



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTONOMA
DE
MEXICO



ESCUELA
NACIONAL
DE
ESTUDIOS
PROFESIONALES
ACATLAN



DIVISION DE DISEÑO Y EDIFICACION
PROGRAMA DE DISEÑO GRAFICO

T E S I S

" PROPUESTA DE DISEÑO PARA LOS CARTELES DE LA COMPANIA TEATRAL SERENDIPITY"

QUE PRESENTA EL ALUMNO:

BENJAMIN JORGE ALMAZO SOSA

CON NUMERO DE CUENTA:

271200107

PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES CAMPUS "ACATLAN"
SANTA CRUZ SIN NUMERO ACATLAN
OCTUBRE 1997

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



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.

AGRADECEMIENTOS

AGRADECEMIENTOS

AGRADECEMIENTOS

AGRADECEMIENTOS

AGRADECEMIENTOS

AGRADECEMIENTOS

AGRADECEMIENTOS

AGRADECIMIENTOS

A DIOS POR PERMITIRME ESTAR AQUÍ

A MIS PADRES, POR SU APOYO Y COMPRESIÓN.

MIGUEL ALMAZO MORAN
BERTHA SOSA DE ALMAZO

A MIS HERMANOS, POR SU IMPULSO INCONDICIONAL
CRISTINA, JUSTINO, GUADALUPE JESÚS, PATRICIA,
ALBERTO

A MIS PROFESORES POR SUS CONOCIMIENTOS.

A MIS COMPAÑEROS DE GENERACIÓN POR SU
COMPAÑERISMO

A MI ASESORA
MARTHA OLGA RODRÍGUEZ PÉREZ
POR SU PACIENCIA Y DISCIPLINA
A MIS SINODALES

D.G. JOSÉ LUIS CABALLERO FACIO

D.I. JOSÉ MANUEL LIRA RAMOS

D.G. ALEJANDRO CORNEJO LÓPEZ

ARQ. OLIVIA MONTOYA MARTÍNEZ

D.G. MARTHA OLGA RODRÍGUEZ PÉREZ

A LA ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
ACATLAN, POR DARMÉ LA OPORTUNIDAD DE ESTUDIAR
LA CARRERA EN SU PLANTEL

DEDICATORIAS

DEDICATORIAS

DEDICATORIAS

DEDICATORIAS

DEDICATORIAS

DEDICATORIAS

DEDICATORIAS

A MIS PADRES QUE SIEMPRE ME IMPULSARON A TERMINAR
ESTE PROYECTO, CON SU PACIENCIA Y APOYO
INCONDICIONAL
MIGUEL Y BERTHA

A MIS HERMANOS
QUE SIEMPRE SE PREOCUPARON POR QUE SIGUIERA
ADELANTE CON ESTA INVESTIGACIÓN
PATY, LUPE, CRISTINA, BETO, JESÚS, Y JUSTINO

A MI SOBRINO CRISTIAN, POR SU ALEGRÍA Y TERNURA, LE
DEDICO ESTA INVESTIGACIÓN

A MI ASESORA Y PROFESORA
POR SU ENTUSIASMO INCANSABLE
MARTHA

ÍNDICE

OBJETIVOS.....I

INTRODUCCIÓN.....II

CAPITULO UNO

EL TEATRO INFANTIL

1.1 ANTECEDENTES DEL TEATRO.....	1
1.2 EL TEATRO.....	6
1.2.1 CLASIFICACIÓN DEL TEATRO.....	8
1.2.2 GÉNEROS TEATRALES.....	8
1.3 EL TEATRO DE TÍTERES.....	8
1.3.1 CLASE DE TÍTERES.....	10

CAPITULO DOS

COMPAÑÍA TEATRAL SERENDIPITY

2.1 ANTECEDENTES.....	14
2.2 SIGNIFICADO DE SERENDIPITY.....	15
2.3 PRINCIPALES OBRAS.....	17
2.4 INTEGRANTES DE LA COMPAÑÍA.....	21

CAPITULO TRES

EL NIÑO COMO PERCEPTOR

3.1 ETAPAS DE LA INFANCIA.....	25
3.2 HABILIDADES DE LA INFANCIA.....	26
3.3 PERCEPCIÓN VISUAL INFANTIL.....	27
3.4 PERCEPCIÓN AUDITIVA.....	32
3.5 PERCEPCIÓN KINESTESICA.....	34
3.6 PERCEPCIÓN Y PROCESAMIENTO VISUAL INFANTIL.....	34

CAPITULO CUATRO

EL CARTEL INFANTIL

4.1 HISTORIA DEL CARTEL.....	37
------------------------------	----

4.2 DEFINICIÓN DEL CARTEL.....	50
4.3 FUNCIÓN PUBLICITARIA DEL CARTEL.....	50
4.4 CLASIFICACIÓN DEL CARTEL.....	51
4.5 TIPOS DE CARTEL POR UBICACIÓN.....	51
4.6 TIPOS DE CARTEL POR USO.....	52
4.7 SOPORTE GRÁFICO DEL CARTEL.....	53
4.8 PSICOLOGÍA DEL COLOR.....	56
4.9 FORMATOS DEL CARTEL.....	59

CAPITULO CINCO

TÉCNICA DE PAPIROGRAFIA

5.1 ANTECEDENTES.....	62
5.2 PAPIROFLEXIA.....	64
5.3 PAPIROFLEXIA ARQUITECTÓNICA.....	64
5.4 PAPIROGRAFIA.....	64
5.4.1 MATERIALES.....	64
5.4.2 TÉCNICAS.....	66
5.4.3 PAPIROGRAFIA CON DIFERENTES TIPOS DE PAPELES.....	70
5.5 LA TOMA FOTOGRÁFICA DE LA PAPIROGRAFIA.....	80

CAPITULO SEIS

METODOLOGÍA

6.1 PROBLEMA.....	96
6.2 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.....	97
6.3 ELEMENTOS DEL PROBLEMA.....	97
6.4 RECOPIACIÓN DE DATOS.....	98
6.5 ANÁLISIS DE DATOS.....	103
6.6 CREATIVIDAD.....	104
6.7 MATERIALES Y TECNOLOGÍA.....	105
6.8 EXPERIMENTACIÓN.....	106
6.9 MODELOS.....	106
6.10 VERIFICACIÓN DE MODELOS.....	124
6.11 DIBUJOS CONSTRUCTIVOS.....	134
6.12 SOLUCIÓN.....	148
CONCLUSIONES.....	161
BIBLIOGRAFÍA.....	164

OBJETIVOS

TEMA:

Propuesta de diseño para los carteles de la compañía teatral serendipity.

OBJETIVO GENERAL:

Proponer un diseño gráfico de cartel para la compañía teatral serendipity.

OBJETIVO ESPECIFICO:

Proponer cuatro diseños gráficos de carteles para las obras teatrales de la compañía teatral serendipity en la técnica de papirografía.

JUSTIFICACIÓN DEL TEMA:

Actualmente el teatro infantil no cuenta con un adecuado diseño de sus carteles, por ser un teatro dirigido a niños, pero por lo mismo debería contar con un diseño especial de cartel que llamara la atención de los niños y sus papas y los motivara para asistir al teatro. Existe muchos diseños de carteles de teatro para adultos, y dirigido al publico adulto, pero muy pocos para niños. Por este motivo mi propuesta es diseñar un cartel especialmente dirigido al publico infantil en la técnica de la papirografía, que logre llamar la atención de los niños, por su diseño colorido y creatividad.

CAPITULO UNO

EL TEATRO INFANTIL

OBJETIVO: Es investigar lo mas importante sobre el teatro infantil, que nos servirá para tener una mejor referencia para la propuesta del cartel teatral infantil.

CAPITULO DOS

COMPañÍA TEATRAL SERENDIPITY

OBJETIVO: Conocer a la compañía teatral serendipity, por ser a la que se le va hacer la propuesta de cartel, sobre todo para saber de sus obras, y tener una referencia para enfocar nuestra propuesta de cartel.

CAPITULO TRES

EL NIÑO COMO PERCEPTOR

OBJETIVO: El niño por ser a quien van dirigidos los carteles y las obras infantiles, por esta razón es importante conocer el perfil psicológico del perceptor infantil.

CAPITULO CUATRO

EL CARTEL INFANTIL

OBJETIVO: El cartel, por ser un medio de comunicación de nuestra propuesta debemos conocer mas acerca de su diseño gráfico.

CAPITULO CINCO

TÉCNICA DE PAPIROGRAFIA

OBJETIVO: La técnica en que se van a realizar los carteles, el conocer mas acerca de esta técnica nos servirá mejor para una buena ilustración de nuestra propuesta.

CAPITULO SEIS

METODOLOGÍA

OBJETIVO: Metodologia por la cual desarrollaremos nuestra propuesta, la cual nos dará una mejor dirección para tener un buen resultado de lo que buscamos.

INTRODUCCION

INTRODUCCION

INTRODUCCION

INTRODUCCION

INTRODUCCION

INTRODUCCION

INTRODUCCIÓN

El propósito de esta investigación es facilitar, justificar y explicar el desarrollo en la creación de una serie de carteles dirigidos a un público infantil principalmente, todo esto mediante el estudio profundo de aquello que determina su diseño, cómo el teatro infantil, la compañía teatral serendipity, el niño como receptor de los carteles, el cartel, la técnica de realización del cartel, y por último la metodología proyectual de Bruno Munari: mencionar y estudiar los aspectos a los que se refiere, el cartel infantil.

El teatro infantil nos muestra el maravilloso mundo de los títeres, donde el niño juega con su imaginación y se divierte. A través de esta investigación aprenderemos más acerca de lo que es actualmente el teatro infantil. El mencionar el teatro infantil en esta investigación, estudiar sus orígenes y sus funciones quizá cambie el concepto que tenemos de estos lugares, que cada día se esfuerzan por ser más atractivos al público, presentando obras sanas y divertidas.

El tener un aparato especial de teatro es primordial para esta investigación, al igual que el tener otro dedicado a conocer al Niño: sus intereses y necesidades en distintas etapas de su desarrollo, como también la manera más sencilla de atraer su atención. En el capítulo tercero menciono cuáles son algunas actitudes características de los niños, sus intereses, juegos y cómo es su desarrollo, tanto físico como intelectual, precisamente porque es a ellos a quienes dedico los carteles de este trabajo.

La propuesta para la compañía teatral serendipity me ha motivado a desarrollar carteles que lo promuevan precisamente porque creo que un teatro infantil debe promoverse más en el público infantil. Es por esto que la difusión de la compañía teatral serendipity es primordial para dar el primer paso, para que padres y niños sepan que hay otra opción de teatro infantil, por que la divulgación y aceptación que tenga entre el público, dependerá de la efectividad de los medios que para este fin se utilicen, soportes gráficos que den a conocer lo que es el teatro infantil, y lo que pretende lograr, sus objetivos de la compañía teatral serendipity.

La aportación de diseño gráfico, y propuesta de diseño, es la de ilustrar los diseños propositivos de los carteles infantiles en la técnica de papirografía, por ser una técnica muy versátil, para ilustrar diseños infantiles, gracias a la diversidad de materiales formas de trabajar esta técnica, que por su colorido y forma gusta a los niños.

Otra parte de la aportación de nuestra investigación es la de proponer un diseño gráfico de cartel infantil, para el teatro infantil, por esta razón el desarrollo de varios apartados.

CAPITULO

U N O

EL

TEATRO

INFANTIL

CAPITULO UNO

EL TEATRO INFANTIL

INTRODUCCIÓN

"El teatro despierta emociones, aclara y vivifica experiencias, desarrolla la mente y se considera la más espléndida fiesta para los sentidos y el espíritu."⁽¹⁾ En el teatro se conjuntan la literatura -verso y prosa-, la filosofía, las artes visuales -pintura, escultura y arquitectura-, la música, la luz, los colores y la expresión: acción, gestos y situaciones. Para los niños, los jóvenes y adultos es refinado y permanente placer de los sentidos, recreo del ánimo y estímulo para el pensamiento por sus comedias, dramas, piezas de humor y otras obras de puro recreo. Es una experiencia que seres de todas las razas comparten por ser elemento de vida y esencia de lo humano; es un generador de nuevas ideas que crea y transforma sentimientos, amplía y enriquece la cultura; cambia y mejora la condición, reformándola social y espiritualmente.

1.1 ANTECEDENTES DEL TEATRO

EL TEATRO GRIEGO

En Grecia, el teatro fue una de las actividades culturales más importantes. Dos veces al año, por espacio de una semana todas las actividades se suspendían para dar paso al teatro. Se cerraba el comercio, las oficinas y hasta los tribunales. En el teatro Griego las máscaras, que usaban eran grandes hechas de madera tallada y pintada, o de corcho. "Tenían un gesto invariable, ya fuera trágico o cómico, que servía para "borrar" la personalidad del actor. Aquí es donde surgen sus dos géneros importantes la tragedia y la comedia".⁽²⁾

EL TEATRO ROMANO

Existen pocas diferencias entre el teatro griego y el romano, ya que este último se inspira en el primero. Fueron características del teatro romano el lujo y la fastuosidad. En él, el espectáculo superó a la palabra. El teatro romano se inició con espectáculos de pantomima, la cual se desarrolló más que el teatro. Se prefería el género de divertimento, o cómico, al trágico. El público y el Estado romano siempre prefirieron el espectáculo masivo, el circo donde no cabían las ideas, sino la fuerza y el músculo. Se divertían con peleas de animales u hombres con hombres; con carreras y batallas, etc. Tal vez por esto, en Roma el teatro se redujo al espectáculo de la pantomima.

(1) DAN BONT
ESCENO TÉCNICAS EN EL TEATRO Y CINE Y TV

(2) ANTONIO AVITIA
TEATRO PARA PRINCIPANTES

TEATRO MEDIEVAL

En esta época, el teatro es predominantemente ritual. Incluso la misa aparece desde su origen como un grama. En la Edad Media, el teatro se representa primeramente en los templos, donde sacerdotes y monjes fungen como actores, en obras conocidas como Sacras Representaciones. a medida que avanzó el tiempo, el teatro de la Edad Media se colectivizó ya que participaba en él toda la población. El argumento fundamental casi siempre era el triunfo del bien sobre el mal; a parecían ángeles, santos, vírgenes y cristos, ayudados por buenos cristianos en la lucha contra los demonios. En México, el drama religioso medieval se sigue representando en distintas versiones: pastorelas, pasiones vivientes (como la de Iztapalapa), novenas, milagros, etcétera.

EL TEATRO ITALIANO

Conocido también como Comedia de Arte Italiana. Los actores de arte utilizaron una media máscara que cubría sólo nariz y pómulos y dejaba libre la boca para facilitar la audición del Público. cuya finalidad era "borrar" el carácter del actor para que prevaleciera únicamente el personaje. El vestuario era ridículo y extravagante, pero de mucho colorido. Los argumentos, por lo regular eran una serie de enredos que divertían mucho al público.

EL TEATRO ISABELINO

Tuvo un desarrollo mayor que el de las demás artes, por la cantidad de teatros que había. La forma del teatro era redonda o polígona; su exterior recordaba la apariencia de circos, donde se desarrollaban las representaciones, como, drama, tragedia y la comedia.

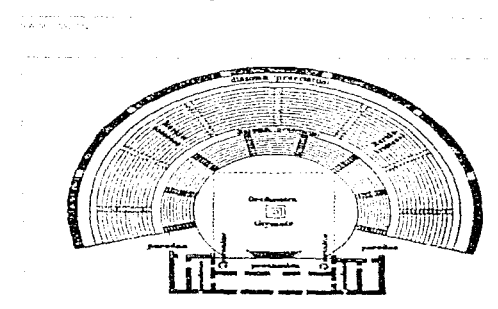
EL TEATRO ESPAÑOL

El teatro español de entonces es consecuencia directa de las Sacras Representaciones que eran usuales en el teatro medieval. Las representaciones empezaban durante la tarde y se alargaban hasta la noche, en lo que era un espectáculo de variedad constante, ya que se hacían interpretaciones de monólogos, piezas musicales, loas, sátiras en verso, pasos, dando forma a un espectáculo muy atractivo.

EL TEATRO FRANCÉS

En su inicio, el teatro francés era exclusivo de las clases alta la aristocracia y la naciente burguesía. El espectáculo teatral francés llegó a constituir una especie de maquinaria, donde todo estaba en su lugar, medido y exacto. Por otra parte, el teatro se adecuaba a la lógica estricta de la razón pura y el racionalismo, corrientes filosóficas del momento. El pueblo, lejos de la aristocracia, se divertía con espectáculos de "tradición cómica" que, a la larga, siempre constituyen una tabla de salvación para el teatro cuando languidece a fuerza de ser exclusivo de las clases privilegiadas. "Saltimbanquis, gnomos, músicos ambulantes, adivinos, agoreros, prestidigitadores, charlatanes, funámbulos, juglares bufones, son elementos esenciales de la comedia Francesa".⁽³⁾

(3) IDEM (2)



EL TEATRO DEL ROMANTICISMO

En sus inicios, el romanticismo elige como temas algunas de las leyendas más comunes de la edad media, y se libera de las reglas del teatro clásico, con lo cual logra una gran diversidad de fondo y forma. El principal género teatral que se desarrolla durante el romanticismo es el melodrama. El romanticismo se considera un movimiento de transición entre el neoclasicismo y el naturalismo que a su vez, influenciará más tarde al realismo.

EL TEATRO DEL NATURALISMO

El desencanto y tal vez la frustración ante las esperanzas sociales de la Revolución Francesa y su verdadero producto, traen como consecuencia una gran producción teatral contra el romanticismo, movimiento que rápidamente entró en decadencia. Es así como aparece el naturalismo una corriente gramática ubicada en la segunda mitad del siglo XIX y caracterizada por el escepticismo y la actitud en su visión de realidad, de manera que elige los hechos que representa como si fuesen datos científicos por investigar.

EL TEATRO DEL REALISMO

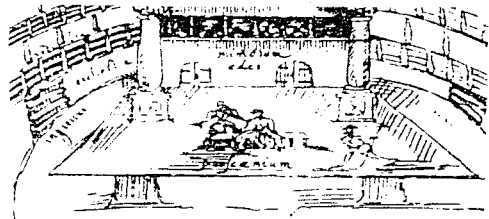
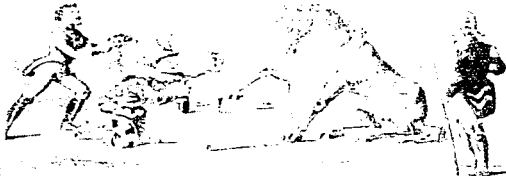
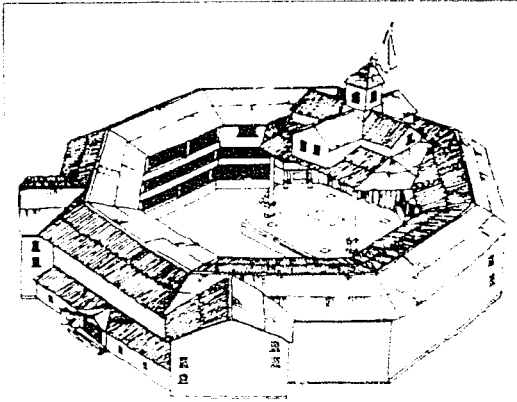
El realismo, es un movimiento más o menos contemporáneo del naturalismo, y centra su acción en la presentación de situaciones económicas, políticas y sociales del momento, debidas fundamentalmente a la decadencia de la burguesía del siglo XIX.

EL TEATRO MODERNO

Los inventos singulares, avances de la técnica, guerras, revoluciones sociales, etc. Propiciaron el surgimiento de nuevas tendencias en el teatro, visto no sólo como mero espectáculo, sino como medio que se utiliza para denunciar y hacer ver otra realidad al público. Y entre sus movimientos, están, el dadaísmo, el surrealismo, el existencialismo, el teatro épico, el teatro vanguardista y el realismo proletariado.

EL TEATRO ACTUAL

Por otro lado, han surgido nuevos movimientos teatrales que evidencian la existencia del teatro y prometen que seguirá existiendo, aunque ahora con una gran multiplicidad de tendencias, de las que no se excluye el utilizar el teatro como medio de expresión y difusión de ideas sociales y económicas. "Entre las tendencias están, el teatro de guerrilla, el teatro de documento, teatro periódico, teatro chicano, living theatre, teatro de pánico, teatro pobre, teatro happenig, teatro psicodrama, etc.". Otra tendencia del teatro actual es hacer de la vanguardia una escuela, al caer en cánones de expresión que afectan lo mismo a la forma que al contenido. Últimamente se da más importancia al montaje escénico y al gesto que la palabra.



EL TEATRO EN MÉXICO

En las civilizaciones prehispánicas de América, el fenómeno teatral hizo las veces de elemento ritual dentro de las ceremonias teocráticas politeístas de los incas, aztecas y mayas; pero también se dio como forma de esparcimiento. El teatro náhuatl era así mismo ritual y, por lo que parece, no estaba escrito. En él se utilizaban todos los elementos del espectáculo audio visual, música, danza, vestuario, pantomima y máscaras.

Después de la conquista, a los misioneros les fue fácil sustituir el teatro ritual indígena con el teatro ritual de la Edad Media. Utilizaron este género de teatro como instrumento de evangelización. Para esta época, se habían construido teatros en la capital del país y en algunas ciudades de provincia, que se convirtieron rápidamente en centros de reunión de la aristocracia mexicana. Tales foros acogieron a compañías de ópera importadas de Europa para solaz de las clases pudientes, mientras que el teatro popular seguía representando autos sacramentales y comenzaba a ensayar sátiras políticas.

A un así, surgen dos géneros que, no obstante su origen hispano, tratan de liberarse de las formas teatrales importadas: el género chico y el género dramático, además del teatro de revista y del juguete cómico. Después de la Revolución Mexicana se han gestado algunos movimientos teatrales interesantes, el teatro se representa de acuerdo a los grupos económicos que lo patrocinan, como son los sindicatos, etc. El estado mexicano ha tenido participación directa en la producción teatral del país. "Las misiones culturales de la época cardenista, el teatro trashumante de los años sesenta, el teatro conasupo de orientación campesina y el festival cervantino, lo mismo que la apertura de foros, teatros y escuelas de actuación".⁽⁵⁾

1.2 EL TEATRO

El teatro es mucho más que una guñolesca farsa o fiesta; es, sobre todo, comunicación de ideas, transmisión de mensajes que hacen al hombre más consciente, sensible, culto e imaginativo. Por el teatro es resucitado el pasado y son descubiertas nuevas dimensiones a la vida mecanizada, artificiosa y compleja de hoy, se desvelan inquietudes, son percibidos valores más significativos y se manifiestan reacciones y cambios en el desarrollo positivo. "El teatro es un arte audio visual, ya que para su expresión se vale de la imagen y el sonido".⁽⁶⁾ Y su función es la de crear una forma de comunicación unilateral, ya que el actor es quien transmite el mensaje de la obra, mientras que los espectadores la reciben.

(5) IDEM (2)

(6) IDEM (1)



1.2.1 CLASIFICACIÓN DEL TEATRO

EL TEATRO COMERCIAL

Depende directamente de la taquilla, su propósito consiste en recuperar con creces las sumas de dinero invertido. Y su lema es; al cliente hay que darle lo que pida, y esta sujeto a la ley de la oferta y la demanda.

EL TEATRO EDUCACIONAL

Es patrocinado por el estado educador; se inicia con las rondas y los juegos teatrales del jardín de niños y concluye su acción emancipadora en los grupos estables de mayor jerarquía profesional. Y su lema es; al público no hay que darle lo que pida sino enseñarle a pedir.

EL TEATRO DE BÚSQUEDA

"Es el que se produce con personas en permanente formación profesional; este teatro ha optado por la búsqueda como medio y fin de sus acciones". . . . Activo y desenvuelto, genera movimientos uniformemente acelerados que producen hallazgos que de una u otra manera, impulsan el teatro hacia nuevas direcciones. Y su lema es; toda búsqueda deberá conducir a hallazgos que lo hagan evolucionar.

1.2.2 GÉNEROS TEATRALES

"El teatro se divide en tres géneros teatrales: Géneros Mayores, Menores y Musicales" (8)

Géneros Mayores: Son La Tragedia, La comedia y la Tragicomedia, también conocida como Melodrama.

Géneros Menores: Son El Auto Sacramental, El Paso, La Loa, El Entremés, El Sainete, La Farsa y El Sketch.

Géneros Musicales: Son La Opera, La Opereta, La Zarzuela y la Revista.

