

La línea es usada para marcar la yuxtaposición de dos tonos.

“Una línea, dice Paul Klee, es un punto dando un paseo”<sup>3</sup>

“Ninguno de los dos autores se siente atraído por el camino más corto entre dos puntos. Si su tarea hubiera sido la de construir un puente sobre un río, lo habrían hecho a la Japonesa; en zig-zag, atendiendo a las leyes de la poesía y no a las de la función y la economía”<sup>4</sup>

El contorno como elemento visual surge de una misma línea, ya que esta describe un contorno, en sí se dice que la línea articula la complejidad del contorno, existen tres tipos de contornos: el cuadrado, círculo y triángulo equilátero y cada uno tiene un carácter específico y un rasgo único y estos a su vez se les atribuye una gran cantidad de significados ya sean por asociaciones, por una descripción arbitraria o por nuestra propia descripción psicológica y fisiológica.

Por ejemplo al cuadrado se le asocia con significados como la torpeza, honestidad, rectitud y esmero, al triángulo con el conflicto, tensión y la acción; al círculo, con el infinito, la calidez y la protección.

En sí todo tipo de contorno es básico, plano y simple que puede describirse y construirse fácilmente, ya sea por procedimientos visuales o verbales.

La dimensión; todo tipo de contorno expresa tres formas de direccionamiento básico por ejemplo el cuadrado un direccionamiento horizontal y vertical, el triángulo uno diagonal y el círculo un direccionamiento curvo, estos direccionamientos tienen un significado asociativo y es una herramienta valiosa para la confección de mensajes visuales.

<sup>3</sup> Bellon J.J. GRAMÁTICA DEL ARTE. P.148.  
<sup>4</sup> Bellon J.J. GRAMÁTICA DEL ARTE. P.148.

El tono en sí lo constituye el cambio o las variaciones de luz.

Entre la obscuridad y la luz existen múltiples gradaciones mismas que en actividades gráficas están restringidas, de esta forma en la naturaleza hay un sin fin de grados tonales entre lo oscuro y lo blanco, por otro lado en cuestiones de uso para todo tipo de artes gráficas el pigmento blanco y el pigmento negro se reduce su escala tonal.

La textura es el elemento visual a partir del cual referencia mediante el tacto, la vista o ambos.

A veces la percepción visual ayudará más que la del tacto ya que algunas texturas carecen de elementos que ayuden a su descripción mediante el uso de este sentido.

La textura está relacionada con la composición de una sustancia a través de variaciones diminutas en la superficie del material y en sí la textura debe servir como una experiencia sensitiva y enriquecedora.

La escala; todo elemento visual tiene la capacidad de ser modificado, en lo relativo a la escala, los resultados visuales son fluidos y nunca absolutos, pues están sometidos a muchas variables modificadoras.

En sí aprender a relacionar el tamaño con el propósito y el significado es esencial para la estructuración de los mensajes visuales.

La representación de la dimensión o de formatos bidimensionales dependen en gran parte de la ilusión, en sí la dimensión existe en la vida real y no sólo podemos sentirla sino que también verla a través de nuestra visión estereoscópica biocular.

En ningún tipo de imagen bidimensional ya sea una pintura, dibujo, fotografía, etc., existe algún tipo de volumen real sino que la ilusión se refuerza de muchas maneras, pero el artificio fundamental para simular la dimensión es la manifestación de una perspectiva, los efectos que ésta produce pueden acresen-

tarse aún más mediante la manipulación tonal del claroscuro.

La dimensión es el elemento dominante en el diseño industrial, la artesanía, escultura, arquitectura y cualquier entorno visual relacionado con el volumen.

El elemento visual de movimiento como el de la dimensión, esta presente en el modo visual con mucho más frecuencia, pero el movimiento es una de las fuerzas visuales más predominantes en la experiencia humana, a manera visual existe en los films, televisión en móviles y en todo lo que se visualiza con algún componente de movimiento.

Pero hay técnicas las cuales engañan a la percepción visual del hombre como el uso de perspectivas y luces acompañadas de sombras intensas como en el caso de la dimensión.

El movimiento en objetos estáticos es más difícil de lograr sin distorsionar la realidad, pero está implícita en todo lo que vemos.

La persistencia de la visión puede ser la razón del uso incorrecto de la palabra movimiento con la que se descubren las tensiones y ritmos compositivos de los datos visuales, cuando lo cierto es que estamos viendo algo fijo e inmóvil.

La comprensión visual nos lleva al estudio de una serie de técnicas de comunicación visual las cuales ofrecen al diseñador una amplia paleta de medios para la expresión visual del contenido.

La fragmentación como técnica opuesta a la unidad nos ayuda a manifestar una serie de expresiones y excitaciones como la variedad.

El equilibrio, su importancia radica en el funcionamiento de la percepción humana y en la intensa necesidad del equilibrio, busca en la concepción gráfica un centro de gravedad entre dos pesos.

De esta forma podemos crear dos formas equilibrantes uno simétrico y otro asimétrico.

La inestabilidad, es toda ausencia de equilibrio creando elementos visuales



provocadores e inquietantes.

La regularidad, es el desarrollo de un orden basado en una uniformidad de elementos el cual sigue algún tipo de método que no permite desviaciones.

La irregularidad en su realización gráfica realza lo inesperado y lo insólito, sin basarse en ningún tipo de plan.

La simplicidad retoma el orden visual simple en la elaboración gráfica e impone un carácter directo y simple de la forma elemental, libre de complejidades que abrumen un orden visual.

La complejidad retoma la composición elaborada de unidades y complejidades visuales dando lugar al difícil proceso de organización del significado.

La unidad busca un equilibrio en elementos diversos en una totalidad que es perceptible visualmente y en sí los elementos deben ensamblarse correctamente de manera que se visualicen como una unidad.

La fragmentación es la descomposición misma de los elementos, en la creación gráfica las unidades serán piezas separadas que se relacionan entre sí conservando su carácter individual.

Economía, dentro de los medios visuales la presencia de unidades mínimas conformarán una técnica de economía, siendo una ordenación visual y juiciosa en la utilización de elementos, realzando elementos conservadores y reticentes de lo pobre y lo puro.

Profusión, como técnica visual trata de ser enriquecedora y va a ir asociada al poder y la riqueza.

La reticencia es la aproximación que persigue una respuesta máxima del espectador ante elementos mínimos.

La exageración debe recurrir a la extravagancia, acrecentando su expresión más allá de la verdad para intensificar y amplificar una imagen.

La predictibilidad sugiere un orden o un plan muy convencional, así a través

de la experiencia, de la observación, hemos de prever de antemano lo que será todo el mensaje visual, basándonos para ello en un mínimo de información. ▶

La espontaneidad se caracteriza por una falta aparente de plan, en sí es una técnica de gran carga emotiva, impulsiva y desbordante. ▶

La actividad como técnica visual debe reflejar el movimiento mediante la representación o la sugestión, la pasividad representa una técnica estática mediante un equilibrio absoluto dando un efecto de aquiescencia y reposo. ▶

La sutileza, dentro del mensaje visual trata de establecer una distinción afinada, rehuyendo toda obviedad o energía de propósitos, esta técnica busca una sutileza visual de gran delicadeza y refinamiento. ▶

La audacia por su misma naturaleza es una base de composición visual obvia, dentro de la cual el diseñador busca una visibilidad óptima. ▶

La neutralidad en una composición gráfica trata de que todos sus elementos sean neutrales entre sí con el fin de no romper con la armonía del observador. ▶

El acento trata de romper con la neutralidad de algún tipo de atmósfera y consiste en realzar intensamente una sola cosa contra un fondo uniforme. ▶

La técnica de la transparencia y la opacidad se definen físicamente una a otra, la primera implica un detalle visual a través del cual es posible ver, de modo que lo que está detrás es percibido por el ojo; la segunda, es justamente lo contrario, el bloqueo y la ocultación de elementos visuales. ▶

La coherencia es la técnica que expresa la compatibilidad visual desarrollando una composición dominada por una aproximación temática uniforme y constante. ▶

La variación permite la diversidad y la variedad. ▶

El realismo es la técnica natural de la cámara, nuestra experiencia visual y natural de las cosas es el modelo del realismo. ▶

La distorsión fuerza el realismo controlando sus efectos desviándose de los ▶

contornos regulares y de la forma auténtica.

Plana y profunda son dos técnicas que se rigen por la ausencia de perspectiva y se ven reforzadas por la reproducción fiel de información ambiental mediante una imitación de efectos de luz y sombras propios del claroscuro, para eliminar de alguna forma la apariencia natural de la dimensión.

La singularidad centra la composición en un tema aislado e independiente, el cual no cuenta con el apoyo de ningún estímulo visual, y su principal efecto es la transmisión de un énfasis específico.

La yuxtaposición expresa una interacción en estímulos visuales situando al menos dos claves juntas y activando la comparación relacional.

La secuencialidad está basada en la respuesta compositiva a un plan de presentación que se dispone en un orden lógico.

La agudeza, esta ligada a la claridad del estado físico y a la de la expresión mediante el uso de contornos netos y de la precisión y su efecto final es nítido y fácil de interpretar.

La difusividad es blanda, no aspira tanto a la precisión, pero crea más ambiente, sentimiento y calor.

La continuidad es una serie de conexiones visuales ininterrumpidas, que resultan particularmente importantes en cualquier declaración visual unificada.

Todos estos recursos ayudan a resolver la composición de una comunicación visual estética y funcional. Para el ilustrador el conocimiento de los diversos instrumentos y técnicas son fundamentales, unidas de un enfoque creativo para el desarrollo de un objetivo comunicacional determinado. Siendo la ilustración digital dentro de una gran variedad de técnicas de ilustración, un elemento importante en la transmisión de mensajes visuales.

## ILUSTRACIÓN DIGITAL.

## CAPÍTULO 1

### ILUSTRACIÓN DIGITAL

### ¿Qué es la Ilustración digital?

Pues a grandes rasgos es toda manifestación gráfica personal, expresada o basada en algún tipo de soporte o medio electrónico, de la cual el ilustrador podrá remitir en diversos medios o formas de creación visual gráfica, dentro de las cuales la forma Vectorial, Bitmap y 3D (tercera dimensión) lograrán dicha interacción gráfica entre el ilustrador y el entorno electrónico.

En la ilustración digital, el ilustrador genera y explora las imágenes para desarrollar sus ideas, la computadora facilita su manipulación al proporcionar herramientas de dibujo y pintado que permiten controlar los elementos de la representación gráfica.

### ¿Qué es el entorno electrónico(ó computadora)?

“La tecnología ha avanzado mucho. Cinceles, pinceles, pinturas, lienzos, lápices, colores al pastel, forjas, fundiciones, hornos y cámaras fotográficas, todos ellos son productos de la tecnología. Cuando nuestra especie desea realizar algo bello, primeramente construye herramientas”<sup>5</sup>

En términos generales la computadora es un aparato complejo versátil que establece comparaciones y cálculos y que es capaz de recordar resultados.

La computadora maneja información y datos que equivalen a números, palabras e imágenes.

Una computadora necesariamente requiere de un seguimiento en ordenes o parámetros los cuales ayuden a la realización de respuestas, estos seguimientos tendrán que ver con el manejo adecuado de los números, palabras e imágenes.

Para que la computadora pueda interactuar necesariamente requerirá de dos

5 Prouett, Melvin EL ARTE  
Y LA COMPUTADORA  
P.255

componentes primordiales los cuales se reconocen con el seudónimo de Hardware y Software. El Hardware se conforma de todo tipo de estructura física ya sea externa o de nuestra misma unidad, el Software es la serie de instrucciones que en la mayoría de las veces estará contenida dentro de una serie de programas, que permitirán que la máquina funcione e interactue con nosotros.

Una computadora maneja información en tres formas: entrada, proceso y salida, para la entrada y salida de datos se requiere de los llamados dispositivos de entrada y salida dentro de los primeros tenemos el teclado, ratón, lápiz luminoso, tableta gráfica, cámara de video, scanner y dentro de los segundos el monitor, la impresora, la graficadora.

Estos dispositivos o equipos periféricos nos permiten introducir los datos(entrada) y recibir los resultados(salida) de distinta manera y de acuerdo al tipo de información que manejemos.

Una parte esencial de nuestra computadora es el CPU (Unidad de Procesamiento Central), ya que en él se realizarán operaciones aritmético-lógicas, de interfase y de memoria necesarias.

Dentro de este mismo CPU tenemos una serie de circuitos integrados (chips) los cuales pueden hacer la función de memoria(aleatoria o permanente), interfase, y de procesamiento(microprocesador).

Todas las operaciones en el proceso de información se llevan a cabo en la memoria de la computadora, una vez que los datos han sido escritos en la memoria pueden ser procesados, modificados, comparados y copiados. La memoria es el recurso más importante de la computadora, determina tanto la complejidad, como el número de programas diferentes que pueden ejecutarse.

Debido a que el procesamiento de imágenes consume cantidades considerables de memoria, es necesario distribuir el manejo de la información para aprovechar correctamente la memoria y así optimizar el desempeño de la máquina.