1.3 TEATRO DE TÍTERES

Según María Signorelli, "la importancia que el teatro de títeres en su forma de espectáculo puede tener para los niños, es la misma que tiene, en la primera infancia, el "contar fábulas", es decir cuando el niño no posee otros medios de información y comunicación", como el juego en el periodo infantil, tiene el poder de despertar y desarrollar en el niño la imaginación sentimiento, con la que, partiendo de sí mismo, se aproxima a las cosas y al mundo." "Aquello que durante las narraciones de las fábulas era solamente creado por voz con el valor de sus pausas, de sus silencios, y de sus tonos a veces graves y otras agudos es evocado por el títere en una síntesis de voz, de color y movimiento". (9)

(7) HECTOR AZAR
COMO ACERCARSE AL TEATRO

(8) ÍDEM (7)

(9) ALBA RODRIGUEZ Y NICOLAS
LEUREIRO



Fig. 100



Fig. 101

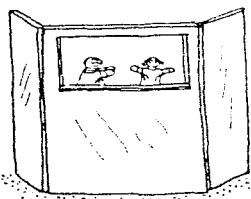


Fig. 102

Fig. 103



Fig. 104

Fig. 105



Fig. 106

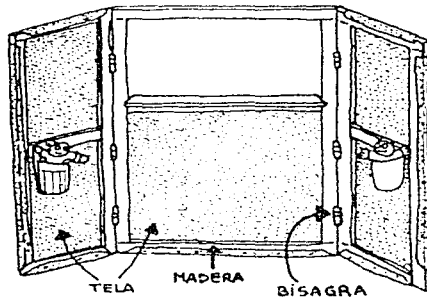


Fig. 107

Fig. 108

Fig. 109

Fig. 110

Fig. 111

Fig. 112

Fig. 113

TÍTERE

"Un títere, es un personaje, una figura teatral -de hombre de animal y aún de cosa-, que se mueve o es movida por medio del control humano". (10). Es cualidad esencialmente teatral, y el hecho de ser movido por medio de la acción o del control humano, lo que hace de esa figura y, en concreto, de ese muñeco animado, un títere, un personaje con un significado y un sentido dramáticos.

TEATRINO

El escenario de los títeres de guiñol y de varilla, consiste en una estructura de madera que cubre al manipulador y permite ver los títeres. Es el lugar de actuación y el ocultamiento de los manipuladores en la delimitación de un espacio escénico.

1.3.1 CLASES DE TÍTERES

Hay diferentes tipos de títeres, que se clasifican según su mecanismo o su forma de manipulación. por ejemplo: títeres de funda o de guante, de mano y varilla, de varilla, marottes, humanetes, marionetas animadas, monotes, de cámara negra, sombras chinescas, etc.

TÍTERE DE GUANTE

También conocido como guiñol es uno de los más sencillos y económicos. Para moverlo, el manipulador introduce los dedos en la cabeza y los brazos del muñeco, que se asoma medio cuerpo por el escenario

TÍTERE DE VARILLA

Se manipula con tres varillas: una para la cabeza y dos para los brazos, se agregan varillas para lograr movimientos especiales. Por lo regular, el manipulador de títere de varilla lo maneja desde abajo de la escena.

TÍTERE DE HILOS

Es el mejor conocido con el nombre de marioneta (del francés marionette) se manipula por medio de hilos que se dirigen a las articulaciones: con dos, muñecas, cintura, rodillas, cuello, y está dotado de un control general llamado cruceta. El manipulador lo maneja desde arriba del escenario. Con estos títeres se logra diversidad de movimientos.

MUÑECO DE CÁMARA NEGRA

Se trata de un espectáculo en el cual los manipuladores visten completamente de negro. El títere se pinta de colores fosforescentes y, mediante un recurso de iluminación, parece como si flotara en el aire.

(10) ÍDEM (9)



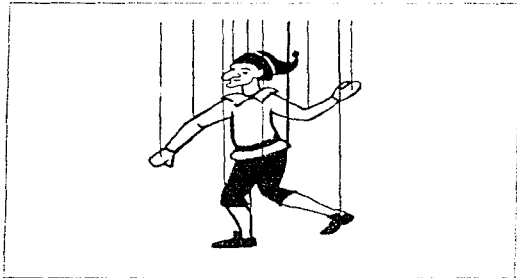
PIERRE DE MARCUS

2041



MAURICE

2041



PIERRE DE HUGO

2041



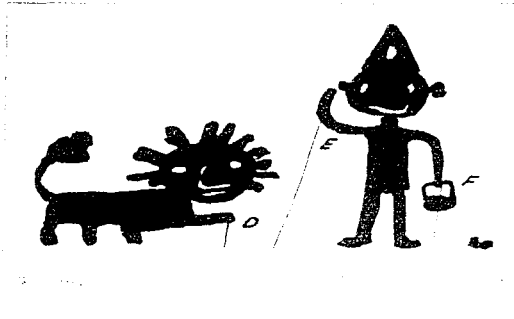
MARCEL

2041



PIERRE DE FRANÇOIS

2041



MAURICE

2041

2041

2041

LOS MAROTTES

Son títeres de palo sencillos, con una sola varilla al centro, y se utilizan, por su fácil manejo y poca movilidad, como "comparsas" en los espectáculos de títeres. A veces se hacen con ellos series de soldados, bailarinas habitantes de un lugar, etc. En la serie, todos tienen movimientos iguales y se integran a una sola varilla.

LOS HUMANETES

Esta clase de títere es mitad persona y mitad muñeco, ya que la cabeza y los brazos pertenecen al manipulador, mientras que el cuerpo y las piernas son las del muñeco. Se usan con frecuencia en la televisión y en el teatro de revista.

MARIONETAS ANIMADAS

"Se les llama así por que están hechas para filmaciones son muñecos fabricados con material movable, sin hilos ni varillas, que se fotografían". Su movimiento va cambiando a razón de veinticuatro fotografías por segundo y, una vez hecha la proyección de la película, se logra una imagen de movimiento natural. Se requiere de mucha paciencia para trabajar esta forma de títere.

El entretenimiento y recreación son necesidades humanas básicas que el teatro de títeres debe satisfacer por medio de una actitud, y de una actividad creadora. El teatro infantil tiene una sola finalidad: servir a la propagación de ideas, de enseñanzas, de valores legítimos y de nobles y bellos principios; y una sola función debe servir de agente integrador de todas las facultades creadoras del niño, de sus actividades intelectuales y manuales, de su vocación artística, de sus inquietudes artísticas y literarias y, aún, de su sentido o instinto social.

En este primer capítulo investigamos sus orígenes del teatro, como su historia a través del mundo, así como sus géneros, clasificaciones y corrientes filosóficas. Para llegar al teatro que es de más importancia para nuestra investigación el teatro infantil, también llamado teatro de títeres, o teatro guiñol. Por ser una de actividades de la compañía teatral serendipity, que se dedica hacer teatro infantil. Por este motivo nos será de gran ayuda para el desarrollo de nuestro proyecto, conocer todo, acerca del teatro infantil, por que la propuesta de cartel es para una compañía teatral, que se dedica hacer teatro para niños.

El tener un conocimiento, más amplio del teatro, y sobretodo del teatro infantil, es de gran utilidad, para nuestra investigación, por ser uno de los primeros apartados, que componen nuestra propuesta, el conocer el maravilloso mundo del teatro infantil, con su colorido, y amplio, repertorio, de creatividad e imaginación, nos transporta a la magia de la niñez, donde todo puede suceder.

CAPITULO

D O S

COMPANIA



CAPITULO DOS

COMPAÑÍA TEATRAL SERENDIPITY

INTRODUCCIÓN

La compañía teatral serendipity es una compañía teatral infantil, que desde hace años se dedican a producir obras teatrales para el público infantil, por amor al arte, y todo con sus propios recursos, por que son una compañía independiente, que crea sus propias obras originales, con vestuario, escenografía y canciones originales, con un contenido sano y divertido, por que sus obras gustan chicos y agrandes, por su colorido de imágenes y sonidos.

2.1 ANTECEDENTES

La compañía se fundó en enero de 1978, con la pastorela "Nochebuena Mexicana", estrenada en el Teatro de la Ciudad, en el D.F., "todos sus integrantes son de nacionalidad mexicana, profesionales preparados en diferentes disciplinas artísticas, dedicados al estudio y preparación de un nuevo enfoque teatral dentro del género infantil". (1) La pantomima con títeres, bajo la dirección de Jorge Ramos Zepeda, todos forman parte activa en el desarrollo creativo de las propuestas escénicas.

En 19 años de actividad profesional en forma continua, Serendipity ha realizado giras por las 16 Delegaciones del D.F., por los principales estados de la República Mexicana y los Estados Unidos, desarrollando un extenso programa de difusión cultural y recreativa. En 1978, Serendipity debutó en el Teatro de la Ciudad (México, D.F.), desde sus inicios ha participado en los más importantes festivales internacionales de teatro profesional de títeres efectuados en México. Serendipity es la única compañía de Teatro Infantil, en nuestro país, que ha sido galardonada por todas sus producciones, ha recibido nueve premios nacionales de todas las agrupaciones de críticos teatrales que existen en México; A.M.C.T., A.P.T. y U.C.C.T., además de otras distinciones importantes.

Desde entonces trabaja en forma independiente, su finalidad primordial es enriquecer con un estilo propio y definido, el espectáculo familiar en el medio teatral. Es la compañía Infantil más premiada de México, por la crítica especializada e importantes agrupaciones que se preocupan por el desarrollo del que hacer teatral. "El trabajo artístico y la organización de Serendipity se puede definir como una labor conjunta que se enriquece con el talento de sus integrantes y la participación directa y entusiasta de quienes simpatizan con esta original forma de desarrollar el teatro." (2)

(1) COMPAÑÍA TEATRAL SERENDIPITY

(2) ÍDEM (1)

Como se dijo anteriormente, surge con la "Pastorela Nochebuena Mexicana" estrenada en el Teatro de la Ciudad, en México D.F. el 6 de diciembre de 1978. Ha sido representado con éxito en los principales Teatros del Distrito Federal, en el interior de la República Mexicana y en giras a los Estados Unidos para ser representada ante la comunidad hispana. En abril de 1979, estrenan el "Circo Serendipity", con esta obra se han realizado más de 800 representaciones en toda la República Mexicana. Ganadora del premio "Gachita Amador" y galardón especial por 10 años de éxito en 1990 otorgados por la Asociación Mexicana de Teatro.

En enero de 1990 estrenan "Vuelo Mágico", espectáculo musical con bailarines, mimos, títeres, canciones originales y una gran producción. Ganadora del premio especial de la crítica, al mejor espectáculo del año, otorgado por la Asociación de Periodistas Teatrales. En 1985, estrenan "Musical Con Títeres", totalmente recreada con el título de "Can Can Cabaret", espectáculo musical de los años 20's en París, con títeres, bailarines, etc. Ganadora del premio de la crítica por el mejor espectáculo del año. También premiada por la Unión de Críticos Cronistas de Teatro.

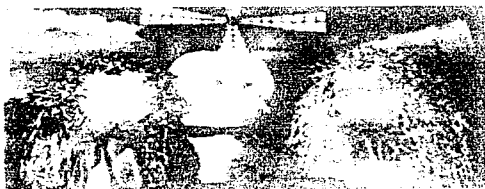
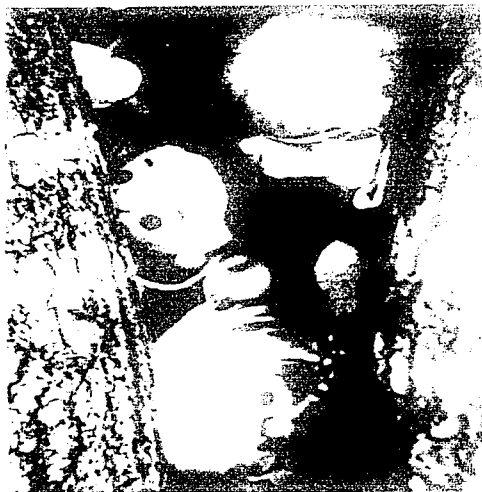
Han llamado la atención de todo el público en general, y el reconocimiento de la Crítica Teatral Especializada, es actualmente la única compañía de Teatro en México que ha recibido premios de todas las asociaciones de nuestro país, Asociación Mexicana de Críticos de Teatro (A.M.C.T.), Agrupación de Periodistas Teatrales, (A.P.T.), y Unión de Críticos y Cronistas de Teatro, (U.C.C.T.). Serendipity ha participado en numerosos festivales internacionales donde ha alternado con las más importantes compañías de teatro de títeres a nivel mundial, siendo su participación la más exitosa de estos eventos, como ocurrió en el Primer Festival Internacional de Títeres Ollin Yolliztli. En 1990, recibió un premio especial del periódico Claridades, por su larga trayectoria creando espectáculos para toda la familia.

2.2 SIGNIFICADO DE SERENDIPITY

La palabra Serendipity puede tener muchos significados, encontrados en diferentes diccionarios, pero para la Compañía Teatral Serendipity solo tiene uno en especial. Significado del nombre "Serendipity": Facultad para lograr fortuna y descubrimientos felices. "Es una compañía teatral infantil independiente que trabaja con sus propios recursos. Las obras se producen con los ingresos en taquilla, y son los propios integrantes del grupo quienes realizan las producciones en el taller Serendipity".

La compañía destaca en el ámbito del teatro infantil, por su infatigable búsqueda propositiva, que complace a chicos y a grandes por sus incansables exploraciones temáticas y formales, donde igual importancia cobran los títeres, que los actores, con el cual magnetiza al índice mayoritario del público infantil logrando que el adulto se involucre igual que el niño, gracias a que siempre buscan acercarse a la gente con sinceridad expresiva.

(3) ÍDEM (1)



Son creadores de su propia escuela, han logrado imprimir un estilo propio y definido a su trabajo; que gracias a su abundante manejo de recursos, como actores, mimos, bailarines, títeres, vestuario, luminotecnia, efectos especiales de luz y sonido.

Conscientes de la necesidad que el niño tiene de preservar ese mundo mágico, producto de su imaginación, hemos querido reunir sobre un escenario a los más interesantes personajes. Importantes todos ellos en la vida y juegos de un niño y que a él sin duda, le agrada verlos representados en el también mágico teatro de títeres. "La Compañía Teatral Serendipity, se propone penetrar en el maravilloso mundo infantil, en el entendimiento de que aún se conservan vivas en él la pureza, la ingenuidad y la fantasía".¹⁴

Entre las incontables maravillas del mundo, la mayor es el ser humano. Serendipity aprovecha la oportunidad y a través del difícil arte de los títeres, procura estimular la sensibilidad y el talento innato en los niños. A ellos está dedicado nuestro espectáculo, son los niños y los adultos con espíritu infantil, quienes lo harán existir con la magia de su imaginación. El concepto, la dirección, etc., pertenecen en mayor o menor grado a los integrantes del grupo, todo es parte de una aventura común, amor al teatro, a los títeres y especialmente al público infantil, a quienes dedican parte de su vida y el resultado de su trabajo.

2.3 PRINCIPALES OBRAS

"EL CIRCO DE SERENDIPITY"

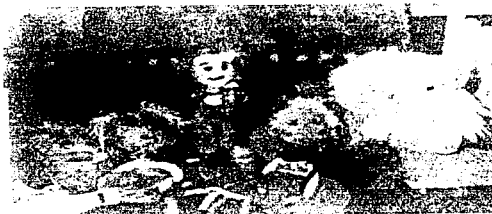
Primer espectáculo de pantomima y títeres en México, que nos transporta al maravilloso mundo del circo internacional, en el que se mezclan música, baile, malabarismo, ilusionismo, equilibrismo y efectos especiales de luz y sonido, con actores y más de 60 personajes en escena, que durante una hora hacen las delicias de chicos y grandes, con una participación activa del público.

Inspirado en los interesantes y divertidos actos del circo. Incluye una variada y equilibrada programación de rutinas circenses capaces de atraer la atención de los niños y adultos, el uso de diálogo es mínimo, lo cual significa que el espectáculo se apoya principalmente en situaciones visuales, de tal modo que fue necesario recurrir, aprovechar una expresión genuina y estética; la pantomima con títeres. "La escasez de diálogo ha sido suplida por efectos especiales de sonido y se seleccionaron números de melodías acordes a cada acto".¹⁵

Son parte del programa los siguientes números: El payaso mago, los perros bebedores, la danza de las orugas, el levanta pesas, la equilibrista, la caballista, el conejo imitador, los fenómenos, la danza de las cucharas, el domador de leones. La acción se desarrolla atrás de un teatrino con dos niveles y se utilizan en la representación más de 40 muñecos de guante.

(4) IDEM (1)

(5) IDEM (1)



"VUELO MÁGICO"

Es un espectáculo musical infantil que nos introduce en el mundo mágico y maravilloso de un niño, Popy, en contacto con la naturaleza, sus ilusiones y grandes amigos, entre ellos un globo rojo. Mimos, bailarines y títeres, participan en esta obra que incluye efectos de iluminación y sonido, canciones originales y una cuidada pista musical.

La obra se desarrolla en pantomima con títeres, participan actores, animadores mas de 40 personajes, la acción se divide en escenas, utilizando para su separación carteles ilustrativos. Con la intención de estimular la imaginación del espectador infantil, se ha omitido en su totalidad el diálogo, supliéndolo por efectos de sonido y puentes musicales, convirtiéndose ambos elementos, en el principal apoyo a las imágenes producidas a través del titere. Entre las escenas tenemos: Viaje en globo, Atrapando luceros, el globo desinflado, pidiendo ayuda, con ayuda del viento, jardín de la lluvia, negandose a jugar, cazando ratones, compartiendo los juguetes, los hermanos de trotón, trotón, el caballo favorito, asamblea de los juguetes, recibiendo una lección, para consolar a un niño, el globo de popy.

"CAN CAN CABARET"

"Serendipity encontró una historia tierna, la de un pequeño periodiquero francés, que sueña con ser propietario de los grandes centros nocturnos de la ciudad Lux" (1). Para ello por primera vez en México, lleva al escenario un Cabaret para niños, que contiene la magia del city hall, el cual había sido utilizado con éxito en espectáculos sobre hielo. Este feliz descubrimiento, con 40 títeres y mas de 30 personajes en escena, recuerda a las máximas figuras del género y conjuga música, mímica, bailes, ilusionismo y efectos especiales de luz y sonido, dando como resultado la mejor producción de serendipity. París, sus calles y su gente, el ejercito francés, primera guerra mundial, yo amo el music hall, inicia el espectáculo, nostalgia por charlot, quejío flamenco, recordando a al jolson, manos mágicas, el viejo, la playa, el bombín, fifi la blonde, ron dando y su órgano musical, una de caballitos, su majestad el can can, gran final

"PASTORELA NOCHEBUENA MEXICANA"

Un grupo de pastores se dispone a ir a Belén para adorar al hijo de Dios, que nacerá por la noche, y sorpresivamente se ven confundidos entre el bien y el mal, deslumbrados por la avaricia, contagiados por la envidia, enfermos de gula, todo a causa de Luzbel que junto con sus secuaces se han filtrado entre los pastores, utilizando disfraces, ha provocado el desconcierto, y gracias a la intervención de el arcángel Gabriel que ha derrotado ventajosamente a las fuerzas del mal, los pastores son salvados de la tentación y de tal suerte que Luzbel regresa tristemente al infierno y a los pastores consiguen llegar felizmente hasta el portal de belén para adorar al niño Jesús y ofrecerles sus humildes presentes. Reparto: Luzbel, guía, envidia, gila, celfa, menga, lupe, lorentza, carrasquilla, bato, bartolo y ermitaño, bras, tereso, jacinto, arcángel Gabriel, José, María.

(1) IDEM (1)



MANA TITELER, TITELER



MANA TITELER, TITELER



MANA TITELER, TITELER



MANA TITELER, TITELER

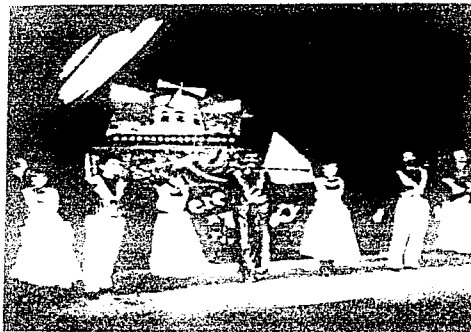


"VUELO MÁGICO"

MANA TITELER, TITELER



MANA TITELER, TITELER



MANA TITELER, TITELER

2.4 INTEGRANTES DE LA COMPAÑÍA

JORGE RAMOS ZEPEDA

"Director y fundador de serendipity. Se inicia en la escuela de Bellas Artes en 1963, como alumno actúa en 1965, en teatro estudiantil. En 1967, participa en el festival de verano de Bellas artes y gana el 1er. lugar, actúa en el festival internacional de Manizales, Colombia" (7).

En 1969 y un año más tarde, se integra a la compañía de Teatro Universitario, realizando una gira a Centro América. Durante varios años actúa para el CUT, en los Teatros Arcos Caracol, Arquitectura y Casa del Lago. En 1978, debuta como director de Grupos Independientes en la Universidad del Valle de México, el ESES y el INJUVE (CREA), ese mismo año decide crear su propia compañía teatral, a la que se unen Rosa María Ruiz Oteo y Carlos R. Estrada. Jorge es autor, director y productor de las obras y el repertorio del grupo. Para el FONAPAS y D.D.F., crea con Rosa María Ruiz Oteo, un taller de Teatro Guiñol, para la Comisión Nacional del Año del Niño, en 1979,. Como periodista incursiona en la crítica teatral desde 1972. Trabaja desde 1967 en la Televisión privada y apartir de 1981, colabora en el área de Imagen Corporativa. Es creador de espectáculos originales, ha impartido clases, conferencias y talleres de teatro. Sus obras han ganado nueve premios nacionales de la crítica especializada en el teatro.

ROSA MARÍA RUIZ OTEO

fundadora de serendipity. Atriz, animadora de teatro de títeres, secretaria bilingüe, contadora y estudiante de historia. Estudio baile español y tap en Nueva York. Es coordinadora de producción en Serendipity. Profesional de las Artes Plásticas. Diseña y realiza el vestuario y los títeres de todas las producciones del grupo desde 1978. Es una de las fundadoras de la compañía Teatral Serendipity, y actúa en todas las obras del repertorio.

CARLOS R. ESTRADA

Actor, animador de títeres, publicirrelacionista, locutor y compositor musical, realizó estudios de actuación en la UNAM (Filosofía y Letras) y en el CUC. Además, locución en Radio UNAM. Participó en temporadas teatrales de importantes grupos: ISES (estudiantil), Tlancualejo (Universitario) y Carros (profesional). Ha impartido cursos de teatro y dirige a niños en obras infantiles. Ha grabado cápsulas en diversas estaciones radiodifusoras. Tiene 16 años de experiencia teatral. Es uno de los fundadores de serendipity y participa en todas las obras del repertorio. Es el creador de temas musicales "Serendipity" y "Con un poco de imaginación".

MARISA CABALLERO

actriz, animadora de títeres y educadora, estudió teatro en Bellas Artes, y diseño y confección de títeres en diversas escuelas. Imparte el curso de verano para niños en los que incluye: elaboración, producción y animación de títeres. Se integró a Serendipity en 1985, actúa en todo el repertorio del grupo.

(7) ÍDEM (1)

GERARDO SAMA

Inicia sus estudios artísticos a la edad de nueve años en el taller teatral de FONAPAS, dirigido por Jorge Ramos Zepeda. Es egresado del instituto "Andrés Soler" (88-91), como actor lo han dirigido: Martha Luna, Javier Rojas, Alejandro Bichir y Andrés Torres, entre otros. Ha actuado en el cine, radio y televisión, y en el programa "El Club de Gaby" como animador de títeres, ingreso a la compañía teatral Serendipity en 1988, y actúa en todas las obras del repertorio.

ELIZABETH OLIVIA

pasante de la licenciatura en ciencias y técnicas de la comunicación, estudió modelaje fotográfico y ha realizado pasarela "Junior". Actuó en pequeñas partes en el cine y telenovelas. Ha tomado diversos cursos sobre: Pantomima, Teatro, Danza y producción teatral, además de un seminario de teatro con Héctor Bonilla y Roberto Sosa. Ingresó a Serendipity en 1978, actúa en: "El Circo", "Vuelo Mágico" y "Can Can Cabaret", con las cuales ha realizado temporada permanente desde 1988 y giras por el interior de la República Mexicana.

FLAVIO RUIZ

Actor cómico y mimo de televisión y teatro, ha actuado en programas "Anabel", "Las Aventuras de Capulina", "Nosotros los Gómez" y con Jorge Ortiz de Pinedo. Fue animador de la mascota del canal 5 "G.C.", y actuó en el programa "El Club de Gaby", participó como actor en la cinta "No Jalen Que Descubijan", alado de Alfonso Zayas. Ingresó a Serendipity en 1988 y actúa en todo el repertorio de la compañía.

FANI VALENZUELA

Se inicia en el taller de teatro experimental del CCH, en 1985, cursa la carrera de Lic. en Literatura dramática y teatro en la UNAM y se gradúa en 1991. Ha tomado cursos de actuación y psicodrama en el Instituto de la embajada México - URSS. Ganó el concurso Delegacional del D.F., con el grupo teatral "León Felipe", actuó en el grupo "Irrupe" de Cuba, en la obra "Mariana Pineda", en el Festival Internacional Ciudad de México. Como actriz realiza importante gira al Festival Internacional "Podium 91", en Moscú, dirigida por el maestro Alberto Cellaire en la obra "Antígona". Ingresó a Serendipity actuando en la pastorela, en 1989, y participa en todo el repertorio de la compañía.

ANA LORENA SUAREZ ACTRIZ

Actriz, animadora de títeres, modelo y maestra de primaria. Egresada de la Normal de Maestros. Como actriz ha participado en telenovelas y teatro. Integrante de la compañía Serendipity, participó en la pastorela "Nochebuena Mexicana" en 1978, en el Teatro de la Ciudad, y reingreso en 1990 cuando Serendipity, viajó a Estados Unidos con la Pastorela. Actualmente participa en "Can Cabaret" y se prepara para actuar en todo el repertorio.

En general podemos decir que la compañía teatral serendipity, se dedica, hacer teatro infantil, para toda la familia, a través de los títeres, y de otros recursos, humanos; ya que son creadores de su propia escuela, han logrado imprimir un estilo propio y definido a su trabajo, que gracias a su abundante manejo de recursos, como, actores, mimos, bailarines, títeres, vestuario, luminotecnia, efectos especiales de luz y sonido.

La compañía serendipity destaca en el ámbito del teatro infantil, por su infatigable búsqueda propositiva, que complace a chicos y grandes por sus creativas exploraciones temáticas, donde igual importancia cobran los títeres, que los actores, con lo cual magnetiza al público infantil, logrando que el adulto se involucre igual que el niño, gracias a que siempre busca acercarse a la gente con su sinceridad expresiva.

La Compañía Teatral Serendipity, realiza un trabajo lleno de colorido, vibración escénica, e imaginación y creatividad, hacen de sus obras, un espectáculo bellissimo para todos, por que le da a los niños, la entrada a un mundo de la fantasía e imaginación.

A través de todos sus recursos creativos, como la temática de cada obra, su contenido, la forma de llevarla al escenario, con su gran variedad, y amplio colorido de títeres de todo tipo, que acompañan a los actores, y bailarines, en una mescolanza de luz y sonido, que maravillan a chicos y a grandes, con los efectos visuales, y auditivos, que le dan vida a los títeres, dándoles, otra dimensión a las obras, por su originalidad inigualable.

En este segundo capítulo de nuestro proyecto, habíamos, de la compañía teatral serendipity, que es nuestro cliente, y a quien se le hace la propuesta de cartel, por tal motivo es importante conocer, mas acerca de la compañía, su historia, trayectoria, significado, filosofía, integrantes, y lo más importante de cada una de sus obras teatrales; como de que trata cada una de sus obras. Ya que el diseño del cartel va a ser de cada una de ellas.

EL conocer textualmente, tanto visualmente el contenido de cada una de sus obras, nos dará, una visión más amplia de la imagen, y el contenido, que queremos proyectar en los carteles, acerca de la compañía, y de sus obras. Así, como una referencia, para los diseños gráficos de los carteles.

**CAPITULO
TRES
EL
NIÑO
COMO
PERCEPTOR**

CAPITULO TRES

EL NIÑO COMO PERCEPTOR

INTRODUCCION

El niño está pleno de ilusiones mágicas. un trozo de madera transforma fácilmente en un espléndido barco tripulado por piratas, disfrutando así de la aventura, con un par de peines es capaz de fabricar un avión y pilotarlo por toda la casa. El niño desea ser héroe, al tiempo que se produce en él crecimiento físico, se desarrolla en su interior la idea de ser "grande", quiere volar, montar a caballo, ser vencedor; el amor a la gloria le produce una notable audacia. Quiere viajar por un mundo hermoso, los niños aman la irrealidad, lo poético, la naturaleza; los pájaros, las mariposas, las orugas, los árboles, al gato amigo y al perro fiel.

Cuando se es niño se tiene ante sí una gran felicidad y corresponde a nosotros los adultos rodearla de belleza. Cuantas veces sorprendemos a un niño hablando con una diminuta flor en el pasto, o con un pez rojo en la pecera, él sabe que ni el pez ni la flor habrá de contestarle, pero seguramente en su interior está en comunicación con ellos. Para conocer a los niños, hay que convivir con ellos, tratar de entender su mundo, basta con sentarse junto a uno de ellos sin decir una palabra para que el mismo niño se acerque y comience a jugar con nosotros, estableciendo así una comunicación que tanto niño como adulto puedan entender, este es uno de los primeros pasos para que el niño nos permita entrar en su mundo; conocerlo y entenderlo dependerá del esfuerzo que en ello pongamos.

3.1 ETAPAS DE LA INFANCIA

Los estudios psicológicos que se han hecho sobre la infancia y su proceso de crecimiento se refieren a la manera en la cual se desarrollan desde el nacimiento hasta el final de la adolescencia, y las diferencias que hay durante esta etapa entre un niño y otro. Estas investigaciones generalmente se basan en la observación de la conducta del niño y su respuesta interna a ciertos estímulos externos.

"La conducta de la mayoría de los niños que los estudios han observado demuestran que ésta depende de varios factores que afectan la vida intelectual y social del niño, pero principalmente está determinada por su edad, aunque hay diferentes maneras de clasificar las etapas del desarrollo del niño, ya sea físico o intelectual"....

3.1.2 LA PRIMERA INFANCIA

Comprende tres etapas: *La de Intereses Perceptivos* (desde el nacimiento hasta los 6 u 8 meses); *la de Intereses Motores*: (de 6 meses a 2 años); y *la de Intereses Glósicos* (2 a 3 años). Durante la primera infancia los actos del individuo son compulsivos e instintivos, tiene una gran sensibilidad para los excitantes exteriores.

3.1.3 LA SEGUNDA INFANCIA

Comprende de los 2 a los 7 años de edad, la que es llamada edad del juego, a través del cual se realiza el individuo. Su interés no es duradero en ninguna actividad específica. El niño toma pleno conocimiento del mundo que le rodea a través de sus percepciones y movimientos y se pone en contacto con él, por lo que surgen dudas, es la edad de la interrogación, cuyas respuestas memoriza y asocia, nace la atención, la clasificación y el coleccionismo.

3.1.4 LA TERCERA INFANCIA

También es llamada la verdadera infancia, la cual comienza aproximadamente a partir del séptimo al octavo hasta aproximadamente los doce años cuando el niño toma conciencia de sus responsabilidades y el juego se convierte en una actividad de trabajo. "Se desarrollan las capacidades de elaboración, el juego se convierte en un medio por el cual el niño trabaja en objetivos específicos, comprende pensamientos abstractos, al final de este periodo puede decirse que el niño tiene formada ya una inteligencia adulta".

3.2 HABILIDADES DE LA INFANCIA

"Las áreas en que Frostig divide a las habilidades humanas son: sensomotora, lenguaje perceptiva, cognitivas superiores".

3.2.1 SENSOMOTORA

Comprende desde el nacimiento hasta cerca de los dos años de edad. Aquí el niño se explora a sí mismo y el mundo que lo rodea mediante el uso simultáneo de sus sentidos y movimientos. subdivide esta área en cuatro grandes grupos: Los dos primeros se refieren a la conciencia de sí y del mundo que los rodea; y los dos restantes al movimiento (habilidad para moverse en el espacio y para manipular objetos).

3.2.2 LENGUAJE

Generalmente el niño aprende sus primeras palabras entre los 10 y 14 meses, las combina entre los 18 y 24 meses, y las utiliza y comprende, al igual que casi todas las estructuras gramaticales de su crecimiento, en el desarrollo del lenguaje receptivo y expresivo, entre los 12 y 18 meses y 3 ó 4 años. El curso del desarrollo del lenguaje depende de las influencias interaccionales biológicas, sociales cognitivas y afectivas.

(2) IDEM (1)

(3) MARIA TERESA ALICIA SILVA Y ORTIZ
LA PERCEPCION VISUAL EN LOS PRIMEROS AÑOS
DEL APRENDIZAJE
SEGUN EL PROGRAMA FROSTIG

3.2.3 PERCEPTIVA

El desarrollo máximo de las funciones perceptivas dura aproximadamente el periodo entre los 0-3 ó 3-6 y 0-4 a 0-7 ó 6-7 años. Desde el nacimiento en adelante el niño tiene por lo menos una capacidad limitada para discriminar y reconocer estímulos presentados en el ambiente. Durante la infancia él aprende a comprender y adaptarse a su mundo a través del uso simultáneo de sus propios sentidos y movimientos. Así, pues, podemos decir que en el campo de la percepción visual, el niño parece reconocer primero sólo la presencia o ausencia de un objeto; posteriormente, hace la diferenciación sobre la base de características gruesas.

"Solo alrededor de los 6 ó 7 años de edad el ser humano desarrolla la capacidad de diferenciar sobre la base de una exploración sistemática de muchas características del ambiente circundante".⁽⁴⁾ La aptitud de distinguir la derecha de la izquierda, y el desarrollo de una predominancia cerebral, forman parte de estas etapas posteriores del desarrollo.

3.2.4 HABILIDADES COGNOSCITIVAS SUPERIORES

Dentro de esta área comprende las habilidades de integración y asociación, imaginación y pensamiento operativo.

El test de habilidades psicolingüísticas Illinpis (ITPA) y la prueba del desarrollo de la percepción visual de Mariane Frostin (DTVP). Con la aplicación del ITRA se trata de investigar los canales de comunicación, (esto es, las modalidades sensoriales a través de las cuales nos llega la información), los procesos psicolingüísticos, (es decir, cómo recibimos la información, cómo la organizamos y cómo la expresamos) y los niveles de organización (que sean representativos en relación con el pensamiento simbólico y automático y que involucre las cadenas de hábitos).

"La prueba DTVP. Se concentra en medir aspectos tales como la coordinación ojo mano la capacidad para distinguir la figura del fondo la constancia de las formas, la posición y la relación de las cosas en el espacio, con el fin de detectar sus habilidades perceptivas visuales".⁽⁵⁾

3.3 PERCEPCIÓN VISUAL INFANTIL

La percepción visual, así como de las habilidades para pensar, aprender y recordar que deben ayudar al niño en su adaptación social y emocional. La doctora Frostig y sus colaboradores definen a la percepción visual como "la capacidad para reconocer y discriminar estímulos visuales y de interpretar estos estímulos asociándolos con experiencias previas". con esto afirman que la percepción visual no significa solamente ver con precisión, puesto que la interpretación de los estímulos visuales ocurre en el cerebro y no en los ojos; por ello, explica, si se pone como ejemplo la percepción de cuatro líneas que forman un cuadro, la impresión sensorial seda en los ojos pero su reconocimiento como dicha figura ocurre en el cerebro.

(4) IDEM (3)

(5) IDEM (3)

Otros autores concuerdan con esta definición como, por ejemplo, la de Condemarin y Blomquist al decir que "percibir significa reconocer estímulos, tener conciencia de ellos y objetivarlos como vivencias externas al yo. "Los estímulos son captados por los órganos de los sentidos y transmitidos al sistema nervioso central para su elaboración; éste configura los estímulos en estructura con significados específicos"...⁽⁶⁾. Todas las percepciones representan totalidades significativas".

Por estas razones, un ser humano no puede recibir ningún mensaje del ambiente y responder a él si no tiene percepción visual el medio principal por el cual encontramos nuestro ambiente. Getman estima que el 80% de nuestras percepciones son visuales. Por ello, Montessori, Fröbel y muchos pedagogos de este siglo basan la educación en la cualidad de las experiencias que proveen al educando con un contacto directo de su ambiente (*color, forma, tamaño, textura*); no sólo para adiestrar a la percepción sino también como un primer paso en el adiestramiento de las funciones cognoscitivas superiores (*clasificación, seriación, categorización, etc.*).

Se sabe, además que "la constancia perceptiva implica la habilidad para verificar que un objeto posee propiedades inmutables como, por ejemplo, su *forma, posición y dimensiones* específicas, a pesar de la variabilidad de su imagen sobre la retina" La mayoría de los autores concuerdan con que es necesario ayudar a desarrollar la percepción del niño, pero los programas de percepción visual sólo serán totalmente efectivos si el adiestramiento no sólo se enfoca a este aspecto sino a la percepción en general. Considerando entonces que la percepción visual se encuentra en casi todas nuestras acciones, se afirma que ésta es necesaria para que el niño pueda tener éxito.

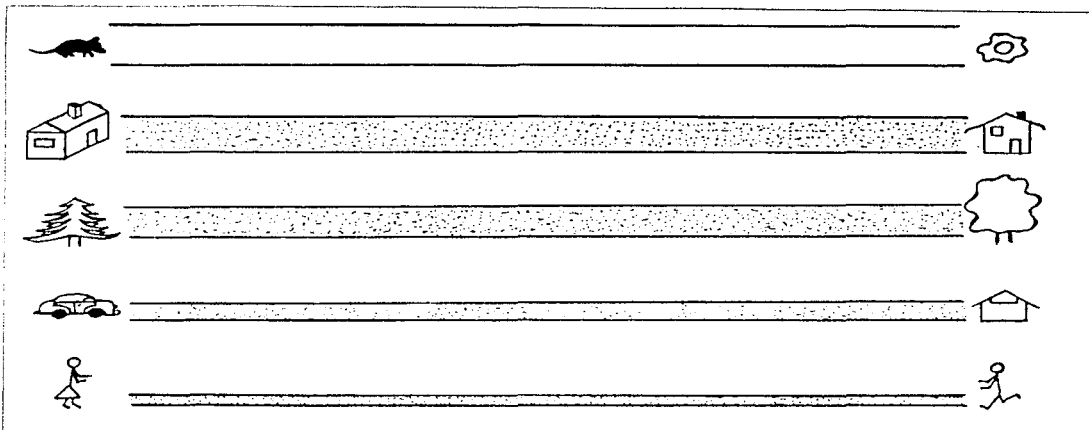
Frostig divide en cuatro los principales periodos de los años de formación de una persona: Infancia; Pre-escolar; el correspondiente a la época en que el niño asiste a la escuela primaria y, finalmente, la pubertad y adolescencia además, divide las habilidades, humanas en cuatro amplias áreas según sus periodos de máximo desarrollo de las capacidades perceptivas ocurre aproximadamente entre los 3 (4-6) y los 7 (6-8) años.

Varios autores han usado nombres diferentes para este periodo. Bruner, por ejemplo, lo llama la fase icónica; Piaget lo señala como el periodo final de la fase sensoriomotora e inicial de la fase operacional y la llama preoperacional. Este autor llama percepción al aspecto intuitivo de la fase de representación, aproximadamente entre los 4 y los 7 años.

"Las cinco áreas principales de la percepción visual que Frostig señala son áreas principales dentro de las habilidades perceptivas en las cuales basa su programa. Dichas áreas son: 1) Coordinación motora de los ojos; 2) discernimiento de figuras o percepción figura - fondo; 3) constancia de forma; 4) posición en el espacio y 5) relaciones espaciales"...⁽⁷⁾.

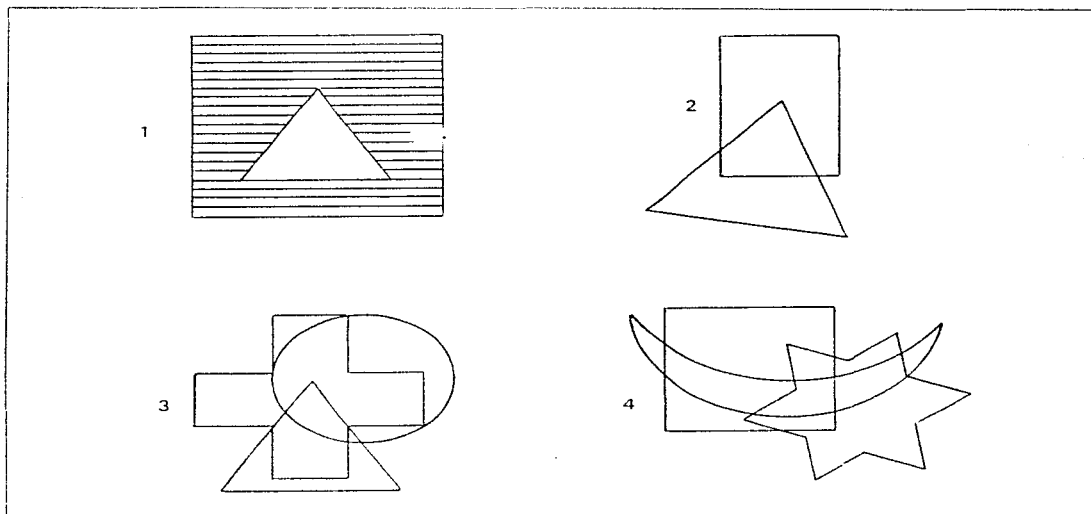
(6) IDEM (3)

(7) IDEM (3)



COORDINACIÓN MOTRIZ DE LOS OJOS

(11)



DISCRIMINAMENTO DE FIGURAS

(12)

LA PERCEPCIÓN VISUAL
EN LOS PRIMEROS AÑOS DEL APRENDIZAJE
SEGUN EL PROGRAMA PROTEO
MAYRA TERESA ALICIA SILVA Y CARMEL
LINA LÓPEZ ACATLÁN (13)

(21) DEM (14)

3.3.1 COORDINACIÓN MOTORA DE LOS OJOS

Según Frostig, "es la habilidad para coordinar la visión con los movimientos del cuerpo o partes de él". De allí que, para poder llevar a cabo adecuadamente una cadena de actividades dependemos de la coordinación ocular - muscular.

3.3.2 DISCERNIMIENTO DE FIGURAS

Para comprender la importancia de la percepción de las figuras y del fondo, hay que recordar que percibimos con mayor claridad aquellas cosas a las cuales dirigimos nuestra atención. "la figura es aquella parte del campo de percepción en que está centrada nuestra atención a cualquier otra cosa, lo que antes era la figura viene a ser: el fondo"...

Un niño que tenga deficiencias en esta área se mostrará desatento y desorganizado, ya que su atención tenderá a brincar hacia cualquier estímulo que se le presente, a cualquier cosa que se mueva, que brille o que sea de colores llamativos, aunque sea completamente ajeno a lo que debería hacer. Por esto, el programa Frostig trata de centrar al niño hacia los estímulos que son relativos al momento, evitando que se distraiga con otros ajenos.

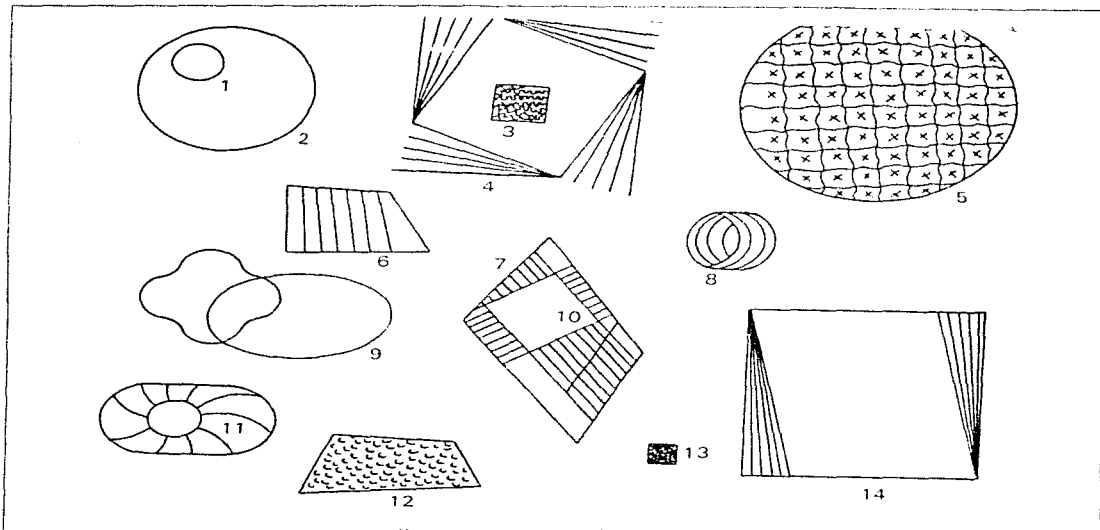
3.3.3 CONSTANCIA DE FORMA

Von Haller que "a pesar de las condiciones cambiantes del medio, nuestra conciencia del mundo entorno a nosotros permanece estable en grado notable.

Por otro lado, hemos aprendido que las cosas que están situadas más lejos de nosotros no son necesariamente más lejos de nosotros no son necesariamente más pequeñas y que según desde el ángulo del que observemos, podemos hacer las correlaciones correspondientes en nuestra percepción. Dentro de la constancia de forma encontramos la constancia de tamaño, de la claridad y la del color

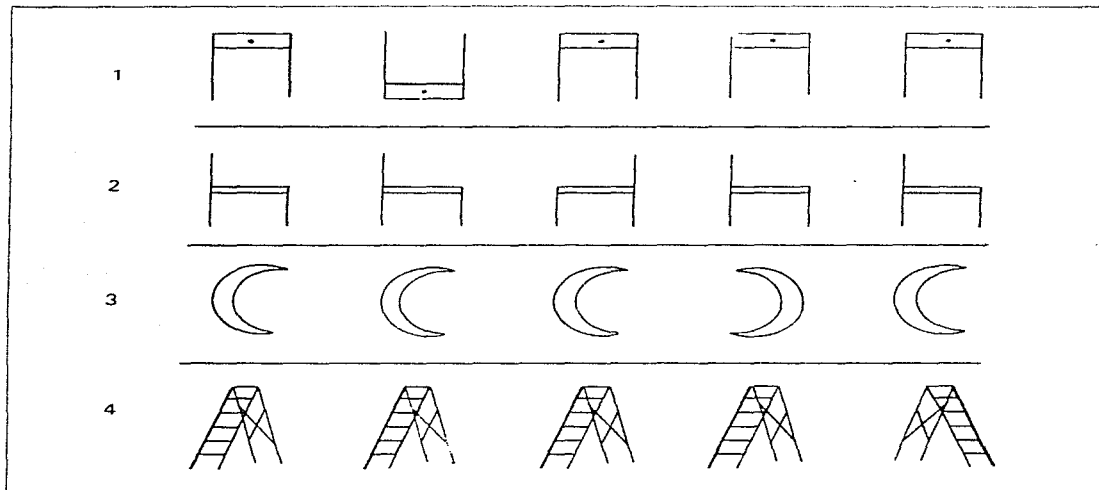
En cuanto a ésta última, los objetos tienden a permanecer constantes en la percepción cuando conocimos el verdadero color; es decir, los objetos de nuestro medio ambiente alcanzan estabilidad cuando conocemos su verdaderas características. Advertimos estos objetos de la misma manera, independientemente de la forma en que pueden ser presentados a los sentidos. En cuanto a la constancia del tamaño, el observador tiene la capacidad de juzgar el tamaño exacto, o modelo, independientemente de la distancia que interviene.

La constancia perceptiva es importante para poder distinguir pequeños detalles como, por ejemplo, los que diferencian a la r de la n , o una a de una d . Por eso, los ejercicios que propone Frostig ayuda a que el niño reconozca figuras geométricas independientemente de su tamaño, color o posición, y, más tarde, a reconocer palabras que ha aprendido aunque estén contenidas en contextos que no son familiares o en diferentes tipos de letra o escritura.



CONSTANCIA DE FORMA

(37)



POSICION EN EL ESPACIO

(47)

31 (47) GEM (17)

(47) GEM (17)

3.3.4 POSICIÓN EN EL ESPACIO

La percepción de la posición en el espacio se define como "la relación en el espacio de un objeto respecto al observador"⁽⁹⁾. La deficiencia en esta área distorsiona lo que nos rodea, por lo que la persona que la sufre aparece torpe y vacilante en sus movimientos, tiene dificultad para entender palabras cuyo significado indica una posición, en el espacio, los números y letras se le confunden (6 en vez de d, 6 en vez de 9, 24, como 42, etc.); por eso la cuestión ha sido considerada como esencial para la lectura por muchos pedagogos.