La computadora realiza sus operaciones con base en un sistema binario; cada unidad de memoria es un Bit (binary digit), los bits se agrupan en unidades que son procesadas y almacenadas al mismo tiempo por la computadora, dependiendo de su longitud y su función, a estos grupos se les denomina bytes o palabras, la unidad más común de almacenamiento es el byte formado por 8 bits, las palabras son unidades de almacenamiento formadas por bytes.

Así el desarrollo de gráficos por computadora ha estado directamente relacionado con los avances en la tecnología del display electrónico.

Las computadoras utilizaron un sistema de display de datos basado en un monitor o tubo de rayos catódicos (CRT).

“Uno de los dispositivos de salida de las computadoras más versátiles es el tubo de rayos catódicos (CRT). En este dispositivo la imagen se dibuja en la pantalla mediante un flujo de electrones que excitan el fósforo de la superficie.”<sup>6</sup>

Anteriormente los datos se visualizaban a través de la impresora por lo que el trabajo con la computadora resultaba lento y tedioso, la utilización del monitor facilitó la interactividad del operador con la computadora y probó ser el medio más adecuado para la presentación de las imágenes y planos de espacio.

De esta forma el artista retoma a la computadora como herramienta de elaboración ilustrativa, el artista ve a la computadora como su pincel, su lápiz, su escritorio o como una prolongación de su mente, etc.

La computadora pasa a ser una herramienta de gran utilización para las áreas gráficas de esta forma un artista que a elegido a la computadora como su herramienta esencial tendrá que partir como opción primordial en equipar a su nueva herramienta poniéndole aditamentos como un brazo y una mano con los cuales pueda dibujar y algún tipo de salida que nos puedan mostrar lo realizado esta puede ser algún tipo de trazador gráfico de pluma, inyección de tinta, una impresora láser o algo que pueda dejar un trazo sobre alguna superficie, todo esto

entre otras muchas generalidades que se pudiesen objetar de la computadora, pero haciendo mención de sus primordiales.

La ilustración digital como interacción hombre- máquina, nos reitera a una manipulación gráfica con ciertas ventajas y algunas limitantes, sobre la que se ejercía anteriormente (un método gráfico de creación tradicional). Resulta que ésta nueva herramienta de carácter digital, permite que el ilustrador logre un control neto en su creación, a que me refiero con "control", el ilustrador encuentra en esta forma de herramienta un poder de edición o reestructuración de sus gráficas, el nota que con una simple orden el puede hacer cualquier nueva reestructuración en sus creaciones en un corto lapso de tiempo, cosa que en un método tradicional reiteraría dicho efecto un lapso de tiempo mayor; ¿pero qué tipo de edición o reestructuración nos permite esta herramienta digital?, el ilustrador anteriormente reiteraba un cierto cuidado en la aplicación de diversas herramientas en su obra con el fin de no ser sorprendido con el mal uso de alguna y que ésta pudiese dañar el trabajo de ya algún tiempo, ahora con un proceso de creación digital el mal uso de algún sistema de herramienta no preocupa al ilustrador ya que una simple orden al entorno desactivará la última acción realizada, así como el copiar alguna zona del trabajo y desplazarla a otra, y una muy importante la de manipular en un escala visual el trabajo final, entre muchas otras ventajas que nos ofrece esta herramienta electrónica.

El color en la computadora.

En la creación gráfica por computadora el manejo del color es fundamental, las imágenes se visualizan en la pantalla del monitor por medio de miles de conjuntos de puntos llamados pixeles, un pixel está constituido por uno o más puntos que se consideran como una unidad, en las pantallas a color cada pixel está constituido por un punto rojo, verde y azul; cada punto es energizado a diferentes intensidades, creando una gama de colores que se perciben por la mezcla de estos tres

puntos. El negro se logra con todos los puntos apagados, el blanco con todos los puntos encendidos, y los grises son intensidades iguales de cada color, la capacidad de los monitores para desplegar diferentes colores depende de la cantidad de bits que se asignen a cada pixel, la computadora almacena una descripción del color del pixel en memoria, el tamaño de los datos almacenados en memoria tiene un impacto directo en el número de colores que se exhiben.

De acuerdo a la profundidad de bits de cada pixel es su capacidad para trabajar con distintos formatos de color, Blanco y Negro, Escala de Grises, Color en 8 Bits, Colores Indexados, Color de 24 y 32 Bits o True Color.

Blanco y negro.

Se asigna un bit a cada pixel ( $2_1 = 2$ ) proporcionando dos valores a cada pixel, blanco o negro, aquí representaremos imágenes compuestas por puntos blancos y negros sin grises, en cuestión memoria resultan muy compactas.

Escala de grises.

Se asignan 8 bits a cada pixel ( $2_8 = 256$ ) cada pixel es capaz de exhibir 256 matices de grises, que van del blanco sólido al negro sólido, componiendo una escala de grises continuos, ocupa 8 veces más espacio en memoria que las imágenes en formato blanco y negro.

Color en 8 Bits.

Se asignan 8 bits a cada pixel ( $2_8 = 256$ ), cada pixel es capaz de exhibir 256 matices de color de una paleta de 16.7 millones de colores, se tiene acceso a la paleta de 16.7 millones de colores mientras el número de colores en la imagen se mantenga en los 256 matices permitidos, se utiliza en imágenes a color donde la calidad de representación de color no sea tan apremiante como la economía en el tamaño de los archivos.



### Colores Indexados.

Se asignan 8 bits a cada pixel ( $2^8=256$ ), cada pixel es capaz de exhibir 256 matices de color de una paleta de 256 colores, limita el acceso a 256 colores fijos mediante su previa selección de una paleta de 16.7 millones de colores, a cada color se le asigna un número formando un índice para su posterior identificación, se utiliza en imágenes a color donde la calidad de representación de color no sea tan apremiante como la enorme en el tamaño de los archivos.

### Color de 24 y 32 Bits o True Color.

Es la máxima capacidad para desplegar colores, el Color de 24 bits y el color de 32 bits se refieren a sistemas para representar imágenes a todo color, en los dos casos se asignan 24 bits a cada pixel ( $2^{24}=16\ 777\ 216$ ), los 8 bits restantes en el formato de 32 bits corresponden a un canal alfa especial para efectos, se utilizan para trabajar imágenes a todo color profesionalmente.

Ahora en breve explicaré los variados modos en que un ilustrador podrá plasmar sus ideas dentro de un entorno electrónico, en los cuales primordialmente encontraremos un modo Vectorial, otro en forma Bitmap y uno en forma tridimensional (3D).

### Ilustración Vectorial ¿Qué es?

La ilustración Vectorial es aquella que también se conoce como una ilustración orientada, al objeto y se denomina así por que su generación dentro de la computadora es en base a vectores y estos son algoritmos matemáticos con trayectorias definidas, esto hace que la computadora divida a la pantalla del monitor en coordenadas de "X" y "Y" (largo y ancho), después cada vector en específico significa un punto, una línea o un plano sobre esta superficie de coordenadas.

Los diversos programas que utilizan el sistema vectorial nos permiten desarrollar una ilustración más intuitiva ya que estos traen ordenes preestablecidas listas para ejecutarse, que representan gráficamente: círculos, cuadrados, elipses, línea

libre, puntos, etc. y en sí estos tipos de programas no requieren gran cantidad de memoria precisamente por que estos gráficos son vectores, matemática pura.

Una ventaja esencial que nos brinda un vector es su capacidad de ser editable, es decir que un objeto vectorial puede ser escalado, rotado, deformado, delineado, rellenado, cortado, en fin una serie de ediciones.

El vector con la ayuda del PostScript evita que el objeto pierda calidad incluso en la salida o impresión.

El sistema PostScript es un sistema basado en vectores en donde la computadora traza el objeto matemáticamente y manda a la impresora a que trace la imagen a la máxima resolución posible, entre otras muchas funciones.

Ilustración Bitmap.

A este tipo de ilustración también se le puede encontrar bajo el termino técnico de "Raster" o "bit", y es denominada así por que los gráficos en esta técnica, están formados por un gran mosaico generado por la división del plano en una cuadrícula que se dá por el número de pixeles de largo por el número de pixeles de ancho, siendo así que cada punto del mosaico es un pixel.

Esta técnica nos permite generar una buena simulación de una pintura y fotografía.

En cuanto a la resolución del archivo, está se encuentra basada basada en el número de pixeles por pulgada cuadrada de espacio que ocupa el archivo digital.

En este tipo de archivos sólo afectaremos su cantidad de memoria o de tamaño al variar su forma de trabajo, llámase: transformación cromática, ya que este archivo puede ser cambiado de blanco y negro a una escala tonal de grises o a color, y en color puede estar editado en 8 bits, 16 bits, 24 bits y actualmente en 32 bits, de esta forma si variará la cantidad de memoria, por que el archivo necesita más cantidad de bits, información por pixel, así entonces si en un archivo que es blanco y negro solamente necesitaremos 1 bit por pixel, esto quiere decir que cada

uno de los píxeles del archivo o gráfico, sólo puede ser blanco o negro, por lo tanto nuestra paleta de colores en este caso sólo es de dos colores; por lo contrario si tenemos un archivo en escala de grises la computadora necesitara 8 bits de información, esto quiere decir que cada uno de los píxeles de la gráfica puede ser de 256 grises diferentes de esta forma cada pixel es de un gris diferente, por el contrario si este archivo fuese de 8 bits a color, en este modo cada pixel puede ser un color de una paleta de 256 colores; y si tenemos el mismo archivo pero en un modo a color de 24 bits, cada pixel puede ser de un color seleccionado en una paleta de 16.7 millones de colores, a tal motivo un archivo o gráfico puede ser mayor o menor en cuanto a cantidad de memoria según el modo en el cuál se vaya a manipular el gráfico.

A este tipo de programas se les denomina también como programas de técnica de pintura digital, ya que estos como técnica "bitmap" nos permiten tener una paleta amplia de colores y una diversificación de herramientas.

Todas las herramientas que vienen dentro de este tipo de programas Bitmap son homólogas a las del mundo real: aerógrafo, acuarelas, lápiz, pincel, acrílicos, gomas, etc.

Esta técnica de ilustración digital puede simular no sólo las técnicas tradicionales como la acuarela, el acrílico, oleo, pasteles, gises, aerógrafo, sino también las superficies sobre las que se pinta diversos tipos de papel, madera, muros y con esto dar la sensación de gráfico visual-táctil.

#### Ilustración 3D.

La ilustración en 3D es llamada así por que es un tipo de ilustración basada en 3 dimensiones, formada por 3 ejes; el eje de las abscisas "X", el eje de las ordenadas "Y" y el eje de las cotas "Z"; largo, ancho y alto.

De esta forma esta técnica se va a caracterizar por generar a base de modelados y no a base de pintar, ya que se crean objetos, pero no en un plano sino en el espacio.

La técnica se basa en crear objetos tridimensionales, basados en una estructura hecha a base de polígonos y por lo tanto, estos polígonos con sus respectivos vértices.

Dentro de todos estos programas "3D" todo el trabajo se va a visualizar a través de una estructura alambrica, hecha a base de polígonos; esta forma de visualización se llama Wireframe, así en esta forma vamos a poder modelar nuestra ilustración, a su vez todos estos programas cuentan con objetos ya incorporados, llamados primitivos, estos son: esfera, cubo, cono y cilindro, estos objetos se pueden usar para construir otros objetos más complejos, ya que estos objetos pueden ser deformados alargándolos o estrechándolos en cualquiera de sus ejes, de sus polígonos o de sus vértices, a su vez de poderse pegar a otro y así formar un objeto nuevo, pegando así varios objetos.

Dentro de la elaboración tridimensional existen 4 tipos básicos de modelado, ellos son: extrusión, lathing, Skinning y Sweeping.

Así podemos observar que la técnica de ilustración digital 3D, está constituida por las 2 técnicas vistas anteriormente, ya que cuando modelamos los objetos y los situamos en el lugar que deseamos, todo esto en modo Wireframe, lo que estamos haciendo es trabajar con vectores, ya que cada objeto, no es más que una fórmula matemática para la computadora; y por otra parte cuando le asignamos cualidades físicas a los objetos en cuanto a colores y texturas y la computadora realiza el acabado fotorrealístico, al terminar lo que queda es una imagen bidimensional, presentada como una imagen bitmap.

Como comentarios finales de este capítulo denotamos que el ilustrador encuentra en la computadora una valiosa herramienta de producción donde al generar imágenes obtiene un control sobre su elaboración, en la realización gráfica por computadora no hay que basarnos en la sola aplicación del conocimiento de los diversos programas de pintado digital, sino que también hay que basarnos en

todo tipo de conocimiento y fundamentos del diseño, para con esto no dejarnos sorprender por la fascinación que produce la facilidad de manipulación.