3.3.5 RELACIONES ESPACIALES

La percepción de las relaciones espaciales es "la habilidad de un observador para percibir la posición de dos o más objetos en relación así mismo o en relación con la posición relativa de los objetos". Esta área se desarrolla más tarde y se deriva de la anterior. Es importante para poder percibir secuencias, ya que cualquier número de partes diversas puede ser visto en relación con estas partes y con cada una de ellas, recibiendo aproximadamente igual atención.

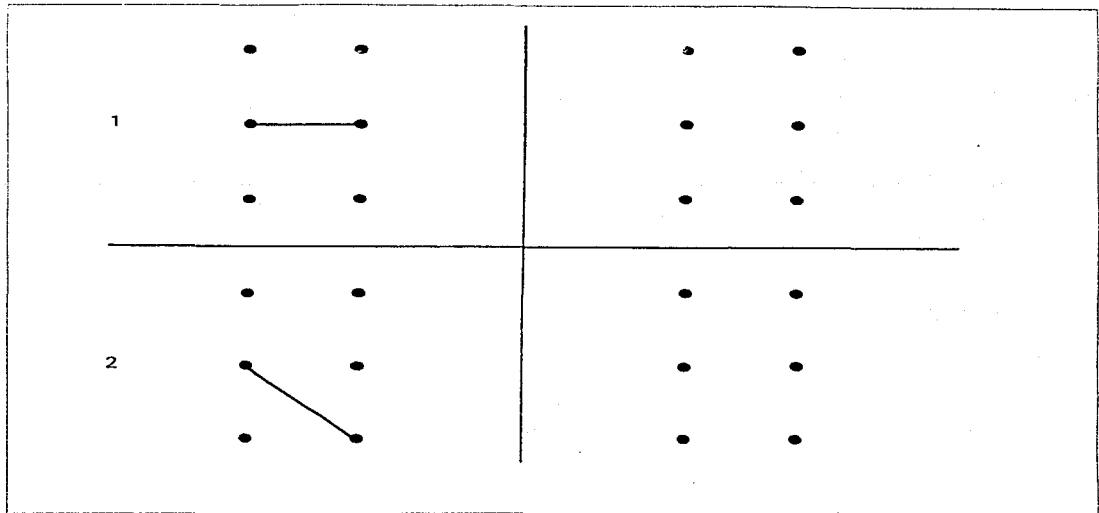
Así pues, teniendo en mente todo lo anterior es fácil concluir que la percepción visual no sólo es necesaria para el éxito académico sino también para vivir una vida plena, ya que sin ella se tendría muchas privaciones placenteras y de comprensión del mundo que nos rodea. Por esto, muchas investigaciones ha demostrado que el adiestrar la percepción visual puede ser altamente efectivo si ésta se integra con el adiestramiento de otras habilidades.

3.4 PERCEPCIÓN AUDITIVA

"Escucha al mundo mediante analogías y metáforas, aprecia y disfruta la música de su agrado. A través de lo que oye en el ambiente, genera conceptos e imágenes"⁽¹⁰⁾. Escucha diferentes opiniones, consejos y juicios e integra en una nueva conceptualización. Percibe, entiende y procesa al mundo mediante la integración de opiniones. Le gusta escuchar y es sensible a las necesidades de las personas que estima. Es sensible a los tonos y lenguajes no verbales de sus interlocutores. Escucha con empatía y se le facilita establecer relaciones interpersonales. Percibe, entiende y procesa al mundo a través de lo que escucha, traduciendo en sentimientos lo que su entorno implica en su mundo interno. Escucha con cuidado cada palabra y establece secuencias organizadas en su conversación. Interpreta y evalúa lo que oye en el entorno, haciendo referencia a sus creencias y a las formas establecidas. Preferentemente escucha los requerimientos del exterior y se ciñe a las normas y reglas establecidas. Percibe, entiende y procesa al mundo conforme a lo que escucha y dentro de un marco de referencia que le proporcione seguridad.

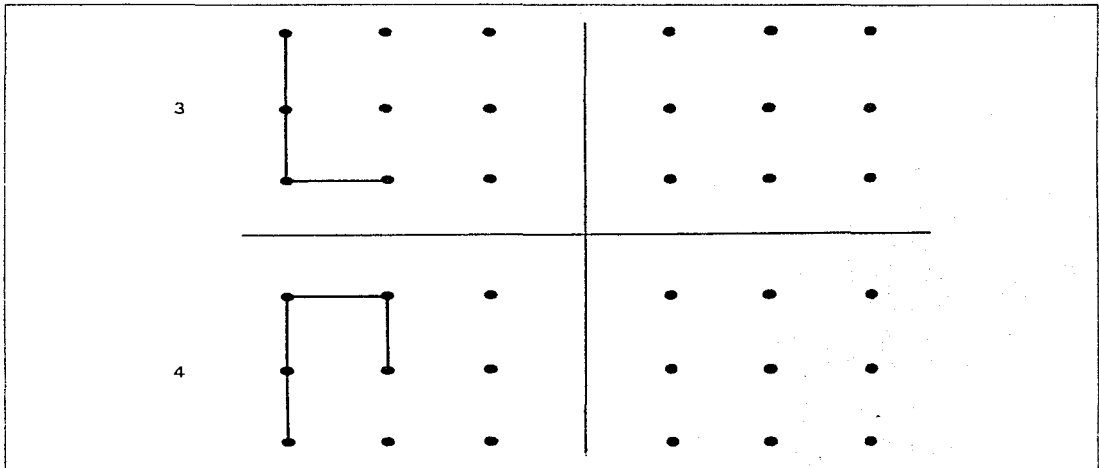
(9) IDEM (3)

(10) MATERIAL PARA
AMDIC, A. C.



RELACIONES ESPACIALES

(6*)



RELACIONES ESPACIALES

(6*)

(5*) IEM (1*)
(6*) IEM (1*)

Es concreto y claro en lo que expresa.(va al grano). Toma del entorno frases y opiniones que se aporten, datos lógicos, específicos y cuantificables. Expresa más de lo que escucha y su comunicación (al darla o recibirla) es literal o concreta. Percibe, entiende y procesa al mundo mediante opiniones, juicios y críticas que considere lógicas y con fundamentación medible.

3.5 PERCEPCIÓN KINESTESICA

Desarrolla sensibilidad para generar ideas, conceptos u objetivos nuevos. Se percata del entorno a través de sensaciones, se abstrae, generando conceptualizaciones. Es sensible a las necesidades de trabajo y operación y genera alternativas. Percibe, entiende y procesa al mundo por medio de sensaciones e integra nuevas concepciones de la realidad. Generalmente está pendiente de las necesidades de las personas. Es sensible a los requerimientos de la gente, se expresa efusivamente, le agrada la cercanía física. Le agrada trabajar en equipo, es entusiasta, inquieto e impulsivo, subjetivo. En ocasiones está a merced de su estado de ánimo. Percibe, entiende y procesa al mundo a través de sensaciones y sentimientos y esto implica de manera determinante a la persona.

Empatiza con el entorno a través de sensaciones, aporta su apreciación y respeta la postura del (los) otro(s). Evalúa lo que siente en el entorno y lo relaciona con su marco de referencia personal y con las formas establecidas. Se percata y siente las necesidades del entorno (personas, situaciones), y trata de adecuarlas a las normas y reglas establecidas. Percibe, entiende y procesa al mundo conforme a lo que siente y está dentro del marco de referencia de sus creencias y las normas sociales. Racionaliza las sensaciones y sentimientos, y se las explica lógicamente. Interpreta y hace juicios de valor sobre lo que el (ella) o los demás sienten. Reacciona impulsivamente lo que siente y lo fundamenta con hechos. Aunque pretenda ayudar es autoritario en sus interacciones. Percibe entiende y procesa al mundo conforme la interpretación racional de sus sensaciones y sentimientos.

3.6 PERCEPCIÓN Y PROCESAMIENTO VISUAL INFANTIL

Le gusta lucir diferente. Observa espacios apariencias, aprecia la belleza. Ve las perspectivas globales del negocio. "Percibe, entiende y procesa al mundo a través de imágenes e ideas diferentes". (11) Le gusta lucir de manera que complace al ser querido. Observa a las personas y al entorno y las implicaciones que provocan en él. Ve y comprende su trabajo a través de las relaciones interpersonales que en él se establecen. Percibe, entiende y procesa al mundo asociando imágenes y personas, sensaciones y sentimientos. Cuida su imagen de acuerdo a la situación a la que se enfrenta y en cuanto a las normas establecidas. Observa al entorno en sus atributos de orden, limpieza, secuencia y estructura. Ve y realiza su trabajo de acuerdo a las formas, los detalles y los protocolos.

(11) IDEM (10)

Percibe, entiende y procesa al mundo mediante el establecimiento de conceptos e imágenes secuenciadas y estructuradas. Luce formal y elegante. Mantiene un mismo estilo. Observa en el entorno las características cuantificables, aciertos, errores y porcentajes. En su desempeño, fija la atención en detectar problemas y medir eficiencias. Percibe, entiende y procesa al mundo asociando datos visuales con relaciones objetivas y cuantificables.

En esta investigación se ha definido a la percepción como "el reconocimiento y discriminación de los estímulos"; por ello, ésta siempre se refiere a algo que está presente; en cambio, en el pensamiento puede estar o no el objeto. Sin embargo, los objetos de percepciones pasadas y presentes son materiales de construcción del pensamiento, facilitándole así la materia prima y los símbolos y, además, le es útil para clasificar lo que se ha percibido. Esto es, se necesita la percepción para identificar, clasificar y comprender características que son evidentes, por lo que aquí interviene la memoria, ya que sin ella no se puede confrontar los estímulos actuales con experiencias e informaciones anteriores.

La importancia de este capítulo es retomar elementos que nos van ayudar a diseñar un mejor cartel, conociendo el perfil psicológico de nuestro receptor, el niño que es al que va dirigida la propuesta de cartel, ya que él es el público asistente de las obras infantiles, y debemos conocer más acerca de él; su infancia, con todas sus etapas, sus habilidades, y sobre todo su percepción visual. Que son algunos de los elementos que retomaremos para el diseño del cartel infantil, tomando en cuenta los aspectos perceptuales del niño, como la coordinación visomotora, discernimiento de figuras fondo, constancia de forma, posición en el espacio, relaciones espaciales.

CAPITULO

CUATRO

EL

CARTEL

INFANTIL

CAPITULO CUATRO

EL CARTEL INFANTIL

INTRODUCCIÓN

El cartel es una forma de comunicación, tan característica de nuestro tiempo. Casi se podría decir que se encuentra en el cartel una de las formas más típicas de comunicación visual: su mensaje, su información deben entrar visualmente, captarse al paso. La lectura global del cartel debe hacer comprensible todo su significado. El texto escrito se reducirá a lo imprescindible, un nombre, una frase breve, una dirección, el resto de la información debe darlo la imagen, pintura, dibujo, collage, fotografía, fotomontaje, cualquiera de estas técnicas es apta para la obtención de esta imagen. Imagen en el sentido más amplio, ya que algunas veces puede consistir en un signo, color, la distribución tipográfica de un texto. "El cartel es un medio de comunicación entre el comprador y el público".

4.1 HISTORIA DEL CARTEL

4.1.1 CARTEL ARTÍSTICO

En 1866 Jules Chéret empezó a producir en París carteles litográficos en color con su propia prensa. Gracias a ciertas mejoras técnicas en la impresión litográfica, Chéret dibujaba directamente sus diseños en la piedra litográfica, devolviendo así a la litografía ese carácter de medio directo. Los carteles de Chéret aparecieron como una forma artística nueva y vital sobre las austeras paredes de esa ciudad de París, que llamaron la atención por la explosión de color.

Sin embargo, la gran aportación de su genio es la introducción de un tercer elemento que vino a sumarse a esas dos fuentes tradicionales: poner su indudable maestría como dibujante al servicio del lenguaje popular de su tiempo. "Chéret hizo suyo el lenguaje visual del arte popular que se utilizaba en los programas de circo decorados y lo plasmó, como sólo él podía hacerlo con su experiencia de litógrafo".

Sus carteles combinan la técnica y la interpretación tradicionales del gran arte mural con otro ingrediente esencial: el sentido del idioma popular. El carácter fluido, efervescente y translúcido de la impresión de sus carteles y la cuidadosa, y al mismo tiempo sobria, disposición de las capas de color con un mínimo de aparato técnico da una sensación de espontaneidad.

La influencia de Chéret sobre los artistas jóvenes creció cuando comprendieron que el cartel, por su propia naturaleza, iba a crear una especie de taquigrafía visual que permitiría expresar ideas de una forma sencilla y directa. Sus carteles fueron siempre primeros pasos en esta dirección. Expresan con fidelidad el espíritu de la época llamada Fin de Siglo, pero elevándolo a un mundo de ilusiones mediante un estilo casi alegórico; son un comentario decorativo de la vida que se desarrollaba en las calles donde aparecieron los carteles.

Henri de Toulouse - Lautrec acentuó el estilo de Chéret, pero lo utilizó para describir las vidas interiores de los habitantes de esas calles. "El llamativo uso del negro en sus primeras obras y el entrelazamiento de las formas lisas entrañaba una ruptura con la interpretación tradicional de los cuerpos sólidos y el hábito de crear una ilusión de relieve". La aportación de Lautrec a la evolución del cartel fue más allá. Dramatizó su propia experiencia personal y utilizó el cartel como medio para expresarla.

El elemento caricaturesco, irónico y satírico, las formas sencillas y lisas, la línea decorativa eran artificios que Lautrec podía emplear en un cartel, pero que no hubiera podido expresar tan sencilla y directamente dentro de las convenciones de la pintura de su tiempo. Sus carteles tienen un carácter de bosquejo que es mucho menos patente en los cuadros y dibujos que realizó sobre los mismos temas. Lautrec relaciona el cartel con la evolución futura de la pintura al tiempo que consolida esa forma de expresión.

Lautrec elimina los elementos tradicionales de la obra de Chéret exagerando ciertos aspectos expresivos, latentes ya en ella. Los diseños de Lautrec alejan al cartel de las ilustraciones de libros y de la pintura tradicional de caballete. Los carteles de Lautrec constituyen una importante aportación a la historia del cartel. La contribución de Lautrec al arte del siglo XX se refleja indirectamente en todos los diseños de carteles, pues ayudó a establecer el carácter directo del cartel como forma artística.

4.1.2 CARTELES DE ART NOUVEAU

El Art Nouveau fue el estilo moderno. El diseño de carteles formó parte de este movimiento artístico que afectó tanto a las artes mayores como a las menores. "En cuanto estilo, el Art Nouveau dio un valor decorativo y ornamental a las configuraciones lineales que con frecuencia derivaban de formas orgánicas". El término Art Nouveau, su interpretación iba unida a la idea de lo nuevo.

En el campo de la decoración supuso la entrada de nuevas concepciones sociales, nuevas técnicas y nuevas expresiones de espíritu. Prueba que la intención de lo nuevo era integrar el arte con la sociedad. La característica específica del Art Nouveau en el diseño de carteles es la fantasía, que normalmente adoptaba expresiones orgánicas y estaba estrechamente relacionada con la ilustración.

(3) ÍDEM (1)

(4) ÍDEM (1)

Las formas inspiradas en los grabados japoneses son uno de los elementos más significativos del Art Nouveau. El grabado japonés, con su reflejo de la vida cotidiana y de otros aspectos más fascinadores, ha tenido un profundo efecto sobre la publicidad pictórica. El Art Nouveau que, como hemos visto, contenía elementos de diseño que anticipaban evoluciones futuras, presentaba también referencias a un remoto pasado los muebles pintados y el espíritu medievalista fueron elementos esenciales en ese cúmulo de factores que se designa con un término sobre cargado de significados, tras del cual se escondían tantos estilos y manifestaciones de transición de las artes.

El Nuevo arte es solamente, y sólo debe ser, la continuación y el desarrollo del arte francés, obturado por el renacimiento. Se quiere crear un arte original sin más modelo que la naturaleza, sin más regla que la imaginación y la lógica, utilizando al mismo tiempo la flora y la fauna de Francia como detalles y siguiendo muy de cerca los principios que hicieron de las artes medievales algo tan completamente decorativo. Esta significativa desviación del naturalismo es característica de gran parte del diseño Art Nouveau.

4.1.3 CARTELES SIMBOLISTAS

El arte simbolista afectó al diseño de carteles reintroduciendo en él la iconografía como elemento pictórico. Los artistas simbolistas utilizaban las retorcidas configuraciones lineales y los contornos amorfos del Art Nouveau para describir tanto lo sagrado como lo profano. Las imágenes que podían expresar, en términos equivalentes, la pasión y las excitaciones estaban cargadas de referencias clásicas o religiosas pues así lo exigía una sociedad que necesitaba enmascarar sus sentimientos.

"Los carteles contenían, en cuanto documentos, una información visual que no había de presentarse necesariamente en forma naturalista. Rostros agrandados, casi expresionistas, festones decorativos compuestos de ojos, signos antiguos y símbolos, se mezclan unos con otros sin excesivo cuidado por respetar las tradicionales reglas de la composición pictórica".⁽⁵⁾

Muchos cuadros simbolistas parecen carteles, con sus temas alegóricos, su colorido subjetivo y su llamativa imaginería. Este renacimiento de la iconografía fue de gran importancia tanto para la pintura como para el grafismo. El uso de símbolos confiere al diseño una realidad y una unidad propias; ya no es necesario disponer los objetos dentro de los límites naturalistas propios de la visión unilateral impuesta por la tradición ilusionista de la pintura de caballete.

(5) IDEM (1)

Lo importante es encontrar una silueta que sea expresiva, un símbolo que, sólo por su forma y colorido, sea capaz de atraer la atención de la multitud, de dominar al transeúnte. El cartel es una bandera, un emblema, un signo. Los simbolistas hicieron otras aportaciones a la evolución del diseño pictórico que afectaron el curso de la pintura y del diseño publicitario: desarrollaban diversos aspectos de una sola idea dentro de una misma obra de arte. De este modo podían tratar simultáneamente el pasado y el presente, o diferentes aspectos de un mismo tema como por ejemplo, lo sagrado y lo profano. Además, combinaban las formas de arte para que la misma idea pudiera expresarse pictórica, musical y oralmente.

4.1.4 CARTELES FUTURISTAS

Dos factores parecen haber actuado en esta época de modo decisivo: el diseño formal y el modernismo decorativo. El primero está íntimamente relacionado con el concepto de función, que ocupó el lugar del término «ornamento», utilizado para describir el diseño decimonónico. Implica un diseño con visión de futuro que enlaza arte con industria en la era de la tecnología. El segundo factor, el modernismo decorativo próspero en una época de abundancia, representaba fundamentalmente un trabajo individual y, en lo que a los carteles se refiere, estuvo normalmente relacionado con la pintura.

4.1.5 CARTELES BAUHAUS

El modernismo formal alcanzaría su síntesis en el modernismo decorativo del Bauhaus y cabe distinguir en él dos periodos: el primero abarca desde las postrimerías del Art. Nouveau, hacia 1900 hasta el auge de la influencia del Bauhaus en los primeros treinta y el segundo coincide con la primera etapa decorativa de la sociedad de consumo que se inicia tras la segunda guerra mundial.

4.1.6 CARTELES DADAISTAS

El futurismo pareció anticiparse a la naturaleza de la guerra mecanizada; y los dadaístas nacieron de la angustia que provocó aquella absoluta desesperanza. El elemento más importante del diseño de esta época es la búsqueda de un nuevo orden estructural, búsqueda que es más patente en los que llamamos aquí «Movimientos artísticos formales», como el cubismo, el constructivismo.

4.1.7 CARTELES CUBISTAS

“La pintura cubista suponía un nuevo lenguaje pictórico que tendía a la abstracción. Sin embargo, por mucho que se alejara los cubistas de la realidad, siempre volvían a ella, pues el cubismo era básicamente un arte preocupado por lo real. Los cubistas aplicaban una doble aproximación -intelectual y sensual- del artista a la realidad”...

El cubista analizaba lo que él sabía de ese objeto que tenía ante él y, por tanto, lo representaba desde todos los ángulos simultáneamente, lo cual obligaba a descomponer la realidad en piezas para recomponer luego estos fragmentos en una nueva forma estructural. De este modo la pintura se manifiesta más claramente como un producto del intelecto del artista y es preciso desarrollar en la obra de arte un nuevo lenguaje formal para descubrir el espacio.

Una pintura así nacida tiene vida propia. Cuenta con su propia realidad, que se nos invita a explorar mentalmente. Los cubistas persiguieron una estructura artificial que fuese captada por la mente y los sentidos como una experiencia nueva, para dar la impresión de una realidad nueva, cargaron el acento en los elementos táctiles de los objetos del cuadro, bien mediante la representación de las fibras superficiales de la madera o el mármol, bien incorporado literalmente a su obra trozos de los materiales deseados.

La obra de arte es, pues una entidad independiente que constituye una nueva realidad en sí misma. El cubismo fue una revolución tanto intelectual como sensorial. La invención del artificio técnico del «collage». Todas estas innovaciones fueron las responsables de los cambios experimentados por el estilo de los carteles durante el siglo XX.

4.1.8 CARTELES FORMALES

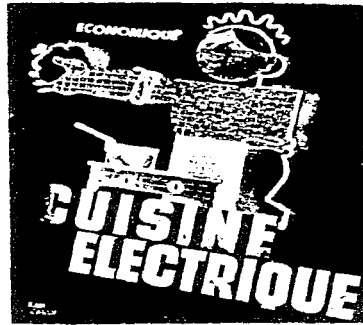
El cartel a dejado de ser un objeto de exposición para convertirse en una «máquina de anunciar», en parte integrante del proceso repetitivo de la comunicación en serie. El cartel exige una absoluta renuncia por parte del artista. Este no debe afirmar en él su personalidad. Si lo hiciera, actuaría en contra de sus obligaciones. «La pintura es un fin en sí misma. "El cartel es sólo un medio para un fin, un medio de comunicación entre el comerciante y el público, algo así como el telégrafo". - El diseñador de carteles tiene el mismo papel que el funcionario de telégrafos: él no inicia las noticias, simplemente las transmite. Nadie le pregunta su opinión, sólo se le pide que proporcione un en lace claro, bueno y exacto».

4.1.9 CARTELES SUPREMATISTAS

"La conexión entre la pintura "abstracta" y la nueva tipografía no está en el uso de formas "abstractas", sino en la similitud de los métodos de trabajo. En ambas el artista debe hacer primero un estudio científico de los materiales disponibles y después, recurriendo al contraste, forjarlos en una entidad. Las obras de arte "abstracto" son creaciones sutiles de un orden conseguido a partir de elementos simples y opuestos. Esto expresivamente lo que la tipografía está intentando hacer, y por ello busca estímulos y conocimientos en el estudio de tales pinturas, que comunican las formas visuales del mundo moderno y son los mejores maestros del orden visual."



CARTE GUNTER



CARTE LEVY

DADAPHONE

TRISTAN TZARA

111 Avenue Charles Fourier

111 Avenue Charles Fourier

111 Avenue Charles Fourier

N° 7

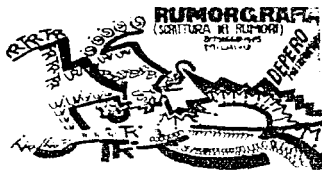


TRISTAN TZARA

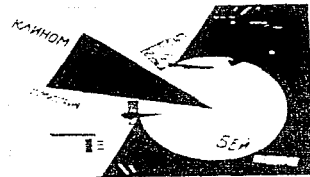
CARTE TZARA



CARTE BERAUD



CARTE SCHWITTERS



CARTE RICHTER

"Las formas del suprematismo están imbuidas de las mismas fuerzas que las formas vivas de la naturaleza. El suprematismo es un nueva forma de realismo pictórico, un realismo que es puramente formal porque no hay montañas, ni cielo, ni agua. Cada forma auténtica es un mundo en sí misma. Y cada superficie pura y sin marcas tiene más vida que un rostro, dibujado o pintado, con un par de ojos y una sonrisa"...

La influencia más significativa del Bauhaus sobre el diseño de carteles hay que buscarla precisamente en estos últimos nombres, muy ligados a los nuevos factores de su tiempo (unidad de espíritu con la sociedad, sistema social y arquitectura).