## CAPÍTULO 1

### ILUSTRACIÓN DIGITAL





FOTO 1



FOTO 2



FOTO 3



FOTO 4

IMAGINES  
VICTORIALES  
Y  
BEMAP

▶ 1.1.4. Ejemplos de  
imágenes de carácter  
Victorinales 1

▶ 1.2.1.3. Ejemplos de  
imágenes de carácter  
Mapa de B1.1

▶ CAPÍTULO 2



▶ INTERNET

► **Capítulo 2.**

► **LA COMUNICACIÓN.**

Los antiguos consideraban con reverencia y asombro el proceso de la comunicación, ya que para ellos el poder y la autoridad lo atribuían al lenguaje oral y escrito así lo creían en sus tradiciones los Judeocristianos e islámicos, actitudes similares caracterizan a la antigua civilización China y a las civilizaciones cultas del Nuevo Mundo.

En la actualidad, y como contraste, los actos de leer y escribir se dan ya por tan normales que el público general sólo muestra una débil preocupación cuando entre la juventud de un país declina la capacidad de comunicación.

Una razón de que los modos orales y escritos parezcan menos importantes en la vida moderna podría ser la de que ahora poseemos otras formas de la comunicación que son más interesantes como experiencia y que permiten un papel más pasivo a la persona receptora.

La radio, la televisión y el cine cuando menos en la forma en que operan en muchos países formulan limitadas exigencias intelectuales a sus públicos.

No hace falta hablar con elocuencia ni escribir con coherencia para poder participar en los distintos sistemas de comunicación.

En una época anterior, la supervivencia de la herencia cultural propia dependía de la habilidad para la comunicación verbal.

Más tarde, las complejidades de los primeros lenguajes escritos suscitaron un profundo respeto por las artes de quienes los dominaban.

Aunque la capacidad en el uso de nuestros medios modernos no provoca un profundo respeto, la comunicación de masas es un proceso realmente importante dentro de la sociedad moderna.

► **CAPÍTULO 2**

► **COMUNICACIÓN**



Los medios hacen algo más que divertirnos, nos aportan un flujo de información que es esencial para nuestro sistema político, para nuestras instituciones económicas, para los estilos de vida cotidiana en cada uno de nosotros, e incluso para nuestras formas de expresión religiosa.

Así los orígenes del lenguaje humano se pierden en las tinieblas de la prehistoria, pero las conjeturas más fundadas sugieren que nuestros antepasados eran animales comunicantes que vivían en pequeñas bandas, hace millones de años.

En algún momento comenzaron a utilizar instrumentos simples y a desarrollar una primitiva división del trabajo, basada en la especialización de sus tareas.

Suponemos que ya la comunicación desempeñó un papel esencial para definir los papeles atribuidos a las diversas personas en ese esquema de organización social y para transmitir a la siguiente generación el conocimiento acumulado en el grupo.

En otras palabras, los primeros seres humanos fueron probablemente tan dependientes de la comunicación, para mantener su estructura social y para socializar a los jóvenes.

Las lenguas se desarrollaron durante las épocas siguientes hasta constituir sistemas de símbolos, cada vez más complejos, con pocas innovaciones fundamentales aparte de los cambios graduales en la estructura general, la complejidad gramatical y la dimensión de su vocabulario.

Durante este período puramente oral, el proceso de comunicación quedó limitado al encuentro cara a cara.

La precisión en las transmisiones a gran número de individuos estaba limitada por la capacidad de los seres humanos para recordar correctamente los detalles.

No fué hasta la aparición de la escritura, hace menos de 250 generaciones, que pudo ser definido el concepto de medios de comunicación, a menos que se

deseo incluir como tal al aire que transmitiría las ondas sonoras desde una boca a un oído. ▶

Quizá se podría decir que ciertas formas de las representaciones animales, como las pintadas en las paredes de las cavernas, en la decoración de la alfarería o hasta en los tatuajes de los seres humanos, representaron una comunicación con medios. ▶

Pero si se incluyen esos fenómenos como ejemplos de los medios de comunicación, hay que reservar entonces un lugar para las danzas de representación y para los rituales estilizados.

En otras palabras, los seres humanos han utilizado las artes gráficas y plásticas para fines simbólicos y representativos, desde el momento en que adquirieron el lenguaje. Pero estos pre-medios y estas formas artísticas pictóricas o estilizadas, deben ser distinguidas de los tipos de símbolos que se utilizan para lo que podríamos clasificar como escritura los sustitutos para palabras, frases e ideas.

Desde aproximadamente el año 4000 antes de la era cristiana los egipcios estaban registrando los nombres de los reyes, las descripciones de las guerras, los acontecimientos políticos y las doctrinas religiosas.

Se trataba fundamentalmente de piedra esculpida o decorada.

Los mayas, al otro lado del mundo, desarrollaron con independencia la escritura jeroglífica, poco después del nacimiento de Cristo. ▶

En las sociedades antiguas, el conocimiento y el poder que suponía la capacidad de utilizar los medios, es decir, leer y escribir, fueron celosamente custodiados por los gobernantes y los altos sacerdotes. ▶

Las primeras formas de escritura, más allá de la mera representación pictórica de palabras e ideas, adoptaron la forma de complicados glifos, esta escritura quedó restringida al principio a los grabados en piedra, para los templos y otros monumentos. ▶

El gran problema es que estos documentos no se podían transportar fácilmente. ▶

Como medio, la piedra tiene la propiedad de perdurar en el tiempo, pero no puede ser transportada fácilmente en el espacio. ▶

Aproximadamente 25 siglos antes de Cristo, los egipcios descubrieron un método para hacer con papiro un papel perdurable, si se compara con la piedra, el papiro era extremadamente liviano. Por otra parte era mucho más fácil escribir en papiro, con pincel y tinta, que esculpir laboriosamente los glifos sobre la piedra, el papiro se hallaba solamente en el delta del Nilo, se cortan y limpian brotes frescos y verdes de la caña, se dividen en tiras gruesas, se agrupan y se comprimen hasta formar una sola masa, que luego es prensada y secada.

Después de la escritura, uno de los mayores logros humanos de todos los tiempos fue el invento de la imprenta.

Antes del siglo XV, los libros eran reproducidos en Europa preparando copias de otros libros ya existentes, laboriosamente hechas a mano.

Aunque muchas de esas copias fueron hermosas obras de arte, el proceso introducía frecuentes errores. Aún más importante fue que la cantidad de libros quedaba severamente restringida y su compra sólo podía ser realizada por personas de medios económicos considerables.

La imprenta produjo un cambio fantástico, cientos o miles de ejemplares de un libro determinado podían quedar reproducidos con enorme precisión. ▶

Fue una invención fabulosa que asombró al mundo culto de la época. ▶

El punto crítico para el posterior surgimiento de la imprenta en el mundo occidental se había producido durante el siglo VIII, cuando el papel comenzó a sustituir al pergamino en el mundo islámico. ▶

Desde allí la invención se difundió gradualmente por la Europa cristiana, en especial después de que los moros ocuparon España. ▶

Sin embargo, no fue hasta la invención de la imprenta, en el siglo XV, que los sacerdotes, las élites políticas, los estudiosos y los escribas comenzaron a perder su monopolio sobre la posibilidad de leer y escribir. Cuando estas competencias se difundieron, pocos pudieron prever la profundidad con que afectarían las direcciones de la historia humana.

Al finalizar el siglo XIX era ya claro para los primeros estudiosos de las ciencias sociales de la época que los nuevos medios de masas periódicos, libros y revistas, de amplio uso en la sociedad estaban produciendo cambios importantes en la condición humana.

Estos medios suponían una nueva forma de comunicación que no sólo influía en los esquemas de la interacción en comunidades y sociedades, sino también en las perspectivas psicológicas de los individuos.

Con la aparición y la aceptación de la prensa de masas, comenzó a aumentar marcadamente el ritmo de la actividad comunicativa humana.

A mediados del siglo XIX el telégrafo se convirtió en una realidad. Aunque no se trató de un medio de comunicación de masas, este recurso fue un elemento importante dentro de una acumulación tecnológica, que habría de llevar después a los medios electrónicos para las masas.

Pocas décadas después, se realizaron con éxito los experimentos que serían indispensables para el cine y para la telegrafía sin hilos.

Al comenzar el siglo XX, la sociedad occidental estaba a punto de experimentar el desarrollo de ciertas técnicas de comunicación, situadas más allá de los sueños que la imaginación pudo concebir un siglo antes.

En la primera década del presente siglo, el cine se convirtió en una forma de diversión familiar. Ello fue seguido en la década de 1920 por el avance de la radio hogareña y en la de 1940 por los comienzos de la televisión doméstica.

Al comenzar la década de 1950, la radio había alcanzado el punto de satu-

ración en las casas norteamericanas, con receptores adicionales en los automóviles. ▶

Se llegó a una múltiple penetración, con receptores radiofónicos para la al- ▶  
coba y la cocina, más una creciente cantidad de receptores en miniatura que funci- ▶  
onaban con transistores.

Al finalizar la década de 1950 y comenzar la de 1960, la televisión comenzó ▶  
aproximarse a tal saturación.

En la década de 1970 la saturación era virtualmente completa en Estados ▶  
Unidos y el progreso era muy rápido en otros países.

La comunicación de masas se había convertido en uno de los hechos signi- ▶  
ficativos e ineludibles de la vida moderna.

En primer lugar están los abundantes y complejos factores sociales que ▶  
establecieron la necesidad y la consiguiente búsqueda de un medio de comuni- ▶  
cación instantáneo, capaz de salvar océanos y atravesar continentes. En segundo ▶  
lugar está la cadena de investigaciones científicas y tecnologías, de la radio y el ▶  
teléfono, un medio de masas idóneo para transmitir programas a los receptores ▶  
domésticos de naciones enteras. La necesidad humana de un medio de comuni- ▶  
cación rápida a través de grandes distancias, aumentó a medida que la sociedad se ▶  
hizo más compleja. Así la comunicación es un proceso que surge de la intrínseca ▶  
necesidad del hombre de intercambiar ideas, experiencias, información, en él se ▶  
emiten y reciben mensajes dentro de un código común a los integrantes del proce- ▶  
so de comunicación que hace posible la transmisión de información.

De esta forma la imagen es un medio óptimo para identificar algún tipo de ▶  
mensaje, en el cual el ilustrador deberá enfocar estímulos para dirigir ese mensaje ▶  
hacia los sentidos que se desea cautivar, utilizando los elementos y estrategias que ▶  
logren un significado objetivo. ▶  
▶  
▶  
▶

## ¿Qué son las Redes Electrónicas?

Una Red electrónica en términos generales es una comunicación entre diferentes computadoras, para lograr con ello una interactividad entre ellas y una optimización de recursos.

En cuanto a su historia ¿De dónde surge la idea de la Red?

En 1965, Robert Taylor, un joven programador de ARPA, propuso crear una red mediante la que se lograrán comunicar diferentes computadoras para optimizar recursos de investigación y que los científicos pudieran compartir los resultados de su trabajo. Para crear una red de computadoras hacía falta una tecnología de telecomunicaciones que permitiera el intercambio de datos rápido y seguro. ARPA (Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada) determinó las prioridades fundamentales para la red: se usarían líneas telefónicas convencionales, la transmisión de datos tenía que ser absolutamente confiable y la respuesta debía ser inmediata.

Paul Baran, ingeniero de la corporación Rand, sabía que tendrían que usarse sistemas digitales debido a que eran muy superiores a los analógicos. La información (sonidos, textos, imágenes, etc.) no se degradaba, podían almacenarse, copiarse y retransmitirse fácilmente y sin pérdidas, en código binario. Pero la gran idea de Baran (a la cual también llegó el físico británico Donald Watts-Davies casi al mismo tiempo) fue dividir los mensajes en partes o paquetes, los cuales podían viajar independientemente y reintegrarse al llegar a su destino.

En octubre de 1969 se estableció la primera conexión entre la computadora de la firma BBN (encargada de construir los módems) en Cambridge, y la universidad de California en Los Angeles (UCLA). En 1972, la red tenía 29 nodos y era conocida como Arpanet o simplemente Net.

La vitalidad de la red tuvo lugar en 1976, cuando apareció Adventure, el primer juego computarizado de Dungeons and Dragons (Calabozos y dragones), el

cual fué bajado por muchos investigadores en diversos institutos y laboratorios, y que en poco tiempo se volvió una obsesión de la comunidad. ▶

Para la comunidad gráfica, el uso de un sistema tan poderoso de Red, interesó notablemente, por que no sólo le permitió mandar información netamente verbal sino que también la realizó a través de gráficas y texto, y quizás lo más importante mostrar su trabajo en una forma mundial. ▶



## ¿Qué es Internet?

## CAPÍTULO 2

### INTERNET

De manera genérica Internet es una Red ilimitada de computadoras, que surge a raíz de los cimientos de Red que estructuró y manejó ARPA.

Para definir ampliamente a Internet, entenderemos primero de donde surge y todo lo relacionado con su historia.

Hubo un tiempo en que las computadoras eran entidades solitarias, egocéntricas, que ignoraban la existencia de otras computadoras y que sólo sabían tratar a otras máquinas en relaciones de amo-esclavo. Hoy, que la utopía de Bill Gates de poner una computadora personal en cada escritorio está más cerca que nunca de cumplirse y que la propaganda de Internet asecha en cada revista, película y conversación espontánea, resulta difícil acordarse de ese tiempo en que las computadoras desconocían el diálogo. Katie Hafner y Matthew Lyon han documentado la historia de la red en su libro "Where Wizards Stay Up Late". The Origins of the Internet (Simon & Schuster, 1996), donde hacen un recuento del nacimiento de la red y de las personalidades que tuvieron que ver en ese arduo y complejo proceso.

Hafner y Lyon comienzan su relato con la crisis que desató el sputnik en octubre de 1957. En plena guerra fría, Estados Unidos sufrió una tremenda humillación cuando los soviéticos se adelantaron en la carrera al espacio y pusieron en órbita su primer satélite. Aparte de demostrar su superioridad tecnológica, la URSS puso en jaque a los estadounidenses al hacerlos sentirse vulnerables y frustrados.

El aparato industrial militar entró en estado de efervescencia. No obstante, el presidente Dwight Eisenhower desconfiaba de los militares, a quienes no quería ceder demasiado poder ni delegar demasiadas responsabilidades. Eisenhower sabía que los soviéticos no estaban adelantados en materia de misiles y que los contratistas, así como los altos mandos del ejército, estaban manipulando la situación en su beneficio al exagerar el peligro de la amenaza roja. Por eso nombró como se-



cretario de Defensa al empresario Neil McElroy. "Un vendedor de jabón" de Procter & Gamble, que entre otras cosas inventó el concepto de la soap opera (es decir, la telenovela), la cual usaba para promocionar sus productos.

El presidente compartía con McElroy la admiración por los científicos, en quienes ambos confiaban para sacar al país del bache tecnológico. Poco antes de que se fundara la NASA y de que fuera aprobada una ley de reorganización de las fuerzas armadas, Eisenhower decidió tomar la iniciativa, en enero de 1958, y crear la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada (ARPA), cuyo objetivo era centralizar el control de la investigación científica, terminar con la duplicación de esfuerzos, evitar el derroche y limitar rivalidades.

En 1962, Ruina reclutó al experto en computación J.C.R. Licklider, para dirigir un nuevo programa de ciencias del comportamiento y evaluar el potencial de las computadoras. Para Licklider, las computadoras eran mucho más que herramientas de cálculo científico; creía que podían ampliar la creatividad e inteligencia del hombre, funcionar como extensiones del ser, y estimaba que el cerebro y la máquina trabajarían muy pronto en colaboración. ARPA dejó de ser un laboratorio de juegos de guerra para abrirse al estudio de gráficas y lenguajes de computadora, así como de métodos para compartir el tiempo de procesador de los sistemas de cómputo.

En 1979 surgió la idea de crear una red abierta a la investigación científica en la academia, la industria y el gobierno: Csnnet (Computer Science Research Network/Red de Investigación de las Ciencias de Cómputo). A partir de ese momento aparecieron redes (en EUA y otros países) de todos tamaños que usaban el protocolo de comunicaciones TCP/IP y que estaban conectadas con Internet.

La colección de redes gradualmente llegó a ser llamada Internet. Hoy se hace la distinción entre una intranet, que es cualquier red privada que utiliza TCP/IP, y la Internet, que es la red pública subsidiada que está constituida por muchas redes o Intranets.

Arpanet llevaba ya algunos años funcionando, pero el ejército estaba interesado en una red de comunicaciones que pudiera conectar computadoras móviles, instaladas en vehículos terrestres, navíos o aviones. ▶

Así, se concibió una versión inalámbrica de Arpanet, inspirada en la red Alohanet de la Universidad de Hawái, que utilizaba transmisiones de radio para comunicar computadoras. Dado que las señales de radio no eran convenientes para grandes distancias y que resultaban muy susceptibles a la interferencia, los científicos de ARPA recurrieron a satélites de comunicaciones. De esa forma surgió Satnet, que enlazó por primera vez computadoras en Estados Unidos, Inglaterra, Noruega, Italia y Alemania.

Fué hasta que las compañías telefónicas reemplazaron las líneas de cobre del Atlántico por cables de fibra óptica, que la calidad y eficiencia de las llamadas intercontinentales mejoró notablemente y se abandonó el costoso uso de satélites.

El mantenimiento de la red era costoso y estaba consumiendo los recursos de la agencia, así que decidieron cederla a otra organización.

Pero a pesar de que era claro que se trataba de una herramienta útil y revolucionaria, nadie quería hacerse cargo de ella. Se le ofreció a AT&T pero la compañía telefónica la rechazó, pensando que no podría obtener ganancias de ella. Como nadie la quería, ARPA terminó cediéndola a la Agencia de Comunicaciones de la Defensa (DCA), en 1975. ▶

La red quedó en manos de una rigurosa burocracia militarizada, hasta 1983, cuando DCA, preocupada por la seguridad, dividió los 113 nodos de la red en dos: 68 de Milnet para los sitios encargados de la información militar y 45 de Arpanet para la comunidad científica. ▶

Pero no obstante ARPA dejó el camino trazado en la creación de la importante Red de computadoras Internet. ▶

El correo electrónico.

En sus inicios, la red dedicaba la mayor parte de su tiempo a hacer reportes de su propia salud.

El primer uso popular de Arpanet fué el correo electrónico. A pesar de que en un principio era complicado, miles de usuarios descubrieron la comodidad y eficiencia de establecer correspondencia digital.

Desde 1964, algunos científicos ya intercambiaban correo electrónico en los sistemas de tiempo compartido de cómputo. Pero fué en '72 cuando se estableció la primera correspondencia entre dos computadoras diferentes, gracias a un programa elaborado por el ingeniero de BBN, Ray Tomlinson, quién también eligió que se usara el signo @ en las direcciones de los usuarios.

A pesar de que Arpanet no fué creada como un sistema de correo sino como un medio para compartir recursos, en '73 un estudio determinó que tres cuartas partes del tráfico de la red era correo electrónico.

Más que cualquier promesa de desarrollo científico, accesibilidad a la información o disponibilidad de nuevos recursos de cómputo, fué el correo y la aparición de tableros electrónicos de grupos de discusión lo que motivó a los científicos de todas las áreas a involucrarse en las comunicaciones digitales.

Unir las redes existentes por medio de compuertas era una pesadilla dada la variedad de lenguajes y de protocolos en uso. Vince Cerf (considerado por muchos el padre de Internet) y Bob Kahn decidieron que los mensajes deberían encapsularse para poder ser enviados de un sistema a otro diferente.

Para ello inventaron el protocolo de transmisión-control TCP, el cual en 1978 se dividió en TCP e IP (el protocolo de Internet). Adoptar este producto fué quizás el evento más importante que tuvo lugar en el desarrollo de la red, ya que le permitió crecer al simplificar la transmisión de datos de una red a otra.

En los noventa, las tecnologías y usos de la red cambiaron notablemente, en

especial por la aparición de la red de multimedia World Wide Web, inventada en 1990 por Tim Berners-Lee en los laboratorios CERN de Ginebra, y que abrió las puertas del ciberespacio a las masas.

¿Qué es World Wide Web?

No fué nada nuevo decir que Internet rebasaba cualquier nueva expectativa que pudiera ofrecer cualquier otro tipo de servicio en línea así como la diseminación de sus recursos en todo el mundo para evitar cualquier tipo de falla catastrófica, pero también sin duda alguna fué su funcionamiento que no permitía ser una herramienta de uso amigable por lo cual y ante esta necesidad de jerarquizar un sistema de uso más amigable se creó el World Wide Web el cual simplificó el funcionamiento en gran medida y la localización de información.

Llegar a la computadora principal que tenía la información requerida resultaba sencillo hace algún tiempo, pero el proceso se ha complicado con el crecimiento de Internet, en 1981 existían apenas unas 200 computadoras principales conectadas a la red y de esta forma la mayoría de los usuarios de Internet accedían fácilmente algún tipo de información, pero en 1992 las cosas perdieron un poco el control por que para estas fechas ya existían más de un millón de computadoras enlazadas y ni siquiera los expertos podían mantener algún tipo de actualización.

Una problemática de Internet se vio reflejada en sus usuarios ya que estos no tenían tanto problema de encontrar algún tipo de información cuando Internet no estaba tan saturada, ahora el usuario se encuentra con la problemática de una red vasta en computadoras principales dentro de las cuales podría estar la información requerida.

Pero toda esta problemática empezó a desvanecerse con la creación de World Wide Web, el cual fué creado por especialistas en física del Instituto CERN (laboratorio europeo para el estudio de partículas físicas), el Web representaba un sistema de almacenamiento de información con un formato que contenía direcciones de

otros sitios con información similar.

Cuando este sistema para almacenar enlaces cobró auge, sus creadores consideraron que no existía la necesidad de mantener listados con sitios de información, debido a que los datos mismos podían representar una referencia automática de sitios diferentes con mayor información.

El formato que permite visualizar documentos en el Web se denomina HTML (lenguaje de señalización de hipertexto).

Debido a que el Web conecta información almacenada en diferentes formatos, fué necesario crear un método para que los usuarios pudieran obtener archivos tales en un sitio y formato específico, el resultado a esta búsqueda fué la creación del URL o Uniform Resource Locator (localizador uniforme de recursos), un URL tiene un aspecto similar a: <http://www.nba.com>.

Cómo surgen los visualizadores (Browser).

La creación que ayudó a la utilización de la vasta información contenida en Internet fué sin duda el surgimiento del visualizador o Browser.

En 1994 es conformado por elementos del Centro Nacional de Aplicaciones de Supercomputo(NCSA) bajo los estatutos de Marc Andressen.

Para que uno pudiera adentrar a WWW fué necesario la creación de un visualizador(Browser), este visualizador es una aplicación que interpreta documentos e información provenientes del WWW los cuales están constituidos por HTML.

El visualizador permite al usuario manipular el tamaño y el tipo de letra, en general dar algún tipo de formato al texto.

Aparte de mostrar un formato tipográfico un visualizador permite que el usuario pueda acceder a distintas fuentes informativas las cuales contengan variados medios comunicativos aparte del texto, estos medios lo componen diversas imágenes ya sean fijas o animadas las cuales son previsualizadas en línea dentro del documento así como la posibilidad de escuchar alguna creación acústica generada

dentro del mismo documento.

La importancia del visualizador es que nos permite el enlace con otros servicios Internet como son el acceso a servidores FTP anónimos, servidores Gopher, WAIS y servidores de noticias Usenet así como entrar a un sistema remoto mediante el protocolo Telnet.

El sistema visualizador Mosaic fué el primero en la escena y es creado por un grupo de estudiantes en ciencias computacionales en combinación con el Centro Nacional de Supercomputación perteneciente a la Universidad de Illinois.

De esta forma los programas visualizadores cuentan con la capacidad de formatear datos de una manera atrayente y desplegar gráficas junto al texto.

Para separarlos del resto de la información los enlaces se desplegaron por medio de un formateo especial el cual bastaba con hacer un clic sobre el enlace y la información aparecería de manera automática, sin importar el sitio Internet donde pudiese haber sido almacenada, de esta forma surge el término hipertexto el cual ayuda a la realización del enlace.

Dejando atrás otros términos y retomando el primordial Arpanet significa Agencia de Proyectos Avanzados de Investigación de Estados Unidos y a ciencia cierta estas personas fueron las que se encargaron de crear el esquema de empaquetado y de unir los primeros cables.

La red fué diseñada para que no fuera operada por ningún tipo de máquina central porque en caso de existir algún tipo de problema la responsabilidad sería enfocada de manera errónea en la computadora principal.

De manera eventual, surgieron muchas más líneas y computadoras privadas que se conectaron a los enlaces iniciales de Arpanet, lo cual dio como resultado la creación del término Internet para describir a la super Red recién creada. Así entonces Internet es un sistema en red que se introdujo con cautela en la Era de la Información transformando un sistema computacional de una simple metodología

a dispositivos de manejo de información.

Para la población en general el uso de un sistema computarizado en red es importante, ya que con este aumentan las posibilidades de acercamiento a la información. Para el diseñador gráfico el desarrollo de estos medios a aumentado las posibilidades de difusión de mensajes visuales al poder desplazar la información a un sin fin de lugares, y con ello ser visualizadas por una diversidad de sociedades.

## CAPÍTULO 2

### INTERNET

## ¿Para qué sirve el HTML? y ¿Cómo funciona?

**HTML** es un lenguaje o código de hipertexto o un lenguaje codificado que se utiliza para crear las páginas Web, de tal forma un archivo HTML es un documento de texto ASCII con comandos de tipografía y enlaces que son establecidos entre símbolos especiales denominados etiquetas(< >).

El principio básico del cual parte el HTML en su creación de páginas Web es aquel que utilizaban en la antigüedad, en la cual señalizaban en la edición de libros la instrucción tipográfica y lo hacían en los márgenes de la hoja el cual señalaban al documento original.

Este formateo de texto nos ayuda a generar dentro de nuestra página, títulos, encabezados y títulos de dimensiones variables, texto normal con letras en negritas o de cursivas, texto preformateado o monoespaciado, líneas horizontales, listas numeradas, listas no numeradas señaladas con marcas especiales, imágenes en línea, enlaces con otras páginas, entre otras.