4.1.10 CARTELES ABSTRACTOS

"La tipografía, desde Gutenberg hasta los primeros carteles, fue un mero intermediario entre el contenido de un mensaje y el receptor del mismo; sin embargo, "los primeros carteles comenzó una nueva etapa de desarrollo uno empezó a tener en cuenta el hecho de que la forma, el tamaño, el color y la disposición del material tipográfico (letras y signos) tiene un fuerte impacto visual".... La organización de estos posibles efectos visuales confiere también una validez visual al contenido del mensaje; esto significa que el contenido queda definido pictóricamente también mediante la impresión. Esta es la tarea esencial del diseño visual - tipográfico."

Una imagen realista -y visualmente muy precisa- del objeto unida a unos rótulos sencillos y formales, por un lado, y una simplificación bidimensional del objeto que queda reducido a un símbolo, por otro. Esto dio lugar a un cartel abstracto que, al ser aceptado, supuso un paso adelante en el desarrollo de un lenguaje internacional de símbolos de comunicación; paso necesario para unas naciones cuya interdependencia tecnológica crece sin cesar.

4.1.11 CARTELES DECORATIVOS

El cartel decorativo europeo parece haber evolucionado en los diferentes países entre 1910 y 1939 en función de los factores locales del diseño decorativo. Los carteles más significativos se inspiraron en las formas sencillas y lisas. Las posibilidades decorativas del cubismo contribuyeron también a la evolución del cartel, aunque por un camino totalmente distinto al de la austera influencia de los movimientos artísticos formales. La existencia de dos líneas evolutivas distintas en los carteles: una que surge de la abstracción cubista y otra basada en las configuraciones decorativas angulares que también están presentes en la evolución del cubismo.

El brillante diseño relaciona claramente el cartel con la pintura decorativa de la época. Esta muy bien representativo de ese nuevo mundo parisino del espectáculo como tema de los carteles musicales y de variedades. Las sombras, claramente marcadas, son en realidad el fondo del cartel.

(8) IDEM (1)

(9) IDEM (1)

"La sombra, en sí misma una innovación dentro del diseño plano se convierte aquí en un elemento decorativo, aunque su forma real venga dictada por la observación. Al acentuar el contraste entre luces y sombras, el artista sugiere el relieve en una obra bidimensional que, además, está alisada por los dibujos de los tejidos que se ilustran en el cartel. un tratamiento más convencional a la imagen realista obtenida mediante manchas aisladas de color y de un modo totalmente directo"....

4.1.12 CARTELES EXPRESIONISTAS

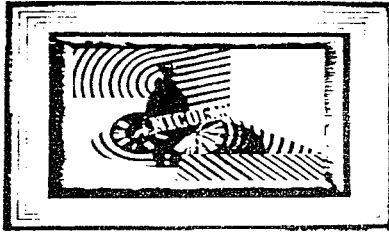
Expresionismo, enérgica y emotiva declaración artística que supuso una alternativa al naturalismo imperante en gran parte de la producción decimonónica. El expresionismo, con sus formas acusadamente emocionales y sus brillantes colores, ejercería a su vez una influencia significativa sobre los carteles. La inclinación hacia los contrastes violentos, el claroscuro y la sombra, esto es perfectamente aplicable a los carteles. Las técnicas expresionistas, como el gesto distorsionado o el empaste y la pincelada gruesa, han dejado también su impronta sobre los carteles. El uso pictórico de anchas superficies de color, típico del expresionismo abstracto, ha pasado a formar parte de la fuerza llamativa del lenguaje de los carteles.

4.1.13 CARTELES REALISTAS

La fuerza publicitaria, lograba mediante la pureza del diseño, puede alcanzarse también limitándose a reproducir el artículo mismo clara y bellamente, con lo que éste se convierte en un agente publicitario para los fabricantes. La representación meticulosa de un objeto en venta, hecha seguramente a escala distinta de la del original, ayuda a que el producto se convierta en un elemento familiar de la experiencia del individuo y en consecuencia, sea fácilmente reconocible en la tienda. En cualquier caso, la reproducción fiel contribuye a inspirar confianza en el original.

"Los carteles que ilustran con precisión los nuevos recursos mecánicos del siglo XX no agotan el campo del diseño realista. El realismo se empleaba generalmente para anunciar productos de gran calidad, pues el cuidadoso tratamiento que exigía el grabado permitía transmitir una imagen fiel de los mismos"....

Al final de la primera guerra mundial, empezaron a surgir fotógrafos capaces de competir con la imagen obtenida a mano a mano, y la fotografía fue aceptada en los carteles. La fotografía en color, el fotomontaje y el aerógrafo tienden a aerodinamizar el cartel. La influencia de la publicidad fotográfica en revistas: un cuadro satinado y realista que se ensanchó hasta alcanzar las proporciones de un tablón de anuncios. Así se presenta la imagen perfecta del mundo ideal del ciudadano triunfante, un mundo que podía comprarse y un entorno que la publicidad estaba ayudando a crear.



APRIL 1924



APRIL 1924



APRIL 1924



APRIL 1924



APRIL 1924

"Los signos y las letras de sala de composición no son los únicos medios de que dispone hoy la nueva tipografía. Las imágenes son a menudo mejores que las palabras; transmiten más cosas y las dicen más de prisa. El método natural de la representación pictórica es actualmente la fotografía. sus usos son ahora tan variados que estaríamos perdidos sin ellos. La calidad del fotógrafo es un factor decisivo para el éxito de cualquiera de las tareas que emprenda. La fotografía tiene sus propias reglas, basadas en los mismos principios que la nueva tipografía.

Aparte de la fotografía normal tenemos, por ejemplo, los fotogramas (fotografía sin cámara), la fotografía negativa, las dobles exposiciones y otras combinaciones y el fotomontaje. Cualquiera de ellas o todas pueden utilizarse al servicio de la expresión gráfica. Pueden ayudar a conseguir un mensaje más claro, más atractivo y visualmente más rico. La fotografía, el dibujo y la tipografía son partes de un solo todo. En la subordinación adecuada a ese todo radica el valor de su utilización.

4.1.14 CARTELES SURREALISTAS

"El surrealismo puede definirse como la revelación de una nueva dimensión de la realidad, revelación posible cuando se prescinde de la lógica racional para sustituirla por una asociación arbitraria de imágenes del mundo real". Los surrealistas utilizaron la yuxtaposición y la sorpresa, de la sacudida que se experimenta al ver una asociación insólita o inesperada de elementos realistas.

Los diseñadores de carteles han utilizado el surrealismo por tres razones muy simples. En primer lugar, el empleo del realismo hace de su obra algo familiar y aceptable. En segundo lugar, la sacudida que provoca el descubrir que la imagen no es lo que se suponía actúa como un enérgico recordatorio de ésta. En tercer lugar, dentro del surrealismo es lícito presentar una misma idea de varios modos simultáneamente. Esto es visualmente posible, sin necesidad de explicaciones o justificaciones, y constituye un valioso procedimiento para exhibir un producto.

4.1.15 CARTELES HIPPIES

Este episodio fue de gran interés para los diseñadores de un nuevo estilo artístico; el cartel hippy abigarrada y estimulante forma de decoración que debe mucho al Art Nouveau y al simbolismo de principio de siglo. Los puntos de coincidencia son numerosos. En primer lugar, los diseñadores del cartel hippy recurren mucho al pasado, como si éste constituyera parte integrante de su experiencia; estilísticamente hablando, el pasado participa del presente.



Sus seguidores se sentían desilusionados por el materialismo de un mundo que había demostrado estar vacío; un sector de la sociedad de los años 1960 resucitaría esa búsqueda de cualidades espirituales. Las largas túnicas, las barbas al viento, las drogas y el unisexo son expresiones tan simbolistas como hippies. El culto a lo extravagante ha vuelto con fuerza renovada a una sociedad materialista que ha multiplicado por mil sus recursos técnicos sin ser por ello más sabia.

El cartel hippy es más brillante, más elaborado y más accesible que su predecesor. Se han resucitado algunos métodos empleados por los diseñadores de los años noventa, pero exagerándolos y amplificando sus efectos. En los carteles de los años sesenta, se obtiene un efecto deslumbrante al yuxtaponer colores complementarios y aturdir al espectador entrelazando los motivos.

En otros diseños se basa en una confusión similar; se mezcla deliberadamente la decoración vegetal con las instrucciones para que resulte más difícil distinguir el mensaje. Se debe esta confusión a un intento de elaborar un código inteligible sólo para los iniciados, sino que en ambos casos se pretende apelar más a los sentidos que a la razón. Al presentar un dibujo confuso -cosa que puede parecer contradictoria tratándose de un medio de comunicación- el artista nos está diciendo: «disfruta, deja que el efecto caiga sobre ti, que pase a través de ti, úsalo, vívelo».

En los años sesenta, el público ha desarrollado el hábito de ver sin leer, incluso de oír sin escuchar realmente. Se trata en esencia de una actitud mental: los mensajes llegan generalmente a través de los sentidos. El cartel hippy tiene unos efectos más amplios debido a la revolución técnica que han experimentado los procedimientos de impresión: el desarrollo de la tipografía y el uso de la litografía en offset. Esto ha posibilitado la producción en serie de obras en color y las grandes tiradas de los carteles fotográficos en blanco y negro.

Las empresas editoras han sabido aprovecharse de esta situación, aunque también lo han hecho las empresas privadas. Este constante bombardeo de los sentidos acaba creando un público condicionado cuyos gustos respecto a la experiencia visual son muy sofisticados. Los carteles de los años sesenta se alimentan también de la imaginaria contemporánea, aunque ésta puede estar mezclada con estilos del pasado. Las referencias a la ciencia - ficción, a los comics y a los medios de comunicación aparecen con frecuencia en los carteles de los diversos movimientos underground.

4.1.16 CARTEL POLÍTICO

Los carteles se utilizaron también en la guerra y en la política, pero dada la convención predominante sobre lo que debía ser un cartel, las consignas de las fuerzas en el poder se presentaban sin traspasar los límites aceptados. Los carteles bélicos de la primera guerra mundial presentaban invariablemente el conflicto como una cruzada. Los había de dos amplios tipos: los que se ocupaban del reclutamiento y los que solicitaban dinero en forma de préstamo de guerra. Además estaban los carteles que divulgaban las atrocidades de guerra, en los que cada bando presentaba al otro como un villano. En este sentido, los de este último tipo no correspondían a la habitual fórmula comercial en que estaban basados casi todos los carteles.

Los carteles producidos durante la segunda guerra mundial no aportaron nada nuevo a los logros ya conseguidos en la evolución general del diseño de carteles. Los métodos de la comunicación de masas había cambiado y la propaganda fluía a través del cine y la radio. Se redujo la publicidad de consumo y los carteles se dedicaron a aconsejar al personal civil sobre el mejor modo de cultivar plantas alimenticias.

4.2 DEFINICIÓN DEL CARTEL

El cartel, es un elemento cotidiano, es algo que forma parte de nuestro mundo visual diario. En los autobuses, en las estaciones del metro y en los vagones, en las puertas de teatros y cines, en las plazas de toros, en todas partes en fin, carteles de los más diversos tamaños y estilos llevan hasta nosotros su mensaje.

El cartel es un factor básico en la publicidad, por que suele ser un elemento primordial de muchas campañas publicitarias. En cuanto a las consideraciones comerciales, los carteles son un medio de comunicación de masas.

"EL cartel es un grito en la pared, hoy siguen habiendo carteles que gritan, pero hay otros que dialogan, sugieren o despiertan sin aullar. Metido en medio de una "sinfonía" de chillidos estridentes, un cartel civilizadamente sugeridor puede resultar un reposante oasis de serenidad que el público, consciente o inconscientemente, agradece. Su eficacia comercial, en tal caso, no disminuye: aumenta"....

4.3 FUNCIÓN PUBLICITARIA DEL CARTEL

El cartel es un vehiculo publicitario cuyo contenido ha de ser eminentemente gráfico, llamativo, comprensible y persuasivo a fin de fijar el recuerdo y promover la acción en favor de la idea el producto o el servicio que está anunciado.

(14). PARRAMON
ASI SE PINTA UN
CARTEL

Un cartel publicitario será generalmente una imagen coloreada, conformando un tema único y acompañado de un texto líder que no debe pasar de ocho palabras, portador de un único argumento. El cartel debe ser hecho para ser pegado a la visión clara de las personas que transitan. Esencialmente es un gran anuncio, normalmente con elemento pictórico, impreso sobre papel y habitualmente exhibido en un muro o una cartelera para el público en general.

"Su propósito es llamar la atención hacia el mensaje que el anunciante está tratando de agenciar y grabar en el perceptor. El elemento pictórico visual proporciona la atracción inicial y debe ser lo suficientemente llamativo como para atraer a las personas y contrarrestar los atractivos de otros carteles, por lo general necesita de un mensaje complementario que amplía el tema pictórico. El tamaño amplio de la mayoría de los carteles, permite que el mensaje escrito pueda leerse desde lejos".⁽¹⁵⁾

4.4 CLASIFICACIÓN DEL CARTEL

Anteriormente hablamos de las corrientes de carteles que existieron durante la historia del cartel, así como hubo diferentes tipos de cartel, hoy en día también existen, muchas clases de carteles, por esta razón los vamos a clasificar para entenderlos mejor.

4.4.1 INFORMATIVOS

"Son aquellos que nos proporcionan información un poco más amplia a cerca de algún tema particular, por ejemplo un evento, espectáculo, exposición, etc."⁽¹⁶⁾

4.4.2 FORMATIVOS

Son aquellos que influyen directamente en el comportamiento del receptor, por ejemplo a aquellos que los inducen al consumo de algún producto o servicio.

4.4.3 INFORMATIVOS FORMATIVOS

Son aquellos carteles que ya sea por su imagen o mensaje crean conciencia a cerca de un tema específico.

4.5 TIPOS DE CARTEL POR UBICACIÓN

En este apartado clasificamos al cartel por ubicación que esta muy relacionado el lugar donde se coloque con el publico al quien se dirige, por esto es muy importante clasificar el cartel.

(15) IDEM (50)

(16) IVAN TUBAU
DIBUJANDO CARTELES

4.5.1 URBANOS

Que se dividen en espectaculares y dimensionales, los espectaculares aparecen en puntos estratégicos de la ciudad, para ser vistos desde el automóvil o en algunos centros de circulación masiva, por ejemplo las estaciones del metro. Su dimensión permite captarlos desde mucha distancia antes. Por lo cual son estudiadas las condiciones de percepción de los receptores, en relación con el color, las formas y el lenguaje verbal, ya que esta en juego la posibilidad de atraer la atención de las personas. El cartel urbano, tiene como regla el presentar un mínimo de significados verbales y una imagen máxima claridad y precisión.

4.5.2 INSTITUCIONALES

Se ubican dentro de edificios, universidades, sindicatos, escuelas, secretarías de estado, etc. Se dirige a un público cautivo y especializado o sensibilizado hacia cierto tema. Por lo que antes mencionado se puede ver que este tipo de cartel, abunda el texto y la imagen es más compleja.

4.5.3 COTIDIANO

Es aquel que se incorpora a las viviendas o sus alrededores. Lo primordial de este tipo de cartel es su carácter decorativo, predominando la imagen fuertemente y el texto pasa a un segundo termino, sin dejar de ser importante.

4.6 TIPOS DE CARTEL POR USO

En este ultimo apartado clasificamos al cartel por el uso que se le da, o con el fin que son hechos, que es parte importante al diseñar el cartel, conocer el uso que se le va a dar.

4.6.1 PUBLICITARIO

"Exhibe un producto, tiene la capacidad de seducir, e impactar al receptor, su intención es vender algo. Estos carteles se juega principalmente con la imagen, un mínimo de texto para aclarar o redundar en lo dicho por las imágenes"....

4.6.2 POLÍTICO

Se utiliza generalmente para propagar ideas políticas ya sea de algún partido, candidato, o de cualquier institución interesada.

4.6.3 EDUCATIVO

Es emitido la mayoría de las veces por instituciones encargadas de implementar campañas en beneficio de la comunidad. Aquí el cartel es integrante de un sistema más amplio de comunicación en el que tanto imágenes como los mensajes verbales son constantes. Sus características formales son semejantes a las del cartel publicitario y sus diferencias radican en la intención de sus mensajes.

4.6.4 CULTURAL

Es el que permite mayor libertad al diseñador. Lo estético ocupa un primer plano. Se utiliza para invitar o mencionar algún evento o acontecimiento meramente cultural. Su público es más limitado, a veces constituye una verdadera elite.

4.6.5 DECORATIVO

So lo tiene como finalidad el goce estético del receptor, cualquiera que sea su mensaje. Independientemente de su uso nos encontramos con carteles compuestos por imágenes figurativas, abstractas, etc. que nos invitan a su colección y conservación.

4.7 SOPORTE GRÁFICO DEL CARTEL

"Siempre que se diseña algo, o se hace, boceta y pinta, dibuja, garabatea, construye, esculpe o gesticula, la sustancia visual de la obra se extrae una lista básica de elementos. Los elementos visuales constituyen la sustancia básica de lo que vemos y su número es reducido: Punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento".⁽¹⁸⁾

4.7.1 EL PUNTO

Es la unidad más simple, irreductiblemente mínima, de comunicación visual. Un punto indica posición. No tiene largo ni ancho. No ocupa una zona del espacio. Es el principio y el fin de una línea, y es donde dos líneas se encuentran o se cruzan

4.7.2 LA LÍNEA

Cuando los puntos están tan próximos entre sí que no pueden reconocerse individualmente aumenta la sensación de direccionalidad y la cadena de puntos se convierte en otro elemento visual distintivo: la línea. Cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea tiene largo, pero no ancho. Tiene posición y dirección. Está limitada por puntos. Forma los bordes de un plano.

4.7.3 EL CONTORNO

La línea describe un contorno. Hay tres contornos básicos; el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero.

4.7.4 PLANO

El recorrido de una línea en movimiento se convierte en un plano. Un plano tiene largo y ancho, pero no grosor. Tiene posición y dirección. Está limitado por líneas. Define los límites extremos de un volumen.

4.7.5 VOLUMEN

El recorrido de un plano en movimiento se convierte en volumen. Tiene una posición en el espacio y está limitado por planos. En un diseño bidimensional, el volumen es ilusorio.

4.7.6 FORMA

Todo lo que pueda ser visto posee una forma que aporta la identificación principal en nuestra percepción

4.7.8 MEDIDA

Todas las formas tienen un tamaño. El tamaño es relativo si lo describimos en términos de magnitud y de pequeñez, pero asimismo es físicamente mensurable

4.7.9 DIRECCIÓN

Todos los contornos básicos expresan tres direcciones visuales básicas y significativas: el cuadrado, la horizontal y la vertical; el triángulo, la diagonal; el círculo, la curva. La dirección de una forma depende de como esta relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.

4.7.10 TONO

Las intensidades de oscuridad o claridad del objeto visto, son posibles gracias al tono.

4.7.11 COLOR

Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color se utiliza en su sentido amplio, comprendiendo no sólo los del espectro solar sino asimismo los neutros y asimismo sus variaciones tonales y cromáticas. El color tiene tres dimensiones que pueden definirse y medirse, el matiz, la dimensión y el brillo.

El matiz es color mismo o croma. Hay tres matices primarios o elementales: El amarillo, el rojo, y el azul. Saturación, que se refiere a la pureza de un color respecto al gris. Está compuesto de matices primarios y secundarios. Cuanto más intensa o saturada es la coloración de un objeto visual o un hecho, más cargado está de expresión y emoción. El brillo, que va de la luz a la oscuridad, es decir, al valor de las gradaciones tonales.

4.7.12 TEXTURA

La textura es el elemento visual que sirve frecuentemente de "doble" de las cualidades de otro sentido, el tacto. "Pero en realidad la textura podemos apreciarla y reconocerla ya sea mediante el tacto ya mediante la vista, o mediante ambos sentidos".⁽¹¹⁶⁾ Es posible que una textura no tenga ninguna cualidad táctil, y sólo las tenga ópticas.

4.7.13 ESCALA

Todos los elementos visuales tienen capacidad para modificar y definirse unos a otros. Este proceso en sí mismo es el elemento llamado escala. En otras palabras, no puede existir lo grande sin lo pequeño.

4.7.14 DIMENSIÓN

La representación de la dimensión o representación volumétrica en formatos visuales bidimensionales depende también de la ilusión. La ilusión se refuerza de muchas maneras, pero el artificio fundamental para simular la dimensión es la convención técnica de la perspectiva.

4.7.15 MOVIMIENTO

El elemento visual de movimiento, como el de la dimensión, está presente en el modo visual con mucha más frecuencia de lo que se reconoce explícitamente. Pero el movimiento es probablemente una de las fuerzas visuales más predominantes en la experiencia humana.

4.7.16 POSICIÓN

La posición de una forma es juzgada por su relación respecto al cuadro o la estructura del diseño.

4.7.18 ESPACIO

Las formas de cualquier tamaño, por pequeñas que sean, ocupan un espacio. Así, el espacio puede estar ocupado o vacío. Puede así mismo ser liso o puede ser ilusorio, para sugerir una profundidad.

4.7.19 GRAVEDAD

La sensación de gravedad no es visual sino psicológica. Tal como somos atraídos por la gravedad de la tierra, tenemos tendencia a atribuir pesadez o liviandad, estabilidad o inestabilidad, a formas, o grupos de formas, individuales.

4.7.20 REPRESENTACIÓN

Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza, o del mundo hecho por el ser humano, es representativa. La representación puede ser realista, estilizada o semi abstracta.

4.7.21 SIGNIFICADO

El significado se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje.

4.7.22 FUNCIÓN

La función se hace presente cuando un diseño debe servir un determinado propósito (20)

4.8 PSICOLOGÍA DEL COLOR

A través de los tiempos el hombre ha dado un significado emocional y simbólico a los colores; sin duda los valores emocionales conscientes a los diferentes colores, están influenciados por la época, lugar, nacionalidad, grado de cultura y desarrollo, edad, sexo, moda, costumbres, etc. "El término color se emplea para describir una sensación recibida por el cerebro, cuando la retina del ojo es estimulada por ciertas longitudes de onda; para los psicólogos los colores significan un amplio campo de trabajo, pues ellos influyen nuestro humor, condicionan nuestro estado de ánimo; los datos visuales en color pueden transmitir información y eso es lo que necesita saber el diseñador para realizar mejor su trabajo; el color agrega nuevos valores a la comunicación, los anima, los acentúa y los hace más perceptibles y de fácil identificación".(21)

4.8.1 NEGRO

Es un color compacto y hace que se vean más pequeñas las cosas; indica desesperación y muerte; impenetrable; cuando el negro es brillante confiere un carácter de nobleza y elegancia. Es el símbolo del terror y del mal. El negro tiene algunas de las acepciones negativas del azul y significa luto, muerte, duelo, tristeza, pena profunda y superstición.

4.8.2 BLANCO

Crea una impresión de vacío, de infinito, de pureza, de limpieza, está lleno de posibilidades; sugiere higiene, es refrescante antiseptico, hace que se vean más grandes las cosas. Este es la suma o síntesis de todos los colores y el símbolo de lo absoluto, de la unidad, de la pureza y de la inocencia; también significa la infalibilidad papal y paz o rendición. Mezclado con cualquier color reduce su croma y cambia sus potencias psíquicas; la del blanco es siempre positiva y afirmativa.

4.8.3 GRIS

Carece de carácter autónomo; es neutral e indeciso; es un símbolo de indecisión y carencia de energía; como todos los colores en general, mientras más cerca está del negro o del blanco, adquiere las propiedades de los mismos. No es un color sino la transición entre el blanco y el negro y el producto de la mezcla de ambos. Simboliza neutralidad, puesto que no suscita sensación alguna de color, sugiere tinieblas, penitencia y tristeza y es una fusión de alegrías y penas, del bien y del mal. Cuando un gris es resultado de la asociación de dos colores complementarios se le incorporan las perspectivas influencias de éstos.

(21) Peter J. Raylan
EL COLOR EN LAS ARTES

4.8.4 AMARILLO

"Es el más luminoso de todos los colores, también el más llamativo y brillante; es joven, vivaz y extrovertido; entre más claro menos legible; el amarillo y el rojo son los preferidos por los niños; el amarillo junto con el negro hace el contraste más visible para el ojo". (22) Es el color de la luz, el sol, la vida, la acción y el poder y simboliza arrogancia, oro, fuerza, voluntad y estímulo. El amarillo es el color más intelectual y puede ser asociado con una gran inteligencia o una deficiencia mental; Este primario significa envidia, ira, cobardía y los bajos impulsos y con el rojo y el naranja constituye los colores de la emoción. También evoca satanismo y traición. Este color es muy tolerable y alegre en pequeñas áreas pero en las grandes puede llegar a ser irritante. Con una luz amortiguada muestra su belleza pero bajo una luz cálida e intensa queda anulada. En la distancia sufre poco cambio y es bien evidente. Mezclado con negro constituye un matiz verdoso muy poco grato y que sugiere enemistad, disimulo, crimen, brutalidad, recelo y bajas pasiones. En su mezcla con blanco puede expresar cobardía, debilidad o miedo y también riqueza, cuando tiene una leve tendencia verdosa.