### Cómo Funciona.

El principio básico de la construcción de páginas HTML es la utilización de etiquetas (TAGS), las cuales contienen atributos que son interpretados por el visualizador.

Al utilizar etiquetas nos deberemos apegar necesariamente a una estructura de la misma, lineamiento que podrá ser interpretado fácilmente por el visualizador, de lo contrario ocasionaría errores de lectura dicho visualizador.

Estructura:

```
<html>  
<head>
```



```
<title>Título</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
Texto del documento, menciones a gráficos, enlaces, etc.
```

```
</body>
```

```
</html>
```

Las etiquetas tendrán que realizarse dentro de cualquier tipo de software que procese o capture texto, después de capturarlo será necesario salvarlo con la terminación (.html).

### Creación de una página WEB.

La primer línea de etiquetado es la más importante ya que esta va a permitir que el visualizador lo reconozca como formato nativo HTML y así visualizar su contenido. Esta se conforma como: <HTML> y al termino del documento es recomendable cerrar dicha etiqueta: </HTML>.

El uso de la diagonal(/) nos permite finalizar una marca de señalización, un ejemplo sería si quisiéramos dar por terminado el documento HTML </HTML>.

Bien un título de página Web no se debe dejar a la ligera ya que un título proporciona una breve descripción del propósito de cada proceso y nosotros podríamos darle un mayor énfasis o viceversa, el título por lo general aparecerá en la barra de título del visualizador.

Para que el despliegue de nuestra página tenga coherencia hay que tener cuidado con la aplicación de nuestras etiquetas ya que estas tienen un orden coherente y van precedidas unas de otras, de esta forma la etiqueta que ira en nuestra segunda línea será aquella que encerrará todas las características de la cabeza de nuestro documento HTML dicha etiqueta tiene la siguiente estructura: <HEAD>,

Al ponerla lo único que estamos indicando al documento es que daremos una nueva serie de etiquetas las cuales conformen esta cabeza, así entra en función nuestra tercera línea de etiqueta HTML la etiqueta que nos dará la posibilidad de dar un título a nuestra página el cual será visualizado en la barra de títulos de nuestro visualizador, dicha sintaxis tiene la siguiente estructura: <TITLE></TITLE>.

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>Ejemplo</TITLE>
```

Es recomendable cerrar la sintaxis al terminar de poner el título.

La etiqueta que precede nuestra siguiente línea nos ayudará a definir un color o una textura como cuerpo de nuestro documento HTML , dicha sintaxis tiene la siguiente estructura: <BODY BGCOLOR="(0,9 A a la F)"> (sintaxis para un tono acromático como cuerpo de nuestro documento HTML la cual será conformada por una numeración sexagesimal, 0 a 9 y de la A a la F).

<BODY BACKGROUND="(\*\*.\*\*\*)"> (sintaxis para una imagen como cuerpo de nuestro documento HTML , la cual llevará el nombre del documento más su extensión \*\*.\*\*\*).

Ya definido el contenido en nuestra cabeza de documento HTML nos remitiremos a cerrarlo, dicha sintaxis tiene la siguiente estructura:

```
<HEAD>
```

```
<TITLE> </TITLE>
```

```
<BODY BGCOLOR="( **.*** ) ">
```

```
</HEAD>
```

Cerrado el contenido de la cabeza del documento pasaremos a conformar su estructura o cuerpo siendo así que la siguiente línea de texto llevará la etiqueta que lleva la siguiente estructura:

```
<BODY>
```

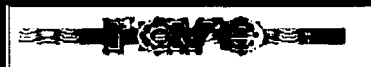


FOTO 1



FOTO 2

```
untitled
<title>Titulo</title>
</head>
<body>
  Texto del documento,
  menciones a gráficos, enlaces,
  etc
</body>
</html>
```

FOTO 3

```
untitled.html
<html>
<head>
<title>Ejemplo</title>
```

```
untitled.html
<html>
<head>
<title>Ejemplo</title>
<BODY BACKGROUND="bacteria.jpg">
```

```
untitled.html
<html>
<head>
<title>Ejemplo</title>
<BODY BACKGROUND="bacteria.jpg">
```



FOTO 4



FOTO 5



FOTO 6

## CREACION HTML

Fig. 1.2. Ejemplo de imagen con aplicación de formato *col="transparent"*

Fig. 1.3. Ejemplo de imágenes rescutas de aplicación del formato *HTML*

Ya plasmada la etiqueta de cuerpo pasaremos a enlistar un cierto número de etiquetas las cuales constituyan al mismo. ▶

Una parte fundamental del cuerpo lo constituye un encabezado el cual ayuda a entender como primera instancia a un texto, de esta forma HTML proporciona seis tamaños diferentes de encabezados dentro del cual el número 1 es el mayor y el 6 es apenas más grande que el texto mismo, su estructura se observa de la siguiente manera:

```
<h1>Grande</h1>
<h3>Mediano</h3>
<h6>Pequeño</h6>
```

Dentro de la elaboración del texto que conforma la página Web nos vemos con la necesidad de separar párrafos, estas separaciones nos la dará la etiqueta <P> que bastará con ponerla al final de cada párrafo y así empezar a escribir el siguiente o colocarla en el lugar donde nosotros queremos que se realice dicha función.

Otra característica de texto es la de especificar a un número determinado de letras de ser negritas o cursivas, la sintaxis para una letra en negritas es:<B></B> y la sintaxis para que la letra sea cursiva es:

```
<i>    </i>.
```

Para poder aplicar líneas horizontales en una página Web tendríamos que utilizar nuevamente nuestro formato HTML, estas líneas permiten hacer una serie de divisorias entre imágenes, párrafos de texto y consiste en anexar la etiqueta en el lugar deseado, su estructura será: <HR>

Cómo generar una lista numerada.

Este tipo de lista nos ayuda para resumir información dentro de páginas Web, el uso de una marca de señalización en una lista numerada crea de manera automática una numeración, por tal motivo no hay necesidad de agregar números.

Así la marca de inicio como la de finalización establecen una lista numerada,

```
untitled.html
<html>
<head>
<title>Ejemplo</title>
<BODY BACKGROUND="bocna.jpg">
</HEAD>
<BODY>
<H1>GRANDE</H1>
<H2>MEDIANO</H2>
<H3>CHICO</H3>
```

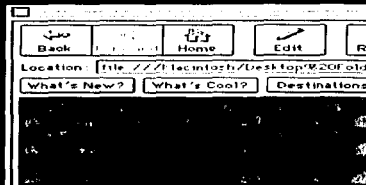


FIGURA 10.10.1

```
untitled.html
<html>
<head>
<title>Ejemplo</title>
<BODY BACKGROUND="bacna.jpg">
</HEAD>
<BODY>
<H1>GRANDE</H1><P>
<H2>MEDIANO</H2>
<H3>CHICO</H3>
```

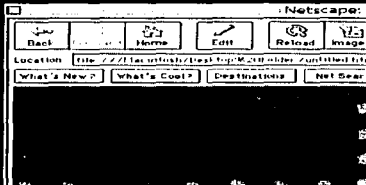


FIGURA 10.10.2

```
untitled.html
<html>
<head>
<title>Ejemplo</title>
<BODY BACKGROUND="bacna.jpg">
</HEAD>
<BODY>
<H1>GRANDE</H1><p>
<H2>MEDIANO</H2>
<HR>
<H3>CHICO</H3>
```

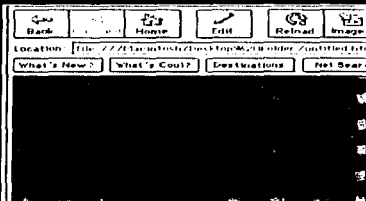


FIGURA 10.10.3

CREACION  
HTML

El uso de imágenes  
resaltará la gráfica  
de un documento  
HTML.

pues se emplea una marca real para cada línea, un ejemplo sería:  
(señalización de línea numerada es `<ol>` y `</ol>`)

```
<ol>
<li>forma      1forma
<li>forma      2forma
<li>forma      3forma
</ol>
```

Es importante recordar que en la utilización de marcas de señalización para listas numeradas, no es necesario agregar una numeración a nuestro texto, ya que el proceso se hace automáticamente.

Cómo hacer una lista con balas:

En ocasiones necesitamos presentar una serie de listas pero sin numeración, de esta forma HTML nos permite generar estas listas pero con marcas de balas de señalización.

Dicha señalización se ubicará de esta forma `<ul>y</ul>`.

Un ejemplo sería:

```
<ul>
<li>forma uno      forma uno
<li>forma dos      forma dos
<li>forma tres     forma tres
</ul>
```

Como insertar imágenes en línea dentro de nuestra página Web.

El proceso no es tan complicado como suena ya que a través de la señalización en HTML correcta podremos lograr dicho efecto, estas marcas de inserción alinean en forma automática la imagen hacia el costado izquierdo del área de contenido.

Algo que debemos tener en cuenta es la forma en que almacenamos nuestras



imágenes ya que estas deben estar ya sea en un formato Gif o en Jpg, así mismo deberán estar contenidas en el mismo lugar que el documento HTML .

Así la señalización de insercción para una imagen en línea es: `<IMG SRC="">`  
`<IMG SRC="(**.***)">`

El texto que sigue al comando y el cual se localiza en el mismo párrafo, también puede alinearse hacia la parte superior e inferior de la imagen, si hacemos uso del comando Align (alinear).

Cuando este comando no se utiliza, el valor por omisión entra en vigor y el texto adyacente se alinea hacia la parte inferior de la imagen:

`` este texto se encuentra a la derecha de la gráfica.

Cómo realizar un enlace con otra página.

Este comando nos sirve para crear relaciones de hipertexto o determinar lugares importantes en su página, o conectarnos con cualquier página Web o recurso Internet vía URL o cualquier otro archivo HTML en el mismo directorio.

Su marca de señalización sería: `<A HREF="">` `</A>`

`<a href="figura.html">`este texto se representará como un enlace azul`</a>`.

Estas señalizaciones mencionadas sin duda alguna son las más esenciales dentro la fabricación de una página Web pero no obstante también haré mención de algunas otras fuentes que nos pudieran ayudar a la fabricación de la misma.

Por ejemplo es posible colocar una marca de señalización dentro de otra marca o conjunto de marcas para combinar elementos dentro de la página.

Una vez conformado el cuerpo de texto partiremos a cerrar nuestro cuerpo, y la sintaxis quedaría de la siguiente manera: `</BODY>`

En resumen, la estructura básica de un documento HTML queda de la forma siguiente:

`<html>`