4.8.5 NARANJA

Expresa comunicación y radiación; es un color con acción y entusiasmo; es receptivo y tibio, tranquilo y nada agresivo; se utiliza para restaurantes. Es algo más cálido que el amarillo y actúa como estimulante de los tímidos, tristes o linfáticos. Simboliza entusiasmo y exaltación y cuando es muy encendido o rojizo, ardor y pasión.

Utilizado en pequeñas extensiones o como acento es un color utilísimo pero en grandes áreas es demasiado atrevido y afectado y hasta puede crear una impresión impulsiva que puede ser agresiva. Por su mezcla con negro sugiere engaño, conspiración e intolerancia y cuando es muy oscuro, sordidez y opresión. Mezclado con blanco produce un matiz rosado que, por su color de carne, expresa sensualidad.

4.8.6 ROJO

Significa fuerza, vivacidad, virilidad, y dinamismo; es un color brutal, exaltado o enervado; se impone sin discreción y da la impresión de severidad y pasión. Es un color esencialmente caliente, el rojo atrae nuestra mirada; el rojo escarlata es severo, tradicional y poderoso; el rojo medio; deseos pasionales, tiene más movimiento y actividad; el rojo claro es animado, alegre y sensual; el rojo entre más oscuro se vuelve más profundo y problemático. Se le considera asociado con una personalidad extrovertida, que vive hacia fuera, tiene un temperamento vital, ambicioso y material y se deja llevar por el impulso, más que por la reflexión. Simboliza sangre, fuego, calor, revolución, alegría, acción, pasión, fuerza, disputa, desconfianza, destrucción e impulso; asimismo crueldad y rabia. Es el color de los maniáticos y el de Marte, también el de los generales y emperadores romanos y evoca la guerra, el diablo y el mal.

(22) IDEM (21)

La luz cálida intensifica a este color y con luz atenuada se hace más rico. En la distancia se a grisa a medida que va alejándose. Como es el color que requiere la atención en mayor grado y el más saliente se le habrá de controlar bien en su extensión e intensidad; por su potencia de excitación en las grandes áreas cansa rápidamente. Mezclado con blanco es frivolidad, inocencia y alegría juvenil y en su mezcla con negro estimula la imaginación y sugiere dolor, dominio y tiranía.

4.8.7 VERDE

Es el más quieto de todos los colores (es por eso que se usa en las escuelas y hospitales); no expresa alegría o tristeza; sin embargo expresa fertilidad y esperanza; si el azul predomina, el verde llega a ser más serio y pensativo; ya sea claro u oscuro, el verde mantiene su indiferencia y quietud; la diferencia y quietud; la indiferencia es más notable en el verde claro, mientras que el sentimiento de calma es más fuerte en verde oscuro. Es un color de gran equilibrio porque está compuesto por colores de la emoción y del juicio y por su situación transicional en el espectro. Se le asocia con las personas superficialmente inteligentes y sociales que gustan de la banalidad de la oratoria y simboliza la primavera y la caridad. Es el más paradójico entre los colores del espectro porque aunque es ponderado incita al desequilibrio y es el favorito de lo psiconeuróticos porque produce reposo en el ansia y calma, y también porque sugiere amor y paz y por ser al mismo tiempo, el color de los celos, de la degradación moral y de la locura. Sugiere humedad, frescura y vegetación y significa realidad, esperanza, razón, lógica y juventud. Aquellos que prefieren este color detestan la soledad y buscan la compañía. Mezclado con negro constituye un matiz verde oliva, misterioso pero grato; y con blanco expresa debilidad o pobreza.

4.8.8 AZUL

"Es un color profundo; se asocia con la vida interior y espiritual; es un color frío, tranquilo y connota una enorme solemnidad celestial; el azul oscuro es el que más nos lleva al infinito, es profundo". El azul claro es menos impactante, más indiferente y vacío; da la sensación de frescura, limpieza e higiene, principalmente cuando lo ponemos junto al blanco. El azul turquesa es un color que contiene gran fuerza y frescura. Se le asocia con los introvertidos o personalidades reconcentradas de vida interior y está vinculado con la circunspección, la inteligencia y las emociones profundas. Es el color del infinito, de los sueños y de lo maravilloso y simboliza sabiduría, fidelidad, verdad eterna e inmortalidad. También significa descanso, lasitud, recogimiento, juicio y seguridad. Mezclado con el blanco es pureza, fe y cielo y con negro desesperación fanatismo e intolerancia. El azul cambia poco en la distancia y puede ser utilizado, sin fatiga para los ojos, en las grandes extensiones.

4.8.9 VIOLETA

Significa martirio, misticismo, misterio, tristeza, aflicción, profundidad y también experiencia; en su variación al rojo es realeza, dignidad, suntuosidad. Mezclado con negro es deslealtad, desesperación y miseria y con blanco: muerte, rigidez y dolor.

4.8.10 MORADO

Es equivalente al pensamiento meditativo y místico, es un color triste, melancólico y lleno de dignidad; conforme se acerca al lila es insípido y pálido.

4.8.11 LILA

No es tan rígido como el morado; es más alegre; evoca memorias de la niñez, es fantasioso, terrenal, vano, mundano, misterioso, inexplicable y sobrenatural.

4.8.12 MAGENTA

Tiene menos fuerza que el rojo medio, pero es radiante y femenino.

4.8.13 ROSA

Es el color de la ternura; del amor maternal; es íntimo y tímido.

4.8.14 TONOS PASTEL

Símbolo de intimidad; en la práctica es más común usar dos o tres colores de este tipo juntos.

4.8.15 CAFÉ

“Da la impresión de firmeza y gran utilidad; es el más realista de los colores; representa el trabajo de cada día, mientras más oscuro, toma las características del negro, y si es claro, se torna más tranquilo y seguro; no es elegante ni sofisticado”...

4.9 FORMATOS DEL CARTEL

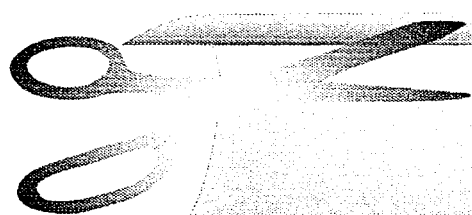
Al diseñar un cartel, la primera decisión a adoptar es el tamaño y la forma del área del diseño. Esto puede estar regido por el sitio donde se exhibirá. Existen muchos y muy variados tamaños de cartel dependiendo de sus necesidades de espacio y características de la imagen, por mencionar algunos diferentes tipos de formatos de cartel están los formatos de retrato, en proporciones diferentes, los de paisaje. Muchas veces, una idea gráfica buena para un cierto tamaño se hace inviable a un formato mayor, y viceversa. Hay carteles que pueden resultar eficaces en ciertos lugares e inadecuados en otros. Desde los pequeños carteles de vitrina hasta los gigantes paneles de ciudad o carretera, la gama de tamaños es bastante amplia. Los hay verticales y apaisados, que son los más comúnmente trabajados, aunque ya se mencionó anteriormente el formato del cartel está en manos de su creador y de las necesidades del cliente.

(24) IDEM (21)

En este capítulo investigamos acerca del cartel y de sus orígenes, su historia, corrientes y géneros, para conocer, como es y como a sido y será la evolución del cartel, también para investigar si se a hecho cartel infantil, o cartel teatral infantil, lo mas cercano a lo que buscamos fue el cartel de circos y de centros nocturnos. Otra parte de nuestra investigación es conocer que es el cartel, cual es su función y como se clasifica, para ubicar en que tipo de cartel se encuentra el que estamos proponiendo, que vendría siendo cartel teatral, con una función publicitaria, pero nuestra propuesta es para teatro infantil, que es totalmente diferente, desde el publico al que ab dirigido, como su temática. Esta es una parte de la propuesta de cartel, el proponer un diseño gráfico de cartel infantil, o cartel teatral infantil, por eso la importancia de este capítulo, por ser el medio de difusión de las obras de la compañía serendipity. Por tal motivo tomaremos los elementos necesarios, con los que iremos recolectando en nuestra investigación para poder desarrollar nuestra propuesta. Tomando en cuenta los elementos básicos del diseño gráfico, que componen una imagen, asi, como los colores que en ella intervienen, como su contenido, mensaje y diseño, que conforman la realización de un cartel.

CAPITULO

CINCO



PAPIROGRAFIA

CAPITULO CINCO

PAPIROGRAFIA

INTRODUCCION

El papel es un material muy noble y versátil, y a partir de él se pueden desarrollar infinidad de ideas, en uno, dos o tres planos, dar volúmenes, elaborar flores, figuras y hasta monumentos arquitectónicos. Es innegable que existen múltiples aplicaciones que se le pueden dar al papel. Por otro lado, utilizar el papel en el diseño gráfico o diseñar en papel nos representa ciertas ventajas... es muy interesante descubrir que hay formas ocultas dentro de él y que se puede manejar de mil formas distintas... el papel tiene líneas invisibles que nos guía, también tiene memoria, se queda donde lo dejamos, es decir, si hacemos un doblez, queda la marca y no se borra. El trabajo en papel a veces nos parece muy complicado, pero es necesario, entender los elementos y descubrir técnicas. Además es un trabajo muy limpio, sólo se requiere manos tijeras, pegamento y papel, por lo que tampoco se hace gran inversión económica, lo que si se le invierte es tiempo". "Para realizar este tipo de trabajo se requiere de creatividad y tener ganas de hacer algo nuevo y diferente."

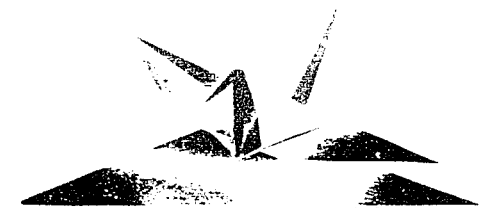
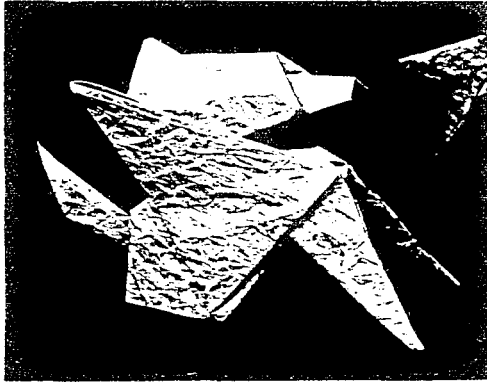
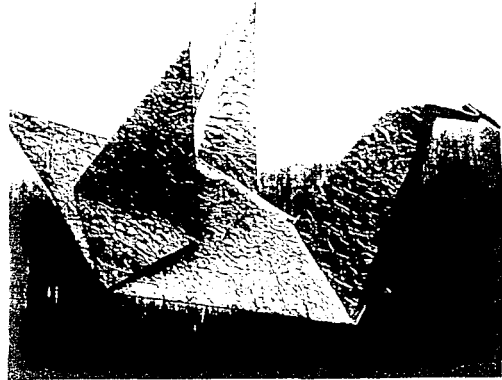
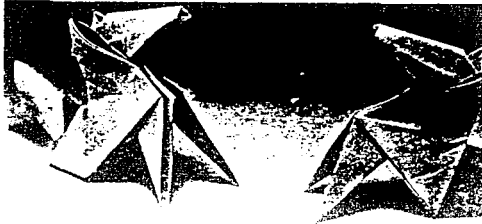
5.1 ANTECEDENTES

"El papel es una invención china de principios de siglo II, se utiliza para escribir, pintar, imprimir y entre otros usos más, el conocido, pero poco usado: Arte del Origami". (1) El Origami es conocido como arte japonés, hace figuras con papel y tiene dos técnicas: con la papiroflexia se forman figuras a base de dobleces y no es necesario cortar ni pegar el papel, las figuras resultantes son geometrizadas y con poco volumen y la papirografía en la que si se puede cortar y pegar, además de doblar las figuras no son geométricas y tienen volumen.

En Japón, al desarrollarse la arquitectura origámica la manejan como un conocimiento del universo, es decir, la utilizan para guardar en papel las grandes obras que se conocían desde ese entonces, como la torre Eiffel. Fue un proceso paulatino entender el sentido del mundo. Esta actividad gustó mucho por la manufactura y estilo en el diseño industrial, específicamente para el diseño en papel".

Primero cada persona a través de la observación comienza a hacer figuras de animales, o cualquier dibujo, cada una con su sello característico, ninguna es igual, ya que cada persona le imprime su propia personalidad. Después se empieza a crear cosas diferentes, ya con conocimiento profesional de lo que se hace, un perro, un caballo, etc. Posteriormente se hacen dobleces y cortes de manera parcial para producir figuras.

(1) FERNANDO NAVARRO
JUGANDO CON EL PAPEL (PAPIROFLEXIA).



Con ello se empieza a complicar el concepto del recorte, se crean elementos mucho más sofisticados cortando sin quitar papel. Luego viene el uso del color para representar mejor la realidad, para que proyecte mejor lo que se está representando. Finalmente, después de manejar el papel en uno y dos planos, surge el interés por obtener un tercer plano: la tercera dimensión, que consiste en lograr volúmenes, lo cual resulta más complicado, requiriendo siempre de la utilización de las técnicas del diseñador”.

5.2 PAPIROFLEXIA

La papiroflexia o también llamada Origami, es la técnica de doblar el papel de forma geoméricamente y crear figuras de animales, personas, cosas, etc. A través de dobleces hechos al papel que lo transforman en figuras que se quieran moldear, sin necesidad de cortar y de recortar el papel, y con poco volumen, todo a través de dobleces.

5.3 PAPIROFLEXIA ARQUITECTÓNICA

La papiroflexia Arquitectónica, también llamada Origami arquitectónico, consiste en crear figuras de edificios, monumentos arquitectónicos en tercera dimensión, a través de cortes y dobleces, sin necesidad de recortar el papel, que contengan algún movimiento. Por otro lado, para la realización de este tipo de trabajo se requiere de una gran exactitud, sobretodo a la hora de la impresión, donde es necesaria una supervisión constante, debido a la dificultad que representan los suajes, los dobleces y el pegado en la base. en cuanto a la reproducción, es recomendable hacerla mediante el sistema de serigrafía para no afectar mucho el papel por la variedad de colores y tintas. También se realizan trabajos en los que se producen movimientos circulares, accionados por un jalón; mismo que es provocado al abrir un doblez; este tipo de diseño requiere de varias piezas para dar movimiento; aquí también es muy importante saber pegar y doblar”.

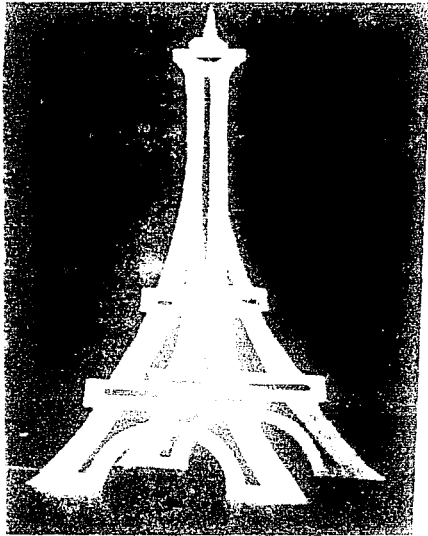
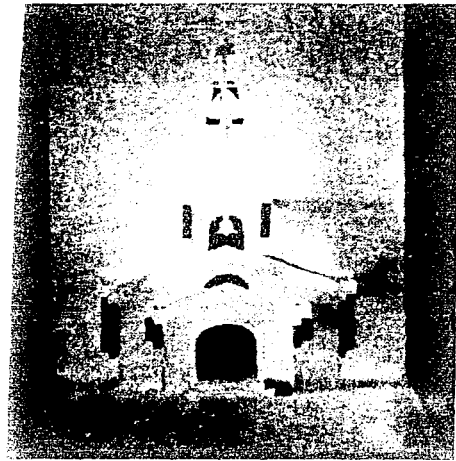
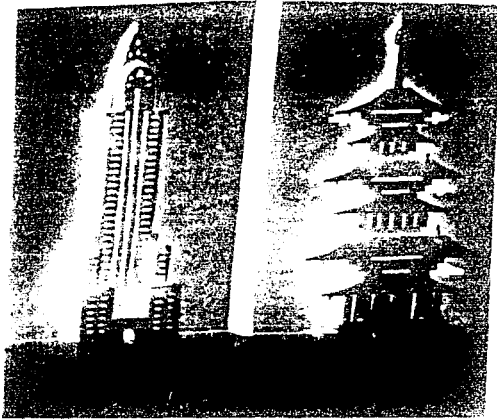
5.4 PAPIROGRAFIA

La papirografía consiste en recortar, doblar y pegar cada elemento de la figura que se quiera representar, y a través del montaje se le va dando una tercera dimensión a la figura que se quiera construir, en esta técnica se combinan un poco de las dos técnicas anteriores que la preceden. La papirografía ofrece una propuesta atractiva, novedosa y agradable, es un reto a la creatividad; por lo tanto es un tema de interés afín a las características del público al que se dirige.

5.4.1 MATERIALES

“Los materiales que se requieren para su realización son: papel grueso, como canson, fabriano, zucker, grandi o ingres, y pegamentos, como cemento iris y uhu; en cuanto a cintas adhesivas tenemos: masquitype, diurex y cinta mágica. Las herramientas que se utilizan son: cúter, tijeras, alfileres y lo que se les ocurra que pueda servir. Los instrumentos de dibujo necesarios son: lápiz, goma, escuadras, pistolas, plantillas de elipses, compás, escalímetro y papel para bocetos, etc.”.

LA PROFESORA MARINA RODRIGUEZ



5.4.2 TÉCNICAS

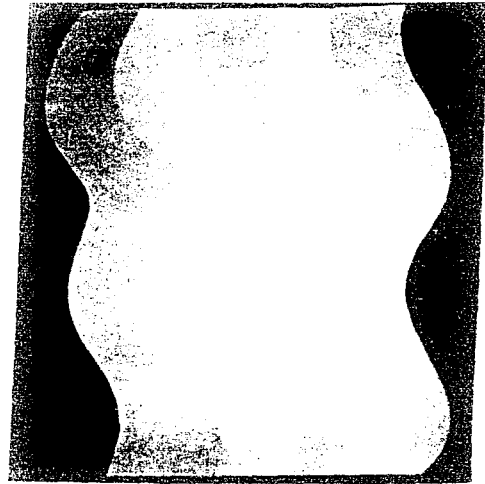
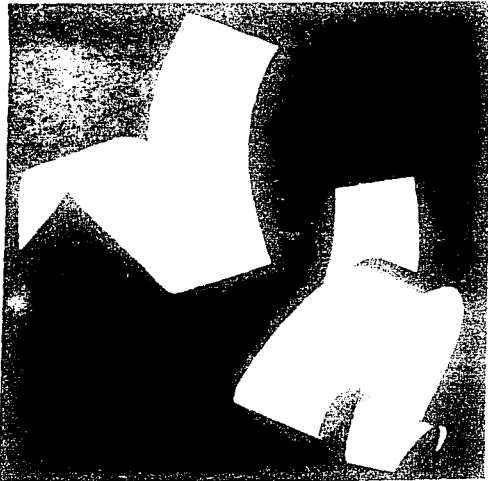
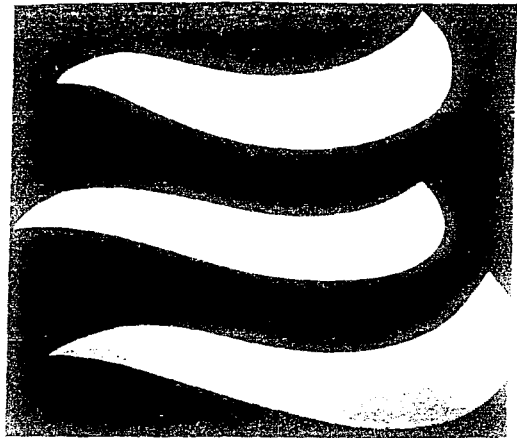
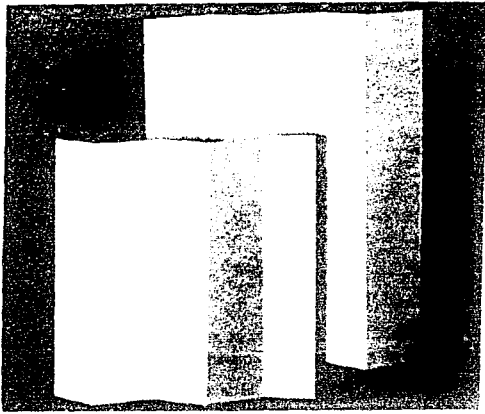
El papel puede ser ondulado, marcado, doblado o encorvado sin rasgar el papel. Un conocimiento de flexibilidad, peso y textura, a través de aplicación práctica, resultará en la habilidad para crear imágenes de papirografía. Con pocos cortes y suaves ondulados, el papel es transformado de una superficie llana en una red de 3 - Dimensión de luces y sombras. Al doblar un pedazo de papel en la mano y después suavemente se aplana hacia afuera. Se notaran como los pliegues que dan realce a la dimensión general del papel.

El ondulado, rayado y doblado son las técnicas básicas usadas en la papirografía. Como se aprendan estos fundamentos, se comprenderá y se aprenderá como la luz afecta la superficie del papel. "La técnica del Ondulado que da volumen y dimensión al papel. Es lograda al enrollar el papel para crear una forma de curvatura. Esta técnica añade profundidad e ilusión a la papirografía en general". La fabricación del papel esta constituida por su hilo interno de la que esta hecho, que mediante la observación, y la manipulación proporciona la dirección del hilo en el enrollado

El papel es ondulado por el enrollado alrededor de una forma cilíndrica o por enrollado a lo largo de un borde recto. Una Clavija de madera o escuadra de plástico son las herramientas básicas para ondular el papel. Los elementos específicos de la imagen se cortan antes del ondulado. Cuando el papel, que debe ser enrollado más apretado de lo requerido desde que tiene una propensión a saltar un poco. Por que el papel es flexible, el mismo pedazo puede ser ondulado tan repetidamente como sea necesario. Esta resistencia permite a la papirografía libertad para reformar el papel mientras se crea la papirografía.

Marcado emplea la técnica de cortar a medias a través de el grosor del papel para proveer un borde preciso para el doblez del papel. Añade dimensión al usar plano angular liso el cual recoge luces y crea sombras. Una línea marcada es hecha por recorrido de una aguda hoja de cuchilla del #11 a través la superficie lisa del papel con un suave movimiento. Para asegurar un doblez perfecto, la línea marcada debe ser cortada suavemente.

Después de cortado, el papel es doblado hacia fuera de la línea, así creando una curva, marca cortes Alternativos en el frente y atrás del papel creará ambos planos cóncavos y convexos. Siempre usa una hoja de cuchilla nueva una tanto para cortar o marcar. El grosor del papel determinará la presión exacta que debe tener para crear una eficiente línea marcada. Esta técnica involucra ambas cosas práctica y paciencia para conseguir resultados satisfactorios.



Las siguientes demostraciones serán de las técnicas de ondulado y marcado tanto usadas para crear papirografías básicas. Como Para experimentar con varios papeles y herramientas las técnicas de marcado y ondulado, se puedes crear las propias piezas de papirografia. Para la dominación de estas técnicas es principalmente la practica para medir el éxito como diseñador en papirografia. La imagen y estilo se produce como uno quiera y es determinada por el papel que se escojas acoplado a nuestro diseño e imaginación.

Existen cinco maneras basicas para trabajar el papel: "El corte que es suave mediante el cual el área del papel es físicamente definida, normalmente se hace con cúter o tijeras, se recomienda más el cúter porque produce una línea más clara y exacta; donde haya delineados complicados, se comienza cortando con tijeras, y después se detalla y termina el corte con navaja doblando y marcado".