```
<head>
<title>Título</title>
</head>
<body>
(Texto del documento, menciones a gráficos, enlaces, etc.)
</body>
</html>
```

Con el uso mismo del lenguaje HTML el cual conforma a un texto con una serie de señalizaciones el usuario denotó que era relativamente de un uso sencillo pero también comprobó que tenía que aprender una serie de etiquetas las cuales en el caso de no haber sido escritas de manera exacta no abría la conexión deseada con el visualizador, así empezaron a surgir programas de ayuda al usuario en su realización de páginas Web en un entorno más amigable y de un uso aún más sencillo que el que mostraba ser en el editor de texto.

Hay programas los cuales facilitan la escritura de código HTML, algunos de ellos sólo son editores de texto básico, el cual coloca marcas de señalización HTML en forma de barras de botones o menús descendentes, pero otros más poderosos tratan de imitar una ambientación a una página Web al momento de estarla creando, y a todo esto también se le agrega una serie de programas denominados filtros los cuales convierten archivos ya existentes en documentos HTML.

Todos estos procesos de páginas Web aumentarán la facilidad en su uso y creación, pero también se perderá cierto control de las mismas, por ejemplo en el uso de algún tipo de plantillas no admiten que uno genere combinaciones de señalizaciones o que se utilicen todas las señalizaciones HTML, entre otras.

► ¿Qué formatos de resguardo usan las imágenes para su visualización en la Red computacional? ►

► ¿Qué es un formato? ►

Los formatos son las rutinas que los programas utilizan para almacenar y transferir archivos, hay variados formatos y en su elección se toma en cuenta sus características para soportar color, capacidades de compresión, compatibilidad para trabajar entre programas y plataformas, es importante considerar las cualidades de la imagen para que el formato que se elija tenga la capacidad de archivarlos respetando sus características con la mejor calidad.

Dentro de la creación de páginas electrónicas apoyadas por el HTML, la manipulación de imágenes es de suma importancia, ya que esta nos permite ilustrar y apoyar al texto, de esta forma enunciar y resguardar correctamente a la imagen nos permitirá una óptima visualización de ella a través de algún tipo de Browser.

Entre otros formatos, los más convencionales para el uso de resguardo en imágenes encontramos el formato Gif y Jpg, de los cuales realizaré una mención.

Formato Gif.

Dentro de la red a menudo se pueden encontrar páginas de gran tamaño en cuanto a características gráficas e imágenes, dichas características ayudan gráficamente a la página pero en su cuestión operativa se vuelven lentas y difíciles de manipular. ►

En muchas de las veces el problema se debe a que la página tiene una imagen de un tamaño considerable, la cual se traduce como un archivo de imagen para recargar con un peso excesivo para el programa visualizador el cual tarda un tiempo considerable, en desplegar la información en pantalla. ►

Por tales razones hay un par de opciones las cuales nos permiten disminuir el tamaño de la imagen y lograr una coherencia con el recargador de imágenes. ►

La primera opción sería disminuir el tamaño de la imagen a través de algún software de control de imágenes, este podría ayudar a quitar pixeles a la imagen y por lo tanto reducir su peso en Kilobytes.

La segunda opción es ejerciendo un control en la cantidad de información de la imagen a través de la reducción cromática; el formato Gif nos permite realizar dicho control cromático de la imagen ya que disminuye su paleta cromática de millones o miles (24 o 16 Bits ) a 256 colores (8 Bits) y por lo tanto también se reduce el peso en Kilobytes de la misma.

Y una otra posible opción la ejerce el formato Gif, al simplificar la imagen, el formato Gif nos permite hacer una compresión de la imagen al buscar secuencias repetidas en sus datos y abreviaturas, de manera que las zonas de un color en un área grande se comprimen bien al contrario de las que tiene muchos tonos y graduaciones.

Un consejo sin duda es que la imagen en pantalla no rebase los 500 x 400 pixeles y que su tamaño no sea un número excesivo en Pixel, y así no tener que manipular las barras de desplazamiento del visualizador para poder ubicar la totalidad de la imagen.

El formato Gif puede ejercer un control sobre algún fondo de algún tipo de imagen, esta opción se le conoce como Gif's transparente, este formato tiene la característica de hacer transparente un color de fondo en una imagen, y así la imagen al ser reubicada en un nuevo fondo se verá únicamente la imagen y el nuevo fondo y no la imagen con su fondo y el nuevo fondo.

Un ejemplo lo podemos denotar en algún tipo de página Web en el cual el color transparente es remplazado por el color de fondo o background.

Este efecto se logra con una imagen de un sólo color de fondo y por consecuencia nulo con uno de fondo multicolor.

Un problema del formato Gif son sus sub formatos: Gif 87 (creado en 1987)

y Gif 89a (creado en 1989), ya que fueron creados con fines diversos, un ejemplo es la transparencia de imagen la cual podrá ser realizada por el subformato Gif 89a. ▶

Otro atributo del Gif (89a) es la capacidad de entrelazar un documento, un archivo Gif (89a) entrelazado contiene datos de un documento o imagen y los presenta en forma descendente en saltos de cuatro en cuatro, de tal forma que un documento al ser leído o recargado por algún tipo de visualizador lo hará reapareciendo en su totalidad a la imagen con varias facetas de nitidez y entendimiento de la misma, siendo así que la primera instancia visual de la imagen es completa pero difusa, la segunda instancia de la imagen es más perceptible, así cada nueva instancia va siendo de una mayor nitidez visual, hasta lograr la visualización total de la imagen.

Todo esto es posible si nosotros damos el formato Gif entrelazado (interlaced Gif) a nuestra imagen.

La función de crear imágenes animadas con formato Gif consiste en contener internamente múltiples imágenes las cuales serán visibles durante un tiempo determinado, en sí se trata de capturar la animación cuadro por cuadro.

Una animación generada con el formato Gif (89a) es de un fácil uso dentro de una página WEB como cualquier imagen Gif fija, pero sin embargo un problema es su incremento de información, así entonces el despliegue de la misma es un poco lento.

El formato Gif fué muy conveniente para uso en imágenes de área monocromática y no para imágenes de mayor complejidad cromática como fotografías e imágenes de objetos de la vida real, en sí el formato Gif soporta de 1 a 8 Bits.

Formato Jpg.

Sin duda alguna un formato compresor que es utilizado mucho en la transportación de imágenes fotográficas es el bien llamado compresor Jpg (Grupo

Asociado de Expertos en Fotografía) el cual es cada día más utilizado por creadores de Software y Hardware. ▶

Es un buen formato para comprimir imágenes por mapa de bits que puedan sacrificar información a favor de una notoria disminución en su tamaño de archivo, se pueden lograr asombrosas compresiones de hasta el 90% o más, sin embargo es un esquema de compresión con pérdida pues la información que se pierde durante el proceso de compresión ya no se recupera.

La información que se sacrifica es en el número de colores soportados o en la resolución de la imagen.

El factor de compresión determina la calidad de la imagen y el tamaño del archivo.

El surgimiento del formato Jpg surge ante la necesidad de transportar imágenes compresas de característica cromática compleja, ya que éste nos permitía almacenar imágenes con 16.7 millones de colores que es mucho más de lo que el ojo humano puede distinguir, y logra la compresión a través de complicados algoritmos matemáticos para comprimir el tamaño de los ficheros hasta una décima parte de su tamaño original.

Para todos aquellos creadores que intervienen dentro de las áreas gráficas, la necesidad de aprender nuevas herramientas es fundamental, al tener que entender todo tipo de nuevas instrucciones que surgían de esta red Internet, tuvieron con ello ▶  
que necesariamente acoplarse a todo este bombardeo de nueva información de ▶  
carácter electrónico, como entender un sistema de navegación en red, los beneficios ▶  
de un sistema de correo digital y por supuesto entender toda una nueva serie de ▶  
estructuras u órdenes de carácter de programación que reitera la misma creación ▶  
dentro de Internet, como lo es el HTML. ▶  
▶  
▶

▶ CAPÍTULO 3



▶ R A V I

▶ **CAPÍTULO 3.**

▶ **LA GENERACIÓN "X".**

Para los que todavía no saben, a nuestra generación la han bautizado como la generación X; nos consideran un movimiento el cual ve el mundo de diferente manera que nuestros padres. Se supone que somos más concientes de la naturaleza que nos rodea y estamos más interesados en cuidarla. También se supone que no somos tan amantes de la guerra como nuestros antepasados.

Desgraciadamente lo de generación X también viene un poco por la dificultad de contraer un compromiso, digamos en favor de la utopía; creer contra toda esperanza y luchar por mejorar realmente el mundo.

Así es, somos la generación X, porque nadie nos entiende, somos una interrogante, una incógnita (de ahí la x)... pero también tenemos como dices una nueva conciencia de lo que nos rodea y podemos cambiar el mundo cuando queramos porque no estamos atados a ninguna serie de reglas ancestrales.

El término de generación X es un término muy interesante, como lo es también los Baby Boomers, y la generación Nintendo.

Para los que no sepan los Baby Boomers son nuestros padres, son los que vivieron su juventud en tiempos de Vietnam, se les bautizó así por varias razones una de ellas es que se empezaron a preocupar de lo que sucedía en nuestro mundo, la generación X es la nuestra y ésta destacó a finales de siglo (los 90's), y la nueva Generación es la generación Nintendo, están bautizados así por que tiene una conciencia de la tecnología muy grande, y han perdido la capacidad de asombro en cuanto a Tecnología se refiere.

El fin de siglo trajo consigo el surgimiento de un movimiento de masas o grupos juveniles denominado como "X" o Generación "X", el cual atañe hasta en

▶ **CAPÍTULO 3**

▶ **GENERACIÓN "X"**

nuestros días, el movimiento ramificó a otros submovimientos como lo son la Hiperdecadencia y la Vanguardia. La decadencia surge como resultado de una sociedad que se jacta de avances científicos y económicos.

Diferentes generaciones han intentado contrarrestar diversas formas de vida, pasando de las utopías en los 60's al desquiciado culto por el dinero en los 80's, llegando a la apatía y desencanto de los 90's, el "y ahora qué" como forma de vida.

Por otro lado los "X" optaron por una vida conformista en la cual sólo se conformaban en obtener el dinero justo para vivir obteniendo trabajo en lugares como trabajos de servicios con poca remuneración y sin aspiraciones sociales, es la vida sin plan, a la deriva y al día.

Los "X" escuchan algún tipo de grupo de música progresiva y en su mayoría utilizan el pelo corto, es común que tengan los brazos adornados con múltiples tatuajes, y de vez en cuando están interesados en artes visuales como la pintura, el performance y las instalaciones. No suelen meterse con nadie y son rejejos a exhibirse en público, viven encerrados viendo televisión en compañía de otros "X", con los que conforman un clan. No les interesan los bares de moda ni las discotecas de lujo.

En cierta forma la decadencia a sido la misma a lo largo del tiempo, la de hace un siglo o la de los romanos hace 2 mil años, la diferencia radica en las posibilidades que nos brinda el ocio hoy en día; el éxtasis, la cocaína, la realidad virtual o el sexo por Internet son tan sólo ejemplos para darnos cuenta de que hoy en día las formas de decadencia superan por mucho, en lo que a experiencias innovadoras se refiere, a las del pasado.

Y en sí una característica de la llamada generación "X" es, precisamente, no creer en las generaciones.



La Generación "X" su entendimiento es esencial ya que de este surgen una serie de submovimientos, el Rave como submovimiento de la Generación "X" nos permite deslumbrar toda una serie de conceptos y formas las cuales con la ayuda de un entorno digital nos permita resolver toda una serie de gráficas visuales.

Cabe mencionar que mi enfoque en cuanto a todo lo que acabo de mencionar de la Generación "X" es de carácter netamente de investigación y entendimiento a diversos esquemas y escritos.



## RAVE.

## CAPÍTULO 3

### RAVE

El Rave se cree que surge en Ibiza, una isla española; y se cree por que en 1987 un grupo de personas organizaban tumultuosas congregaciones dentro de las cuales se consumía LSD , hachís, mariguana y la nueva droga Armony o droga del Amor (el Éxtasis), usual en congregaciones Rave.

Se dice también que surge en Inglaterra cuando los Dj's y turistas ingleses llevan consigo la droga a los Warehouse-Parties y luego a los clubes nocturnos del movimiento Londinense Acid-Hous; a su vez también se dice que surge en Alemania durante la primera gran fiesta Techno realizada en el verano del 91, durante la cual se vivió la experiencia de la música Techno combinada con éxtasis, o "la tacha", como se le nombra en México.

De esta forma, toda celebración Rave permitida por las autoridades de Inglaterra y Alemania, es realizada en grandes espacios cubiertos o en terrenos de alrededor de 30 hectáreas acondicionadas con foros y pistas para bailar al ritmo de todos los géneros de la música Techno.

Dentro de todas las nuevas formas de concepción cultural modernista manipuladas por entornos tecnológicos, la música no fué la excepción.