5.4.2.1 EL MARCADO

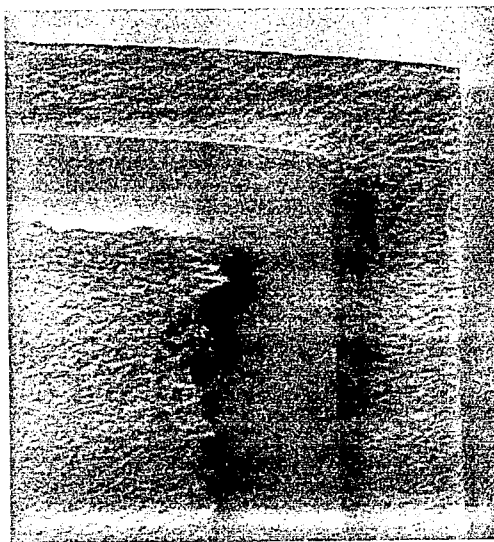
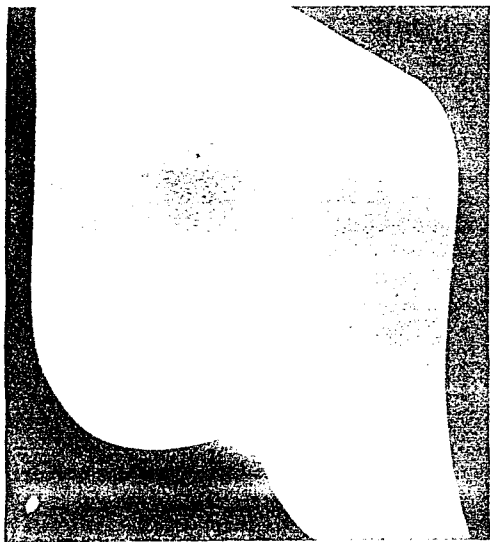
El marcado, estrictamente hablando, es una técnica de corte, pero cuando el papel será doblado, asegurar un doblez limpio y eficaz que no se ondule o arrugue. El marcado está hecho por el correr suave de la navaja a lo largo de una línea de papel, de tal manera que sólo se corta parte del grueso del papel. El marcado se hace por el lado de fuera del papel.

5.4.2.3 EL DOBLADO

El doblado puede tener una variedad de propósitos y también una variedad de efectos, las pestañas dobladas son, generalmente, los medios por los cuales una pieza se conecta con otra. Alternando la dirección de los dobleces es una forma de proveer una gran facilidad y elasticidad como en los fuelles de los acordeones, y al mismo tiempo aumenta la fuerza de la estructura de la superficie. Mientras el doblado es una forma de producir una textura más interesante, y al combinarla con el corte, se puede producir una variedad casi infinita de texturas

5.4.2.3 EL ONDULADO

Ondulado: para ondular el papel hay que alterar su estructura, para lograrlo hay dos formas: La más fácil y segura es colocar el papel sobre una superficie mullida, y luego rodar sobre él un rodillo. El papel tiende a distorsionarse en conformidad con la curva del rodillo, mientras más pequeño sea el tubo, más cerrado será la curvatura del papel, éste método es la mejor manera de curvar un papel grande. Un segundo método de rizado, es jalar el papel sobre un límite duro como una reja o filo de las tijeras, o incluso en la orilla de un mueble. Este método no es recomendable porque puede dañar el papel la acción en ambos casos debe ser uniforme y decisiva.



5.4.2.4 LA SUPERPOSICIÓN

"Superposición y pegado: es el método normal de unir límites en la papirografía, que generalmente es asegurada con pegamento. Si se ensanchan los dobleces, pueden ser asegurados sin pegamento".⁽⁵⁾ Una serie de superposiciones puede ser útil para dar tridimensionalidad, se puede utilizar unicel entre cada una de las partes que van a superponerse, para enfatizar el efecto de tridimensión y provocar las sombras deseadas.

5.4.2.5 LA DISTORSIÓN

Distorsión por magulladura o estiramiento. Para lograr ciertas texturas se puede arrugar el papel, o en su defecto, estirarlo se humedece con una esponja; debe tenerse en cuenta que el papel húmedo es frágil y que al secarse tiende a recogerse y deformarse. Con la práctica y la experiencia se pueden lograr cosas sorprendentes, la papirografía es muy buena herramienta para el diseñador, puede usarse en carteles, audiovisuales, ilustraciones para empaques, animación, anuncios, etc.⁽⁶⁾

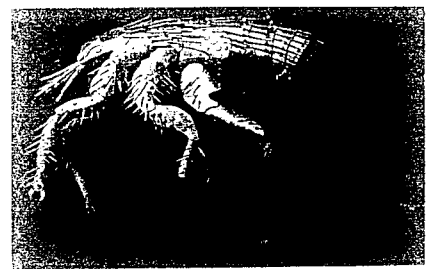
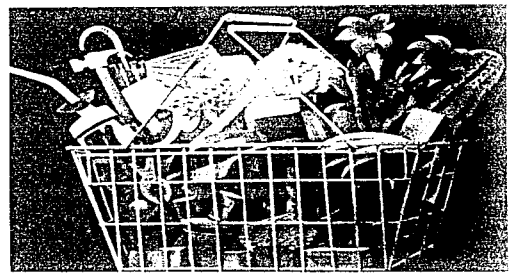
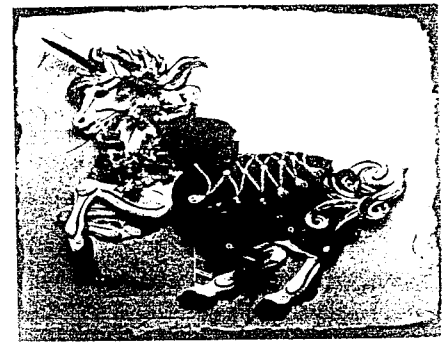
5.4.3 PAPIROGRAFIA CON DIFERENTES TIPOS DE PAPELES

Existe una gran variedad de papeles comerciales y manufacturados, con texturas y pesos. Papeles Comerciales como Bristol, Strathmore y Canson, es ideal para ondular, marcar y doblar. Bristol 2 y 3 papeles de capa son selecciones excelentes para uso inicial. Estos papeles son metidos en prensa caliente (alisa superficie) o prensa fría (superficie áspera). El papel hecho en maquina solamente enrolla lisamente en la dirección del hilo. "El hilo es creado durante la fabricación. Cuando el papel es formado, las fibras de pulpa son alineadas. Este proceso permite al papel que sea doblado fácilmente en una dirección. Determinar el hilo del papel es necesario antes de cualquier herramienta es la técnica de la papirografía".⁽⁷⁾ Corte dos piezas de papel y ligeramente dobla el pedazo de abajo del papel en una dirección. Entonces, pliegue el segundo pedazo perpendicular al pliegue del primero. El pedazo con el más liso doblez el borde determina la dirección del hilo.

El papel hecho a mano ofrecen el más amplio surtido de texturas y pesos. Estos son vendidos en tiendas comerciales de Arte, y a través de compañías de papel hecho a mano. Estos papeles son hechos con sustancias libres ácidos cuales añaden longivilidad a la papirografía. Desde que los papeles hechos a mano no son manufacturados, sus fibras están acomodadas al azar, para eliminar el hilo del papel, que es fácilmente manipulado o formado en cualquier dirección deseada. Los papeles hechos a mano abarcan desde los delgados papeles de arroz Japoneses como también el grueso papel de acuarela y papeles hechos para impresión.

(5) IDEM (2)

(6) KATHLEEN ZIEGLER
PAPER SCULPTURE



5.4.3.1 PAPELES BLANCOS

La elegancia de la papirografía en papeles blancos es creada por el matiz sutil de las luces y sombras. Aquí se tiene el requerimiento del carisma, esencia y gracia de la papirografía blanca. el papel blanco incorpora una excelente técnica y visual le da encanto como producción de un medio puro de ilustración. Cada compuesto ondulado transforma una superficie básicamente plana en una imagen apremiante en 3 - Dimensión.

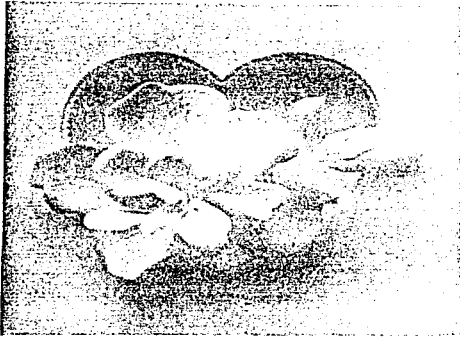
la clase de papirografía de papel blanco es una ingeniosa representación de la técnica de papirografía. El acercamiento metódico respira vida en la papirografía por enérgico el papel a su límite absoluto. El papel blanco revela una vitalidad genuina y carisma que es natural y radiante. La atención más el estilo puro y a detalle nos obliga a no hacer caso a la ausencia de color. Su creación de compuesto ondulado usando ninguno tallado ni torneado, ser evocado del trabajo de arte, que plasma, tanto madera, piedra o pintura. La técnica refleja una mezcla hábil de luces y sombras que capturan la esencia y belleza de la papirografía de papel blanco.

La papirografía representa una técnica de ilustración en 3 - Dimensión. la espontaneidad y flexibilidad. Usando el papel como la paleta de matices, la papirografía es frecuentemente del estilo clásico "blanco en blanco", la producción una verdadera técnica purista. el uso de luces y sombras para crear efectos visuales. en vez de pintura aplicar o usar papeles coloreados, se tiene un mando intuitivo de los efectos de luz en la superficie de papel.

Es una de las técnicas responsable por la creciente corriente dela papirografía en la industria de la comunicación gráfica. las ilustraciones en 3 - Dimensión para igualar estado con su 2 - Dimensión contraparte en la publicidad e industrias editoriales. la habilidad para crear tercera dimensión ayuda de las imágenes de papel intrincada estimula el uso corriente dela papirografía tal para propósitos comerciales.

"El métodos de aerografo como técnicas nos da una variedad amplia de otros estilos artísticos relacionados. frecuentemente se usa un aerógrafo en la papirografía y le da un estilo único a las facciones" blanco en blanco". los papeles para usar y como para conseguir el deseado resultado".

La habilidad para previsualizar permite para tener la atención para detallar, algo que es crucial cuando se trabaja con formas de papel blanco. reconociendo formas y cualidades del papel, para añadir singularidad a la papirografía. Esta técnica es un medio de posibilidades continuas e ideas nuevas, y muchas veces de experimentación es siempre en el horizonte.



THE NETWORK

CABIN CRAFTS

ShawMark

EXCLUSIVE DESIGNS

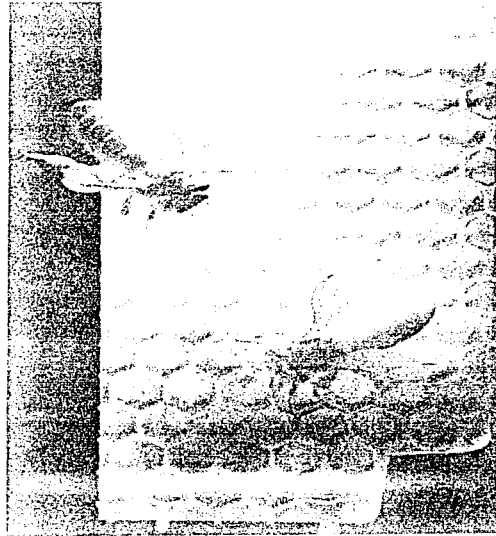
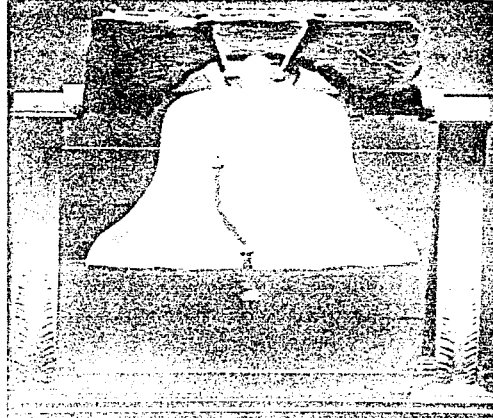
COMMERCIAL CARPETS

Grand Black

Salmon

Custom

Salmon Carpets



5.4.3.2 PAPIROGRAFIA CON PAPELES COLOREADOS

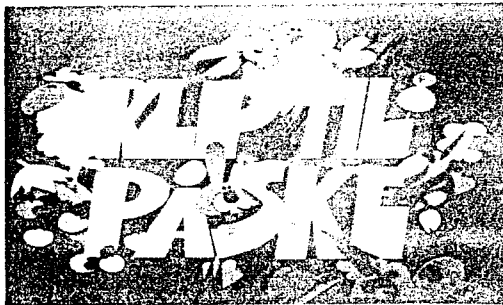
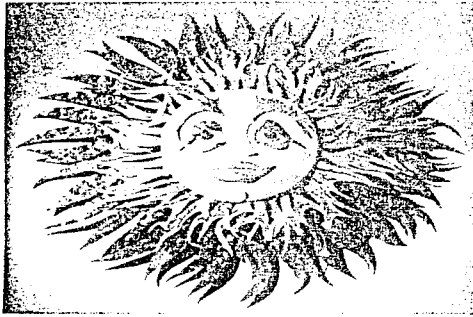
El efecto gráfico del papel coloreado, en la creación de la papirografía, ejemplifica los componentes de multifaceta de este medio. La yuxtaposición de colores amplifican las variaciones de ricos tonos del papel y productos de la papirografías visualmente dinámicas"...), El papel Jaspeado tiene con qué comprender al diseño una gama completa de ejemplos usan para crear el diseño general. El papel Coloreado provee al diseñador de una gama completa de tonos usados para iluminar el diseño

La técnica de es bastante única. Se utiliza papeles jaspeados para crear la papirografías singulares. Se selecciona cada modelo para asegurar el color intrínseco y tono del diseño. El personal estilo es dado al realce por las sutiles variaciones de los papeles hechos a mano. se escogen colores normales para la papirografía. Cuidadosamente se mezcla para crear un matiz dinámico de armonía y de color. La limpia, fresca, papirografía evocan un sentido de balance, estabilidad y porte. La técnica confirma la creencia personal que la papirografía refleja lo humano lo manual, lo artesanal en vez de una representación de un arte tecnológico. La filosofía y el toque personal es parte sobresaliente de la papirografía.

El estilo es dado al realce por la diversidad de papeles que se usan para incluir nuestros propios papeles jaspeados, papeles hechos a mano, Canson Mil tintes y Canson Ingres. Se puede trabajar con nuestros propios papeles jaspeados hechos a mano. Los ejemplos de diseño al azar añaden una dimensión especial a la papirografía.

A través de la técnica de translúcido, se incorpora un estilo de color personal, textura y irrefutable en las papirografías. Por medio de la practica y la experimentación, se pueden producir una extensa colección de papeles jaspeados. El desafío de la papirografía como un medio de creatividad y libertad de descubrimiento artístico.

Esta independencia posibilita para aplicar los descubrimientos a un alcance amplio de estilos y proveer la oportunidad para mirar hacia nuevas técnicas y problemáticas artísticas. Se puede Usar brillantes, atrevidos colores para dar realce a la papirografía tradicional. El estilo fresco, gráfico se refleja la papirografía. Las figuras e imágenes altamente son estilizadas, para reflejar el toque individual humano del diseñador. Las sensaciones que la papirografía tiene con qué crear la oportunidad para añadir los elementos personales cuales distinguen la técnica de ilustración en tercera dimensión de la convencional 2 Dimensión.



5.4.3.3 PAPIROGRAFIA CON PAPELES PINTADOS

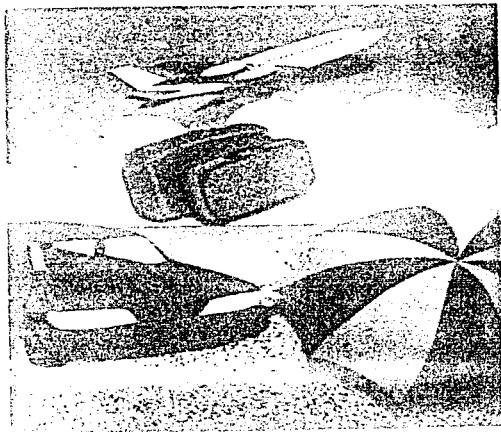
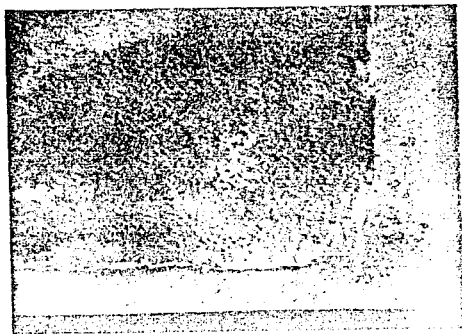
La unión de pintura y de papel proyecta una perspectiva notable de textura. Por aplicar pintura a la superficie de papel, el diseñador añade profundidad, sombra y textura a la papirografía. "El color da volumen y dimensión al objeto, y permite al diseñador para introducir variaciones tonales, crear un efecto".⁽⁹⁾ Hay diversos métodos usados para añadir color a la papirografía. Cada técnica trae un sutil matiz de sombra, color y peso. El uso de la esponja, el salpicando y métodos de aerógrafo para obtener provocativas variaciones de texturas.

Se pueden hacer distintos métodos, técnicas de papel pintado. Con la técnica de la esponja añade una textura espontánea general al papel. Sus colores ricos y cambios tonales le dan calor, y textura a la papirografía. Usando un cepillo de dientes para aplicar pintura a la superficie del papel. Se usa la técnica de salpicadura añade color y peso al papel de una manera libre y natural. Usando un aerógrafo para lograr los colores vibrantes y calidades graduales tonales tan característica de él estilo a la papirografía. Las tres técnicas nos acercan a la diversidad de motivos de texturas creadas por la fusión de pintura y papel.

Con la experiencias se puede desarrollar un estilo propio en la papirografía con la espontaneidad e intuición para guiar el cuchillo a lo largo de del papel. Se puede experimentar en dibujo con el cuchillo, en vez de con el lápiz. Esculpiendo en esta forma se añade integridad a la creación de él trabajo. La técnicas para añadir color al trabajo incluye esponja, aerógrafo y aplicación de pigmento seco.

Con la practica se logra una variedad de texturas y colores. El desafío de la papirografía tiene a experimentar con un alcance amplio de papeles disponibles para lograr un único estilo. Para usar en la papirografía guaches, acuarela y acrílicos, juntos con un aerógrafo, se producen combinaciones de color vibrantes que son característica de la técnica. El usar colorantes, en la fabricación de papeles, papeles de carbón, o si se prefieren papel Strathmore por que su superficie lisa, regular.

En la papirografía se puede usar un cuchillo en conjunción con reglas, plantillas curvas Francesa y para cortes mecanicos. Las ilustraciones de papel están engranadas hacia manipular ambos color y papel para crear brillantes y trozos provocativos tridimensionales. Se crean combinaciones de color más efectivas con la papirografía, en vez de pintura mezclan en una ilustración llana 2 Dimensión. Las ilustraciones juguetonas demuestran la habilidad para expresar humor a través del diseño.



La calidad y textura de papeles se escoge para cada proyecto, para una interpretación estética de una imagen, cuál un más gráfico se acercan al papel medio. Frecuentemente se usa de texturas técnicas para añadir color a las superficies de papel. La pintura podría ser salpicado con un cepillo de dientes, pintarrajeado con una tela blanda, aerógrafo o limpio con esponja sobre el papel. Estas técnicas añaden profundidad y sombra a creaciones. El Bristol tabla, PANTONE y Canson papeles para la papirografía. Se usará cualquier cosa se siente trabajo para un pedazo particular para crear papirografías de lija, periódico y toallas de papel. El aspecto táctil de la papirografía, tiene un efecto casi surrealista, dan vida nueva para trazar y representar con una gráfica y añadir una dimensión que hace el deseo de espectador para alcanzar fuera y tocar la ilustración.

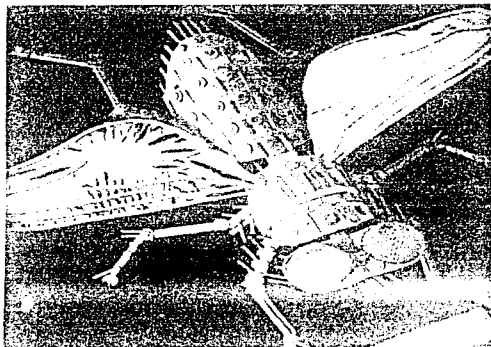
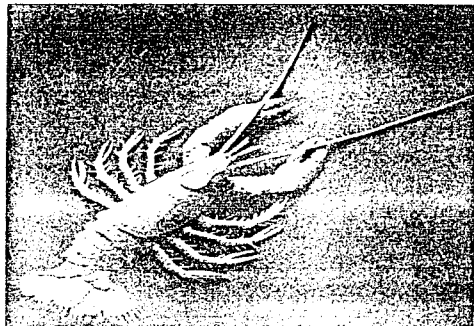
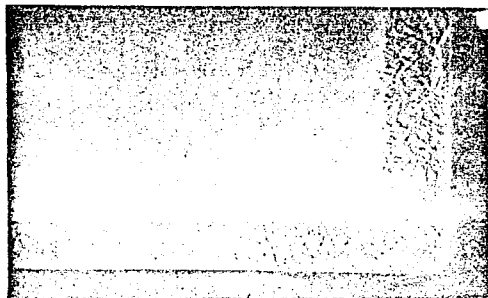
5.4.3.4 PAPIROGRAFIA CON PAPELES ESPECIALES

Los papeles especiales son una variedad para el diseñador de cual puede expresar su genio creativo. "Los papeles Reciclados, los papeles hechos a mano, los papeles orientales y translúcidos todos contribuyen a la creación de la papirografía en este único género".⁽¹⁰⁾ Los diseños son tan distintos como los papeles se escogieron para crearlos. El diseño de los papeles especiales son ampliamente demostrados como verdadero como agente versátil del papel. La aplicación ingeniosa de los papeles especiales es principal en la técnica de la papirografía.

La habilidad para previsualizar en tercera dimensión puede capturar nuestro interés y sacudir nuestra imaginación. El trabajar con objetos de papel hallados transformados papirografías en composiciones que pueden trascender en tiempo y espacio. Usar papeles hechos a mano, papeles orientales y translúcidos para crear papirografías, separarlos en capas de tejidos de papeles delgados para crear profundidad, sombra y volumen. La sensibilidad del diseño y atención a detalle da a la papirografía una sensación de calor y armonía. Recurre a una profunda perspectiva de creatividad dinámica

La selección de materiales, papeles impresos, papeles Japoneses y papeles hechos a mano papeles libres de ácidos que le dan mas longividad al papel. El papel de trapo mezcló son menos frágiles. La papirografía provee la oportunidad para experimentar textura con sutil, color y cambios de sombra. Se siente que la súplica táctil de la papirografía lleva una fascinación para el diseñador, pero más importante, para el espectador.

(10) IDEM (6)



El estilo natural al diseñar con materiales reciclados se crea todo su ensamblajes y objetos de papel de materiales que puede volver a usar. En diseñar la papirografía, se usa pedacito de cartón viejo, cajas de cereal, toallas de papel, tubos papel de baño y tubos de envío., tiene la mayor libertad para crear papirografías naturales. El alcance de texturas, peso y variaciones tonales del papel reciclado tiene una amplia posibilidades más infinitas para el diseño. La aplicación ingeniosa de estos fragmentos y darles vida en una diferente categoría. Es una ilimitada fuente para la creatividad. Con los desechos de basura se crea una composición balanceada artística.