La música es una de las culturas más afectadas por este entorno electrónico por razones de una innovación y experimentación sonora inherente a este género.

Es así como surge la opción musical denominada Techno, una rama dentro de la música que se caracterizó por absorber y experimentar con entornos electrónicos.

El Techno como una forma musical, se caracteriza por generar efectos sonoros ya no con instrumentos convencionales, sino con instrumentos de resonancia electrónica.

La expresión Techno engloba a su vez otras ramas musicales debido a dis-

tintas formas de experimentación tecnológica como el Techno -Electrónico, Techno Hip-Hop, Techno Rave, Techno Pop, Techno Alternativo, Techno Hard, Techno Underground; estas formas a su vez muestran distintas formalidades de expresión tecnológica.

La palabra Rave en cuanto a términos gramaticales encierra significados como delirar, desvariar, devanear, disparatar, desbarrar, enfurecerse, rabiar, hablar con excesivo entusiasmo, deshacerse en elogios, maneras de hablar o expresar con desvarío (disparates, dolor, sentimientos) y una alabanza extravagante o exagerada, en sí cualquier término nos remite a una persona o grupo de ellas con un fin de problemas de expresión, pero el Rave no encierra toda esa problemática y no con ello quiero decir que escape de ella sino que volvemos a lo mencionado anterior, sólo es un término que la palabra encierra en una ley gramatical y a lo que esta ley podría acercarse con respecto a esta cultura es a lo mencionado como una expresión extravagante y exagerada.

Qué es un Rave, pues de manera genérica Rave es el lugar o la congregación donde los Raver's (gente impetuosa a esta forma de expresión) van a bailar Techno bajo un ambiente de complejos sistemas de luz y sonido a la cual se le unirá la habilidad del Dj's en su manipulación de estados atmosféricos ya sean energéticos o hipnóticos, así un Rave acude a estas agrupaciones con el fin de entre otras cosas disfrutar la vida.

El Rave como cualquier tipo de movimiento vanguardista lo único que buscó fue un tipo de nueva alternativa en función a su esparcimiento recreativo.

Por qué los Raver's recurren a las drogas; en una mayoría en cuanto a aspectos de una sociedad, problemas familiares, problemas de adaptación a su medio, etc., y la otra en cuanto a entornos de afectación psicológica en la que ellos creen que al usar algún tipo de droga o estimulante lograrán en sus alucines, fantasías adentrarse en atmósferas electrónicas y quizá creer que ellos son parte de ellas y si

a esto le anexamos un tipo de música que recae en atmósferas electrónicas de características psicodélicas, el sujeto tal vez pueda lograr algún tipo de engaño a su subconsciente y así lograr dicha sensación.

Lo que puede envolver un Rave, una congregación Rave (fiestas, reuniones, conglomeraciones, manifestaciones) nos remite a hablar de una asistencia de alrededor de 300 a 2000 o más personas (hablando de un buen Rave) en cuanto a su ambientación hablaremos de un sistema de sonido de alta resonancia, un sistema de luces suaves, un generador el cual permite manipular un sistema de luces más poderosas, un gran escenario dentro de los cuales predominaban ambientaciones extravagantes y exageradas, etc.

Un ejemplo de escenarios fué un Rave en el cual la utilizaron en decoración estrellas con colores metálicos y llamativos, otro semejando una atmósfera de velas, pero un Rave no sólo maneja un entorno de formas y luces sino que también depende de un conjunto de estimulantes que ayuden a que los Raver's tengan una buena impresión y motivación en sus sentidos para mantener así el gusto por las congregaciones Rave, de esta forma surgen los Dj's los cuales van a asumir parte de esta responsabilidad.

Algo que identifica a los Raver's es su forma de manejar sus conceptos y sus sentimientos es que ellos tratan de compartir sus experiencias y de generar una unidad.

¿Por qué el Dj's es tan importante en una reunión Rave?

Porque un Dj's conoce todo tipo de tendencias musicales Techno y entiende los comportamientos y reacciones que pueda tener un sujeto ante la presentación de un ambiente (pieza musical) Techno y otro.

Gran parte del concepto Rave es constituido por una sobrecarga sensorial de un tipo de audio y de una suave capa visual que los estimula y todo se conjuga para elevar a la gente dentro de un estado anímico el cual altere su física y sociología existencial.

La música pasa a ser la llave de los estados de ánimo la cual ayudará a que las experiencias pasen a ser un gran juego de sensaciones y visiones sin ilusiones.

El Rave envuelve dentro de sí conceptos futuristas oscuros y parte religiosos, manipula el entorno de un gran colorido metalizado, formas alegóricas, colores llamativos, formas futuristas. Comprende un estímulo por lo futurista, por lo alegórico y por apegar a sus seguidores a otra realidad, una realidad cibernética.

Un Rave puede tener tantas pantallas para proyecciones por el simple hecho de que los efectos visuales son parte esencial de él, de esta forma nos podemos encontrar con que hay pantallas de distintos tamaños y de diversas proyecciones como efectos de gráficas computarizadas, proyecciones láser o la proyección de miles de tubos fluorescentes verdes.

El Techno en sí es la base fundamental de todo Rave y se caracterizó por ser un modismo, que se le da a una forma de expresión musical la cual recae en una serie de sonidos que son producto de un sin fin de artefactos electrónicos. El Techno es la devoción hacia la herramienta hipnótica Beat .

El Techno como música instrumental o electrónica caracterizada por la inexistencia de textos y voz, como son el trance, house, house progresivo, hard house, industrial, ambient, etc.

El Rave , abarcó un estudio y entendimiento en conceptos, formas, figuras y colores entre otros.

El Rave como tal manifiesta una libre expresión, de gráficos visuales con tendencias electrónicas y futuristas e hipnóticas.

Las diversas gráficas Rave encontradas durante el período de investigación, ayudaron en parte a un entendimiento de su concepto, estas nos permitieron entender que sus creadores no están sujetos o limitados a una línea de conceptos o elementos de composición visual para la creación de sus gráficos, ellos manifiestan sus emociones y sentimientos en una libre expresión gráfica, pero sin dejar atrás la

escencia primordial de su concepto, electrónico, futurista e hipnótico.

Así entonces nos encontramos con gráficas de un fácil entendimiento en cuanto a su concepto y otras que nos resultan toda una complejidad visual, con formas, estructuras y conceptos de nuestro entendimiento lógico y otras remitiendo a toda una inventiva dentro de un mundo inexistente y fantástico.

Dentro de las gráficas de relativo entendimiento nos podemos encontrar con formas, imágenes y conceptos de una realidad totalmente existente, coherente, como una composición tipográfica, el uso de texturas de superficies reales, entornos y formas de una comprensión coherente entre otras.

Las gráficas de mayor entendimiento visual, hacen una referencia a una serie de formas y elementos (inexistentes o existentes dentro de una imaginativa fantástica) como la creación de ambientaciones galácticas, mundos fantásticos, una diversificación de naves intergalácticas y el desarrollo de un nuevo tipo de especie humana y animal, todo esto bajo el estímulo electrónico, futurista e hipnótico.

Mismas gráficas permitieron comprender, el estímulo visual que ejercían sus gamas cromáticas, dentro de las cuales predominan los colores denominados fríos y los colores sumamente llamativos.

Dentro de gráficas no muy complejas predominaron los colores llamativos (chillantes) acompañadas de otro no llamativo (un color frío), en cuanto a imágenes de una mayor constitución de formas y conceptos, sus gamas cromáticas recaen en colores oscuros, cálidos, fríos y raramente haciendo uso de algún tipo de gama o color brillante o llamativo.

Los colores fríos de mayor uso en gráficas Rave fueron el azul, violeta, verde y todas sus posibles combinaciones con el negro y el blanco.

Dentro de los colores llamativos son utilizados los colores cálidos como el rojo, amarillo, naranja y todas sus posibles combinaciones con el blanco.

En la creación gráfica Rave no hay limitantes que pudiesen ejercer éticas de

culto social, político o religioso, sino que cualquier tipo de idea o expresión será plasmado, ya que estas gráficas deslumbrarán solamente entre grupos de sociedades concernientes a estas manifestaciones, claro está que unas podrán circular entre toda la sociedad y otras no. El problema de las gráficas Rave no es tanto el concepto, el problema quizás sea el cómo está estructurado gráficamente.

Cabe mencionar que mi enfoque en cuanto a todo lo que acabo de mencionar de la Generación "X" es de carácter netamente de investigación y entendimiento a diversos esquemas y escritos.

## CAPÍTULO 3

RAVE



FOTO 1



FOTO 2



FOTO 3



FOTO 4



▶ IMAGINES  
RALE

▶ F. 1, 2, 15. Imágenes  
▶ *Kate* de un  
▶ entendimiento comple-  
▶ jo 1.

▶ F. 14. Imágenes *Kate*  
▶ de un entendimiento  
▶ post-complejo 3.





FOTO 1



FOTO 4



FOTO 2



FOTO 5

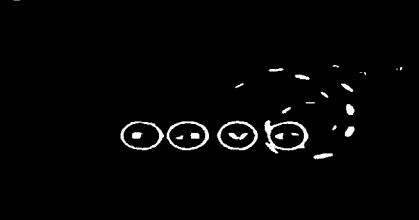


FOTO 3



IMAGENS  
RAUÍ

- ▶ 1.1.5. Imagens Rauí nos abrigos com temas Religiosos.1
- ▶ 1.1.6. Imagens Rauí de um entalamento poso (completo).1
- ▶ 1.2. Imagens Rauí de um entalamento com pleno.1



PROCESO  
DIGITAL

**▶ PROCESO DIGITAL.**

- ▶ En lo particular conformaré gráficos en función a todos los elementos y características ya mencionados, sin romper la esencia que caracteriza el concepto Rave, solamente ayudándome de los elementos y características de composición gráfico visual, de manera que las imágenes tengan un mayor soporte visual gráfico.

Las imágenes como ya había mencionado ayudarán a la elaboración de una página electrónica dentro de la cual se conforman sub-áreas de imágenes las cuales son conformadas por:

Frases.

Botones.

Backgrounds.

Ilustraciones.

Todo esto está diseñado con el fin de que si a alguien dentro de la majestuosa red Internet gusta por alguna imagen en línea que yo le obsequio, la tome y la plasme en su propia página Web y con esto lograr la interactividad que se desea en la elaboración de esta tesis, claro está que pediré que se me escriban unas líneas en la dirección de correo electrónico que les denoto, y con ello lograr establecer contacto con diversas fuentes de información las cuales me objetarán su punto de vista en cuanto a lo que se están llevando, ya sea un botón, Backgrounds, frase o alguna ilustración.

Todas las ilustraciones en primera instancia se pensaron y realizaron a mano alzada dentro de las cuales las de mayor afluencia visual se trasladaron a un entorno digital, dentro del cual un programa de trazo vectorial hizo la parte fundamental de reestructuración y armado de las mismas utilizando principalmente como herramienta la plumilla de curvas Bézier, ya que ofrece un máximo control en

el trazo de formas, las cuales en primera instancia fueron en blanco y negro, una vez llegada a la concepción visual deseada de la ilustración se recurrió ya a la plasmación de las gamas cromáticas, una vez terminado el trabajo de la elaboración de las gráficas se resguardaron en el formato propio del programa, ya que serían transportados posteriormente a otra aplicación gráfica que aceptaría ese formato por tratarse de la misma manufactura, quizás otra opción que ofrecía el programa de ilustración vectorial era salvar los archivos como EPS, sin embargo se observaba un considerable incremento en el tamaño de los archivos.

De manera particular se escogió un programa de dibujo Vectorial para estructurar las imágenes por su relativa fácil manipulación al encontrarnos con la dificultad de crear diferentes objetos y con todo ello presentaba la ventaja de seleccionar individual y fácilmente (sólo pulsando el ratón sobre la forma) cualquier elemento sin afectar al conjunto, como se trataban de objetos vectoriales su manipulación resultaba de un rápido proceso ya que por lo general un objeto de estas características no reitera un peso muy elevado en cuanto a (K), la mayoría de los archivos oscilaban de entre 100K a 800K.

Posteriormente las imágenes se trasladaron a un programa de mapa de bits, el cual reconociera el formato de las imágenes con el cual habían sido resguardadas, una vez que el programa las pudo visualizar, pasé a dar una serie de especificaciones a las imágenes para que éstas pudiesen ser posteriormente leídas en otra plataforma y ser visualizadas en la Red, de esta forma el programa de mapa de bits únicamente sirvió para reestructurar el tamaño, el peso de la imagen y su representación cromática, el programa ya no intervino en ningún aspecto de conformación o reestructuración de las mismas.

Una vez visualizada la imagen por el programa, como primera instancia se recurría a su modificación de su tamaño para después bajarle la resolución a 72dpi (la cual es una resolución ideal para el programa que se utilizaría para su visual-

ización final), posteriormente y como paso final se utilizaba un formato para resguardar la imagen dentro del cual el formato Jpg realizó óptimamente la tarea (como ya se había mencionado JPG es un buen conductor de imágenes dentro de Red).

Como paso final se reestructuró toda una serie de señalizaciones en programación HTML, dentro del cual se agregaban las imágenes bajo la etiqueta "<IMG SRC='imagen1.jpg'>", después de terminar todas las instrucciones o etiquetas se paso al resguardo del documento, para finalmente ser salvado o resguardado como ".html".

El paso final fué observar el archivo ".html" dentro de un visualizador o browser de red, el cual permitió finalmente analizar la imagen y el texto unidos.

La plataforma y el software que utilicen es indistinto, siempre y cuando manejes un formato a base de vectores, mapa de bits y un visualizador de Red.

A continuación muestro la serie final de las ilustraciones del concepto Rave, que serán previsualizadas dentro de una página Web, a su vez les indico junto a la imagen una serie de especificaciones que pudieran ayudar a su elección, claro esta que la página Web de Rave podrá ser visualizada dentro de la red Internet bajo el URL: (<http://www.labvis.unam.mx/~evl>).



## IMÁGENES EN LÍNEA, FRASES

RAVE  
MÉXICO

La creación de esta frase o imagen en línea, comprendió como *primera instancia* la estructuración de la frase RAVE MÉXICO la cual, pensada en una *composición tipográfica* de espacios un tanto cerrados, de tal forma que se visualice como un objeto de una aparente *unidad*, el color está fundamentado en la *composición de degradados en una escala tonal de blanco, negro, verde* y dar con esto una *esencia de realce tipográfico*, a su vez está pensada para que *canga sobre un fondo netamente negro*. En cuanto al color se buscaron una serie de gamas las cuales dieran un *sentido patriótico a la imagen*, al utilizar combinaciones del degradado que se compone por el *verde, blanco y el negro*, por último se *encierra a la imagen con un distintivo en rojo* para *ayudar aún más en la apreciación visual del realce de la frase*.

Esta imagen está pensada para ser usada como un *encabezado dentro de una página Web* y su peso aproximado es de *100k*, se recomienda ser plasmada en un *formato netamente negro*.

RAVE  
MÉXICO

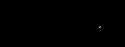
Esta imagen fue diseñada para *apoyar alguna explicación del concepto Rave* y su peso aproximado es de *40k*, se recomienda plasmarse en un *formato netamente negro*.

IMÁGENES  
FRASES

Catálogo de imágenes  
para su utilización en  
cualquier tipo de página  
WEB

## IMÁGENES EN LÍNEA, FRASES

En la elaboracion de estas imagenes ya no se busco una ambientacion bajo un estimulo patriotico, si no que ya se busco un estimulo mas hacia el concepto Rave, entrando en composiciones brillantes, plasticas y metalicas utilizando tipografía en altas y bajas, claro esta que con ello no se rompa una armonia visual o ya no se entienda su contenido, en cuanto a su color se buscaron gamas que en su aplicacion en plastico degradado logaran su armonia visual



Estas imagenes fueron pensadas para apoyar alguna explicacion del concepto Rave y su peso aproximado es de 20k c.u. se recomienda ser plasmadas en un formato netamente negro

En la creacion de todas estas imagenes en linea se busco una armonia visual, en las cuales se utilizo una tipografía que pudiera ser manipulada sin dejar de perder su esencia, se trato de buscar un equilibrio de la frase primordial (Rave)



Estas imagenes fueron pensadas para apoyar alguna explicacion del concepto Rave y su peso aproximado es de 20k c.u. se recomiendan ser plasmadas en un formato correspondiente al color de la misma imagen

IMÁGENES  
FRASES

Catalogo de imágenes  
para su utilizacion en  
cualquier tipo de página  
WEB.

## IMÁGENES EN LÍNEA, FRASES

Dentro de la creación de estas frases se buscó un acomodo tipográfico *netamente vertical* y con ello lograr en cuanto a las estructuras de las mismas un *equilibrio visual*, todas las frases a partir de su punto central miden lo mismo tanto en su *costado izquierdo* como en el derecho, son casi en su totalidad simétricas. En ellas ya se buscó la *unidad total* de su composición tipográfica al delimitar en una

casi totalidad los espacios entre ellas.

Algunas de ellas involucran en algún tipo de estructura que represente la *fuerza del concepto* con formas, colores y texturas totalmente inestables.

Estas imágenes fueron pensadas para apoyar algún tipo de explicación del concepto Rave y su peso aproximado es de 15k, así se recomienda se plasmen en formatos *netamente negros*.

IMÁGENES  
FRASES

Cartón de imágenes  
para su utilización en  
cualquier tipo de página  
WEB



## IMÁGENES EN LÍNEA, BOTONES

En cuanto a la creación de botones se pensó en una serie de figuras netamente geométricas: círculo, óvalo y con esto lograr la ambientación que predomina en cuanto a botones en diversas páginas de Web, claro está que un botón puede ser cualquier forma o figura pero se puede caer en el engaño visual de que solamente fuese una imagen colocada isométricamente sin imaginar que pudiese ser un botón.

Los siguientes cuatro botones están estructurados en un formato cuadrado dentro del cual se genera el botón ya sea en una forma circular u ovalada, en el cual las imágenes están colocadas para ser visualizadas horizontal o verticalmente.



Estas imágenes fueron pensadas en el apoyo de enlaces dentro de la misma página. La construcción de los botones fue en base al concepto Rave, en su seguimiento plástico, metálico y brillante.



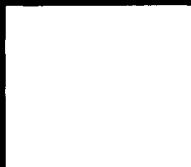
Estas imágenes fueron pensadas para apoyar alguna explicación del concepto Rave y su peso aproximado es de 8Kc/u, se recomienda se plasmen en formatos netamente negros.

### BOTONES

▼  
Catálogo de imágenes para su utilización en cualquier tipo de página WEB

## IMÁGENES EN LÍNEA, BACKGROUND

Estas imágenes harán la función de background, las cuales interactúan como fondo de una página Web, si desean visualizar una de estas imágenes como fondo de página Web deberán colocar la etiqueta HTML: `body background="img.jpg"`



Estas se encuentran e interactúan en una escala menor ya que son colocadas repetitivamente en forma de ladrillo por el visualizador de red, hasta lograr la totalidad del fondo dando la simulación de ser una sola imagen, esta tiene un peso aproximado de 20K c/u.



Imagen antes de ser recopilada por el visualizador de red.

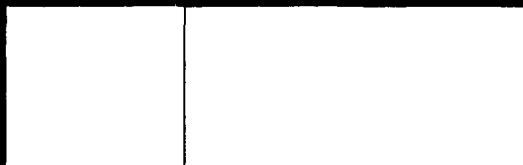


Imagen ya recopilada por el visualizador de Red, repitiendo la original hasta llenar el documento.

▶ BACKGROUND

▶

▶ *Estas imágenes*

▶ *para ser usadas en*

▶ *el lenguaje de programación*

▶ *WWW*

▶

▶

▶

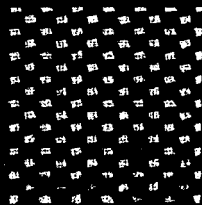
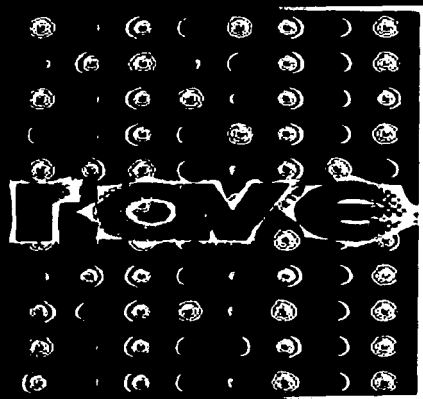
▶

▶

## IMÁGENES EN LÍNEA, ILUSTRACIONES

A continuación simplemente realizo una serie de ilustraciones del concepto Raye las cuales no ayudan en ningún aspecto técnico de una página Web sino que al contrario servirían como un entorno meramente decorativo.

Las ilustraciones son conformadas con el apoyo de las frases ya realizadas, de las cuales quise dar un énfasis mayor al colocarlas en alguna área y en alguna escala. Las ilustraciones están pensadas en crear toda una atmósfera visual confusa con colores chillantes y formas diversas.



ILUSTRACIONES

Catálogo de imágenes  
para su utilización en  
cualquier tipo de página  
WEB

Ilustraciones del concepto Raye, se recomienda ser plasmadas en un formato netamente negro, su peso aproximado es de 50K c/u.

Esta página está creada con un cierto número de ilustraciones del concepto Rave los cuales estan colocados a manera de grupos como lo son frases, barras, botones, backgrounds e ilustraciones de tal forma que puedan ser utilizadas por personas que interesen en ellas, ya sea tomando desde un boton hasta toda una línea de imágenes, ya que estas no representan costo alguno.

La página electrónica mostrará imágenes con el fin de ayudar entre otros a los seguidores del concepto Rave a conformar sus propias páginas electrónicas (esto lo realizó por que en el período de investigación dentro de Internet encontré mucha información del movimiento Rave pero en muchos de los casos las páginas mostraban una mayor información de textos y una poca de imágenes) o a otras formas de sociedades y con ello realizar una interactividad vía correo electrónico entre diversas personas de variados conceptos y su servidor.

## ▶ CONCLUSIONES.

▶ El Arte y la Ciencia como campos de investigación y creación son saturados por entornos tecnológicos con el fin de lograr un mayor desarrollo de las mismas.

La ilustración como tal y con el paso de los años a adquirido una personalidad de carácter electrónico, la cual empieza a dejar poco a poco sus indicios creativos netamente manuales o artesanales, sin el apoyo de ningún entorno electrónico (claro esta, en aquellas personas que retoman a la tecnología para su aplicación en el arte o la ciencia, el que no, simplemente aplicará los fundamentos en los entornos o medios que el considere).

Una posible razón de incluir o adoptar diversos modos de trabajo como sistemas de computo ya sea para la ciencia o para el arte, es sin duda alguna el mismo ritmo de la vida (su evolución), como ejemplo, día a día dentro de nuestra sociedad para poder resolver problemas de comunicación de tipo publicitario es requerida en un 90% la creación por métodos tecnológicos y el restante por sus diversas técnicas tradicionales, el problema como ya mencione no es que una sea mejor que otra, sino que una es más rápida que la otra en todo lo que concierne a una creación y reproducción visual gráfica, y así resolver problemas conceptuales a corto plazo.

Otro problema que vivimos los diversos profesionistas día a día en nuestra sociedad es sin duda la evolución de las técnicas de trabajo, ya que en el mayor de los casos donde se imparte la enseñanza, se hace por modos tradicionales limitando otras formas (en el mayor de los casos aún teniéndolas) que crecen a la par, como lo es la tecnología.

Así entonces un profesionista tiene no sólo que aprender un modo de trabajo artesanal si no también uno electrónico, si es que desea ingresar a un mundo de trabajo cambiante, cayendo así en una casi total dependencia por los entornos o medios electrónicos.

## ▶ CONCLUSIONES

La ilustración digital a ayudado en todas las diversas formas de comunicación visual gráfica, ya que permite generar de una imagen, toda una diversificación de la misma en cuanto a sus escalas, colores, formas, etc. las cuales pudieron ser plasmadas en los diversos contextos publicitarios en lapsos de reproducción a corto plazo.

La ilustración digital sin duda nos ayudó a generar imágenes de una manera mas rápida y eficiente (no con esto digo que la otra sea de un carácter mediocre, sino que abarca más tiempo en su realización) gracias a la utilización de los diversos *Hartwares, Softwares* que permiten la manipulación de imagen y sus diversas formas de aplicación. Todos estos recursos ayudan a resolver la composición de una comunicación visual estética y funcional. Para el ilustrador el conocimiento de los diversos instrumentos y técnicas son fundamentales, unidas de un enfoque creativo para el desarrollo de un objetivo comunicacional determinado. Siendo la ilustración digital dentro toda la variedad de técnicas de ilustración, un elemento importante en la transmisión de mensajes visuales. El ilustrador encuentra en la computadora una valiosa herramienta de producción donde al generar imágenes obtiene un control sobre su elaboración, en la realización gráfica por computadora no hay que basarnos en la sola aplicación del conocimiento de los diversos programas de pintado digital, sino que hay que también basarnos en todo tipo de conocimiento y fundamentos del diseño, para con esto no dejarnos sorprender por la fascinación que produce la facilidad de su manipulación.

De esta forma la imagen es un medio optimo para identificar algún tipo de mensaje, en el cual el ilustrador deberá enfocar estímulos para dirigir ese mensaje hacia los sentidos que se desea cautivar, utilizando los elementos y estrategias que logren un significado objetivo.

## BIBLIOGRAFÍA.

### ARTE POR ORDENADOR

"Cómo pintar y dibujar con su ordenador personal"

AUTOR: Bernstein, Saül EDITORIAL: CEFAC, S.A. 1a Edición 1989 144P.P. Barcelona, España.

### DIBUJAR Y PINTAR

"Curso de arte para principiantes"

AUTOR: Howard, Ken EDITORIAL: NATURART-BLUME  
1a Edición 1992 240P.P. Barcelona, España.

### EL ARTE Y LA COMPUTADORA

AUTOR: Pruett, Melvin EDITORIAL: MCGRAW-HILL de MEXICO, S.A.  
1a Edición 1995 255P.P. D.F., México.

### GUIA PRÁCTICA ILUSTRADA DEL DIBUJO

AUTOR: Bagnall, Brian EDITORIAL: BLUME  
2a Edición 1988 994P.P. Barcelona, España.

### TEORIAS DE LA COMUNICACIÓN DE MASAS

AUTOR: DeFleur M.L. EDITORIAL: PAIDÓS MEXICANA, S.A.  
4a Edición 1982 349P.P. D.F., México.

### DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

"Contribución a una metodología didáctica"

AUTOR: Munari, Bruno EDITORIAL: GUSTAVO GILL, S.A.  
10a Edición 1990 365P.P. Barcelona, España.

### LA SINTAXIS DE LA IMAGEN

"Introducción al alfabeto visual"

AUTOR: Dondis A. D. EDITORIAL: GUSTAVO GILL, S.A.  
8a Edición 1990 211P.P. Barcelona, España.

### CIBERMANÍA

"La emocionante guía de viaje a través del espacio digital"

AUTOR: Lindo, W. EDITORIAL: MARCOMBO S.A.  
1a Edición 1995 237P.P. Barcelona, España.

### VISIÓN ARTÍSTICA Y VISIÓN RACIONALIZADA

AUTOR: Daucher, H. EDITORIAL: GUSTAVO GILL, S.A.  
1a Edición 1987 186P.P. Barcelona, España.

## BIBLIOGRAFÍA

GRAMÁTICA DEL ARTE  
AUTOR: Beljon J. J. EDITORIAL: CELESTE.  
1a Edición 1993 240 P.P. Madrid, España.

MANUAL DEL ARTISTA  
"Equipo, materiales y técnicas"  
AUTOR: Smith, S. EDITORIAL: BLUMIE.  
1a Edición 1982 320 P.P. Madrid, España.

R.S.E HOME PAGE  
URL: <http://www.angelfire.com/page0/rse/index.html>

SCOTT WHITEFIELD-RAVE  
URL: <http://aurora.carleton.ca/~swhitfie/rave.html>

EVENTOS EN MEXICO  
URL: <http://datasys.com.mx/~gilligan/rave/index.html>

MOVIMIENTO ELECTRONICO NACIONAL MEXICANO  
URL: <http://www.giga.com/~carlosq/>

LINKS  
URL: <http://www.giga.com/~carlosq/ligas.htm>  
INDICE:LUGARES PARA VISITAR  
URL: [http://luke.com.itesm.mx/~cdmex/ciudad/lugare\\_i.html](http://luke.com.itesm.mx/~cdmex/ciudad/lugare_i.html)

MOVIMIENTO ELECTRONICO MEXICANO  
URL: <http://luke.com.itesm.mx/~cdmex/d,rave/rave.html>