5.5 LA TOMA FOTOGRÁFICA DE LA PAPIROGRAFIA

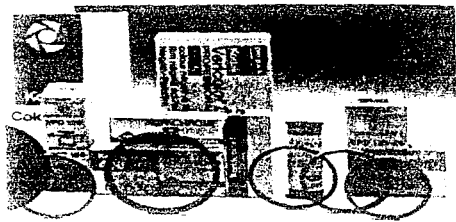
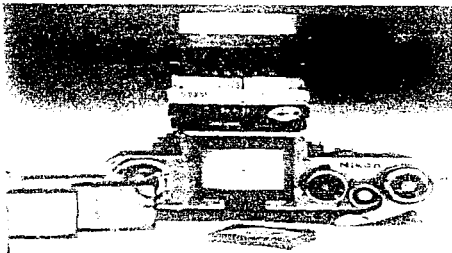
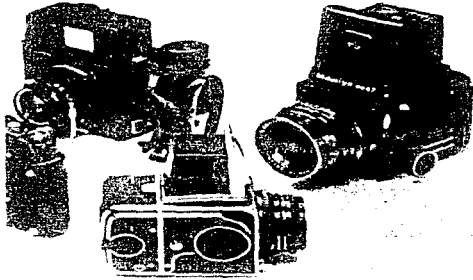
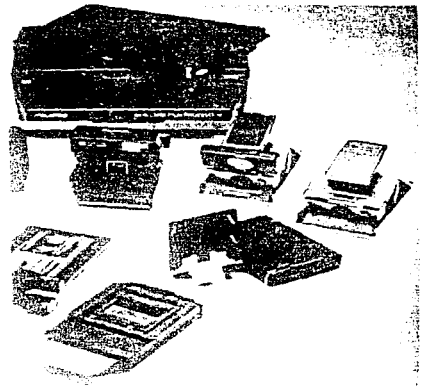
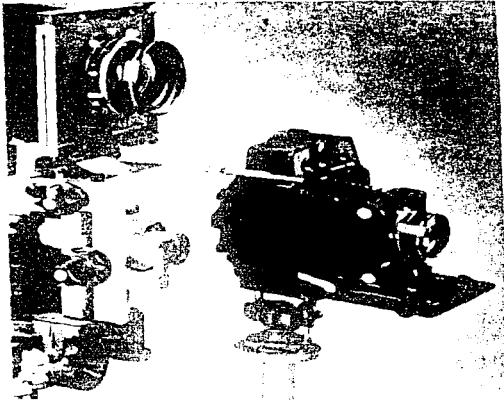
La fotografía es el proceso final de la papirografía o ilustración tridimensional. Será la que el cliente usara y el cartel, la calidad de la papirografía se vera resaltada o apagada dependiendo de como se haya tomado la fotografía. Aun cuando se tomará la imagen, es útil saber del equipo basico del taller de fotografia, y como es, usarlo., entre más se conoce, mejor se puede planear las tomas, y la mejor sugerencia se pueden hacer al fotógrafo como se trabaja fuera los problemas individuales de cada imagen.

5.5.1 LAS CÁMARAS

Si su tiro sea confinado a su propio trabajo, sus necesidades serán más sencillas que esas de un fotógrafo profesional. El 35 mm lente acción solo refleja cámara (SLR) es pequeño y formato portátil, y su pequeño permite tomar un rollo de 24 o 36 cuadros de un sujeto, exposición variante, alumbrado, y punto de vista para un precio moderado. SLRS Vienen con un conjunto vasto de lentes intercambiables, cuales posibilitan para disparar gran angulares vistas o parámicas o para primer plano disparos. Pero las fotos de estas 35 mm cámaras están inhábil son significativamente ampliado sin una pérdida de agudeza de imagen y un aumento en grano, tan usted debe usar películas lenta velocidad.

"El 2 ¼ x 2 ¼ SLRS tienen película más grande y disparos de producto que puede ser ampliado más, y ellos tienen una selección buena de lentes de reemplazo, también. Como los 35 mm modelos, ellos película de rollo de uso, cual es más que la película de papel económica usada por más cámaras de taller y permitirá para disparar una serie de cuadros más rápidamente y sin esfuerzos".

Mire cámaras, aunque ellos son grande y engorrosa y no tienen la variedad de oferta de lentes de repuesto por las camaras mas pequeñas, son la herramienta de opción de más fotógrafos de taller. Su tamaño de película grande permite ampliación mayor y da una imagen que es fácil para escudriñar para detalles y errores posibles. La cámara más pequeña es el 4 x 5, cual es suficiente para mas asignaciones de ilustración. Usa relativamente película barata, cual permiten disparar cuadros adicionales para carpetas de repuesto y seguro contra pérdida y daño.



El 4 x 5 tamaño tiene una limitación que es demasiado pequeño para color retocando, un proceso de pintura en o blanqueando fuera tachando o no deseados áreas en una transparencia. En orden para el retocar a bastante alojado para trabajar, la película debe ser por lo menos 8 x 10. Este es un problema se levanta muy pocas veces demasiado para justificar el achicamiento en una cámara grande en carrete de fotografía. Si necesario, se puede alquilar un equipo o solamente dejarlo a un fotógrafo de taller hacer la foto.

Como la cámara es grande y pesada, se necesita un trípode bueno. No hay nada peor que un trípode desvencijado que envía su cámara corrediza en la posición incorrecta cada vez que se lo toca; se debe conseguir el más pesado y por la mayor parte sólido usted puede tener con qué comprar.

Un trípode bueno permitirá colocar la cámara cierra al piso o 6 pies altos. Si se quiere empezar mire abajo en un sujeto, trípodes más buenos pueden ser entallado con un sidearm - una pipelike acoplamiento que abrazaderas sobre el cuerpo del trípode y substitutos para el pedazo de montaje de trípode regular. desde que el trípode no más largo será balanceado cuando la cámara es montado en el sidearm, seguro a contrapeso el trípode para compensar para el peso de la cámara.

5.5.2 PELÍCULAS

La Película es disponible en muchos niveles de sensibilidad de luz, o va de prisa. El más rápida la película, la su sensibilidad de luz mayor, y el menos enciende (y, por lo tanto, tiempo de exposición) es tenido que producir un imagen en la película. Un disparo de un imagen tomado en una abertura pequeña en un día nublado con película lenta requiera una 1/25 segunda exposición; El mismo disparo tomado con película rápida llame para 1/250, 1/500, o siquiera 1/1000 de una segundo.

"Las película sus velocidades son expresadas como cualquier ISO o ASA numero :100 A 125 es considerado velocidad media; 25 A 64 es despacio; 160 A 200, medio rápido; Y 200 a 400, rápido. Película también puede ser forzada, una técnica en la cual la velocidad efectiva de la película es doblada, tal que usted no necesita es demasiado limitada por la velocidad valorado de cualquier cosa que fotografía"....

5.5.2.1 LA PELÍCULA RÁPIDA

Permite fotografiar en situaciones baja luz, o para usar velocidades de exposición muy pequeñas para "congelar" el movimiento del objeto. Pero hay un cambio: La más rápida la película, o la película más lenta es forzada, el grano que tiene. En este contexto, el grano se refiere a la luz, partículas sensible en la película que forman la imagen, cual está distribuido en más fino granulado, o granos, en película mas lenta que en artículos rápidos. Como una imagen rápida la película es ampliada para imprenta, los granos reales se hacen visibles y dan una clase de apariencia arenoso en vez de luz lisa a transiciones oscuras. Sus ilustraciones dimensionales no serán móviles cuando se les fotografía, y su taller tendría luz suficiente, las películas justamente baja velocidad son el modo para fotografiar.

5.5.2.2 LA PELÍCULA DE BLANCO Y NEGRO

Es generalmente vendido como película negativa, a sea impresa más tarde, después de en desarrollo. A no ser por color, película de deslizamiento o transparencias, o cromos, como ellos son llamados, son dados la rebullen calidad de reproducción de impresión. Si se hacen cromofotografía comercial, el uso película de cambio de color, cual es hecho específicamente para luz del día o para luz de tungsteno o incandescente, y debe ser usado por consiguiente disparos tomado con luz de día películas debajo de luz incandescente sale amarillo, Y disparos tomado con película de luz de tungsteno tomado en luz del día sale azul. Filtros pueden compensar para estos problemas, pero usted es en mejores condiciones usando la película derecha con el derecho una poco luz en el primero lugar.

5.5.2.3 LAS PELÍCULAS DE COLOR

"Tienden para cambiar su balance de color durante su vida de estante, y reaccionar con la atmósfera y para calentar, tan que es una bueno practica la película de tienda en el refrigerador si no se planea usarla inmediatamente". . . No Profesionales películas a veces desequilibrios de color insignificantes cuando han usado fresco del estante, pero como ellos se sientan en almacenamiento, el balance normaliza: Profesionales películas son almacenado o "envejecido" algo y refrigeraron anterior a venta, tan que sus balances de color son solamente derecho cuando se les compra, pero deteriorará de que pico si almacenado desrefrigerado para demasiado largo.

Aún cuando siempre se usa el mismo tipo grande y de película, la color y velocidad puede variar. Película es manufacturado en grupos, cuales son numéricamente marcados en cada caja de película. Trate para comprar bastante de unos grupos duración para unos pocos meses, tienda en el refrigerador, y entonces corre algunos prueba para determinar la velocidad real y balance de color antes de la toma fotográfica finales de cualquier cosa.

Aún cuando se trabaja con un laboratorio respetable, el revelado de la película a veces pueden salir diferentes, aún cuando las puestas de equipo y medios ambiente fueron idénticos. el revelado, y la película tiene diferencias muy delicadas, y minúsculas en concentración de desarrollados, regulación de tiempo, o temperatura puede causar pequeños pero cambios perceptibles en sus resultados. Resultados también pueden diferir de un laboratorio a otro. Este puede causar problemas si, por ejemplo, los deseos de cliente son la de una serie de cuadros de sujetos diferentes contra el mismo antecedente de color avisa el cliente que no importa como apretadamente se controla los parametros fotograficos, los antecedentes no podrían desarrollar idénticamente.

La película de papel, cual es usada para cámaras, fue perfectamente plana, y fue preferible a película de rollo por que menos distorsión puede ocurrir en las esquinas. sin embargo película de rollo es tenido justamente llano por platos de presión adentro la cámara, las esquinas del imagen nunca será bastante tan agudo como el centro. Y a veces líneas rectas en los bordes exteriores del cuadro puede se hacer desfigurado también. Usualmente este no es importante, como el sujeto es normalmente en el centro. Pero adversamente puede afectar imagen con cuadrado o fronteras rectangulares, cuales pueden registrar como curvas bastante de como líneas rectas, una bien El modo para probar su cámara en este respecto es para colgar una página de sección de su periódico clasificada en una pared y toma un cuadro de eso. Usa un trípode, para asegurarse su cámara es directamente paralela a la superficie del papel. Amplie las fotos y ve si se pueda leer la impresión fina en las esquinas tan bien como el medios, y verificar los bordes para distorsión.

La película para cámaras, venden en cajas de 10 y 50 hojas, fueron cargado en película tenedores llanos, aprueba de luz contenedores con deslizamientos en cada lado, tan que cada tenedor contiene dos películas. Los tenedores de película están insertados en la atrás de la cámara, solamente enfrente de el cristal esmerilado, donde la imagen enfocado cae. Si se trabaja con una cámara se necesitará por lo menos cinco contenedores de película durante un comienzo. Si se tiene una cuarto oscuro para cargar la película es, maravilloso ;Si no (y que vale mención aquí que un cuarto oscuro verdaderamente no es necesaria para una tridimensional ilustración uso una bolsa cambiante, cuales funciones como una minúsculo portátil cuarto oscuro

"Tiene una aprueba de luz sección de centro, donde película descargando y cargamento es terminado, y dos mangas con elasticas puños primeros en, después del Disparando, se puede usar la bolsa cambiante a con toda seguridad quita la película de los tenedores y lo pone en una caja de paquete de película para tomar al laboratorio". (4)

Más cámaras de taller 2¼ x 2¼» o más grande pueden tomar un polaroid atrás acoplamiento, cual dará, un polaroid impresión bastante de una película expuesta. Tomando preliminares polaroids en un estudio disparo es un paso importante se pueden tomar como muchas fotos de prueba como se necesiten, inmediatamente se ven los resultados, y 'ajustar' la iluminación acomodado como necesitaron. Unos polaroid también revelara defectos escondidos en alumbrado y composición, o aún en la construcción de su escultura, que no puede ser aparente a través de el visor, y nos dara una idea precisa de como el disparo modo mirada. Y dara el director de arte una imagen de funcionamiento para usar en preparar el plan de página mientras que espera para su final disparo a sea entregado. Polaroid La película esta disponible en ambas presentaciones, negro y blanco y color; El negro y blanco, cual muy más barato.

5.5.3 EXPOSÍMETRO

Para la variantes de luz se necesitará un fotómetro bueno. Más buenos SLRS tienen que es partes integratos fotómetro; Para cámaras de taller de formato grandes, se debe comprar uno separado entrega metro, cual se puede apuntar en áreas diferentes del sujeto para determinar niveles de luz. La medida de metros que es parte integral solamente la venida de luz en el lente de cámara; Mide, niveles en brillantemente encendido y áreas sombradas, podido también luz de incidente de medida (el nivel de luz cae en el sujeto). Este puede ser bastante cuando niveles de luz útiles varían extensamente, o cuando algunas partes Del sujeto un terciopelo negro viste, para luz es amplia muchos mas que demás.

5.5.4 EL EQUIPO DE ILUMINACIÓN

"En el taller debe tener tres quioscos de luz ordinarios, cual toma un reflector de luz sobre el, astil o la cima, y un quiosco de luz grande con un estampado, carga al fondo. Diferente de el quiosco de luz ordinario, el estampado fácilmente puede ser mantobrado a luz de posición directamente sobre el sujeto, un poco tiro solamente a un lado de eso. El auge da la libertad para colocar la luz exactamente donde se quiere".

La bombilla de Foto son poderosas como las de 250 y 500 wats, y no debe ponerles en enchufes ordinarios. Consiga reflectores buenos con cables fuertes y enchufes, y bien hechos, fiable swiches. Mas del tiempo se puede pasar con tw reflector, pero ocasionalmente una organización grande requiere cuatro. Reflectores de varios tamaños, 12 pulgadas articulos para casi todo. A veces se iluminar un sujeto indirectamente, para dar una sombra más suave y menos contrasta entre luz y oscura. El rebulle modo a esta es para rebotar la luz de una cerca sale ala superficie, tal como una pared o techo (preferible un blanco una, a menos que se tenga cuidado si el color de superficie afecte el color de la luz reflejada). O se puede usar un paraguas de foto de seda blanco, o un pedazo grande de centro de espuma blanco o tabla de ilustración como una pantalla de rebote. Los paraguas pueden ser sujetado con abrazadera a su quiosco de luz, y el blanco van a bordo un abyacente quiosco.

Las pantallas de Rebote (también tarjetas de rebote) también pueden ser colocado en el otro lado de la organización de foto del origen de luz principal, para reflejar luz atrás en la organización. Este es útil cuando el origen de luz es colocado lejos a un lado. De lo contrario, su disparo podría sufrir de caída de luz apagado la composición aparecerá brillantación un lado y oscuro en el otro. Pero oiga puede hacer mucho más: Una pantalla coloreada de rebote puede tirar un sonrojo o matizar en un blanco en disparo blanco, producción más vivo e interesante; Una reflejó o pantalla de rebote brillante puede tirar destellos de luz blanda en la composición, especialmente si que tenga un irregular superficie

Adicionalmente, se puede hacer muchas herramientas pequeñas y equipo a ayuda logra exactamente el efecto que se quiere. para bloquear fuera enciende de una mancha pequeña en una organización, por ejemplo, se puede usar un gobo (corto para ver entre), un pedazo de cinta de cartón sobre un alambre o vara y tiene enfrente de la luz, para estrechar abajo un origen de luz a simular un efecto de foco, se puede hacer un snoot o cono fuera de un pedazo de pintura de metal de sabana negro en el adentro, y alambrarlo al frente de su reflector. Igualado usado una cuerda de Navidad luces escondió detrás de una papirografia para dar un pequeño reluce al antecedente que no podría conseguir cualquier otro modo, para tener sus pantallas de rebote, luces auxiliar, gobos, y cualquier cosa en lugar, conseguir acerca de 10 abrazaderas fuertes con dientes de goma.

Se puede hacer un estroboscopios de uso, aunque ellos son hallados en casi cada taller de foto. Ellos cuadros excelentes si se tomaran varias fotos todos los días, pero ellos son grande y, a veces reparacion de necesidad costosa. Además, estroboscopios pueden limitar las opciones creativas. Por ejemplo, frecuentemente se gusta para mover la luz un pequeño cuando toma el disparo que suaviza sombras y lo hace más fácil para conseguir sombras con perfil no particular. Pero se necesita un larga exposición a hacer esto, y el estroboscopio da solamente un destello brillante instantaneo

5.5. 5 EL MATERIAL DE FONDO

"Finalmente, se necesitara material de fondo. Algunos talleres de foto tienen una clase de estructura de fondo permanente una pared vertical este curvas fuera como bueno para hacer un piso horizontal, cual puede ser pintado el color del fondo exacto unos deseos de cliente. El bondadoso curvas elimina" líneas de horizonte", o alinea entre la pared y piso. El papel de antecedente Sin costura, venden una variedad de colores en tiendas materiales de suministro para fotografos, hizo la misma cosa. Entra 9-Y 12- pies rollos, aunque frecuentemente un rollo pequeño o parcial si se tiene corto el espacio".

para usar sin costura papel, la primera necesidad un quiosco para eso dos polos para atrasar los fines del rollo, y una tercero polo para correr por el centro del rollo y adjuntar a los polos de lado en los fines. Los polos están todos hechos tan ellos pueden ser acortado y alargados para acomodarse al tamaño del papel. A menos que se trabaje muy grande, se puede usar una tabla o un pedazo de capa de madera en burros para atrasar su ilustración. montar El papel tan que desenrolla para exponer el adentro, tirón abajo bastante para cubrir su tabla, ancla el lugar de fines con cinta o pesos, juego pedazo arriba para trabajar.

El papel Sin costura no es barato, y no hay razón para comprar muchos colores a menos que sea pedido por un cliente. Los colores se usan más de diez son los azules una pálidos atmosféricos azules más una más profundos celestes y cerúlea azul unos calientes se ponen gris, un fresco poniendo gris, y blanco. Si se quiere para añadir interés a un fondo un efecto de nube, o una serie impresionista de matices de color para evocar la sensación de un paisaje neblinoso o una puesta de sol, se puede pintar abstracto fondo blando foco en lona de artista, cualquier con pinturas ordinarias y cepillos o con pintura de rocío o un aerógrafo grande, y les mantiene listo para apropiarse asignaciones.

Las tiendas también tienen materiales de inventario que imitan naturales ambiente peldaños grandes de hierba falsa, nieve artificial en latas de rocío, Styrofoam rocas aunque diseñadores dimensionales son probable tan bien equipado como quienquiera para hacer sus propios materiales de este tipo. Las tiendas siquiera alquilan fuera arco iris proyectores, cuales darán uno arco iris en el cielo de papel sin costura.

Otras posibilidades para tener en mente. Si se dispere un pedazo de paisaje, se puede hacer bueno uso de nubes antifungal polvo de rocío de pie, como Deseen (pero mira fuera - Huele muy fuerte y consigue mucho polvo blanco en el cuarto si se usa demasiado mucho), desde que los trozos son demasiado grandes para esto, usa polvo de talco y un soplo de polvo en papel de antecedente azul, o manchan en mis nubes con Blandos pasteles blancos. Y si usted tenga mucho tiempo de repuesto para experimentar, se puede conseguir cualquier fondo que se quiere por proyectarlo sobre una pantalla translúcida detras de su imagen con un proyector de deslizamiento

"Los fondos Transparentes o translúcidos pocas veces usados en fotografiar dimensional ilustración, pero ellos dan efectos maravillosos, especialmente si se quiere el fondo para aparecer para relucir, juego arriba el cuadro por sujetar con abrazadera una pedazo enorme de flexible translúcido plástico a apoyos verticales y horizontales, tal que parte del plástico funcionado como una estante para que pueda descansar en el, y atras parte curvatura arriba para formar uno telón de fondo".

El brillo luces entallado con geles azules detrás de del plásticos, para un efecto de agua brillante. Entonces se encendió el pescado y el disparo. Un segundo disparo del pescado ser terminado por sencillamente se suspender de encima un ejemplo bueno de como una ilustración tridimensional puede rendir dos o más imágenes muy diferentes.

5.5.6 CONTROL DE LA ILUMINACIÓN

Más instantáneas de amateur estan tomadas con luz del sol, un destello de cámara, o una combinación de ambos. Natural luz es abundante y libra, pero que no puede ser controlado y varió de una hora al próximo. Si se control de deseo sobre su fotográfico medio ambiente no tiene opción pero para usar luz artificial. Pero orígenes de luz artificiales son pequeña y relativamente débil, cual pueden causar problemas.

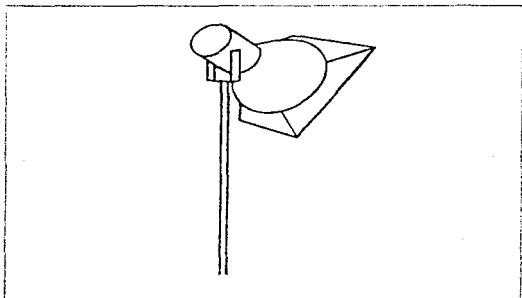
Cuando un sujeto es encendido de un lado, como mucho es, para dramatizar las calidades tridimensionales de escultura, luz artificial rápidamente cae de en intensidad de un lado al otro. Este es por que el adicional espacia al más lejos lado del objeto unos pocos pies, dice es una cantidad significativa de espacio adicional cuando el origen de luz sí mismo es solamente unos pocos pies lejos para empezar con, para corregir para esto, se puede reflejar luz atrás en la composición con una pantalla de rebote, cuales balances el alumbrado y reflejar luz en áreas de sombra, mejora detalle.

También podria corregir esta situación por brillar otra luz en la composición del otro lado. Pero este crea otro problema: De espectro sombras, doblan sombras caen en ambos lados de un objeto o en diferente mueven en ángulo a. Un modo para vencer espectros es para empañarles por móvil la luces durante una exposición larga. Un mejor modo, sin embargo, es difusión, o ablanda el efecto de un origen de luz aspero. Una bombilla de foto desnuda, para ejemplo, demasiado como contraste para más disparos, pero que sea podido difundir por colgar cualquier material translúcido enfrente de papel de trance, velo del paladar, tejido delgado, o fibra de vidrio delgada tela. Si el material de difusión sea inflamable o chamuscar es seguro para ponerlo arriba varias pulgadas de la bombilla.

Otra opción es rebotar la luz de paredes, techos, paraguas es de foto blancos, o cuidadosamente movieron tarjetas en ángulo blancas o fueron a bordo. De Sombras reparto de rebote de luz de una superficie en el otro lado de la composición del origen de luz no tiene perfiles (o artículos tal vagos en cuanto a ser casi) este resuelven el problema de espectro invisible.

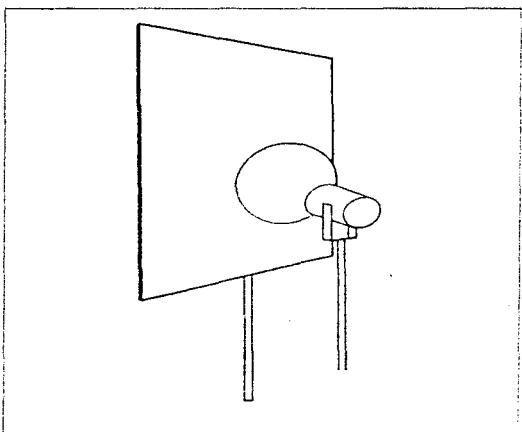
5.5.6 1 TÉCNICAS DEL CONTROL DE LA ILUMINACIÓN

a) El alumbrado Directo a través de una pantalla de difusión. La pantalla puede ser empapelando, fibra de vidrio, material plástico, o cualquier translúcido.



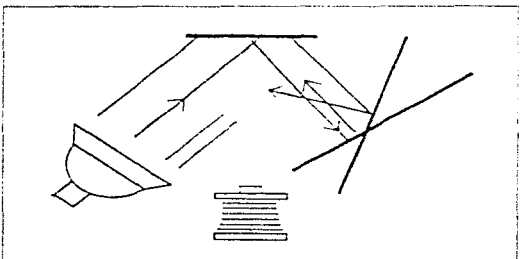
157 Alumbrado directo

(57)



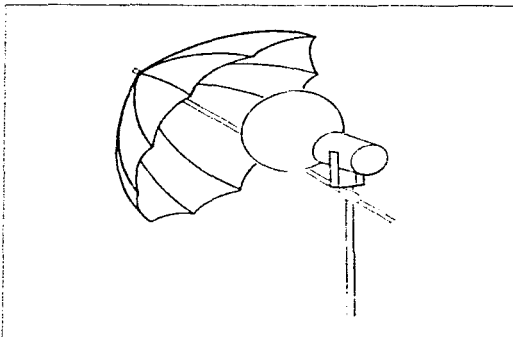
158 Luz de fondo en plano

(58)



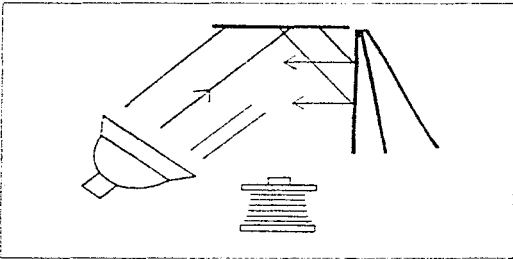
159 Cambio de posición de pantalla de red

(59)



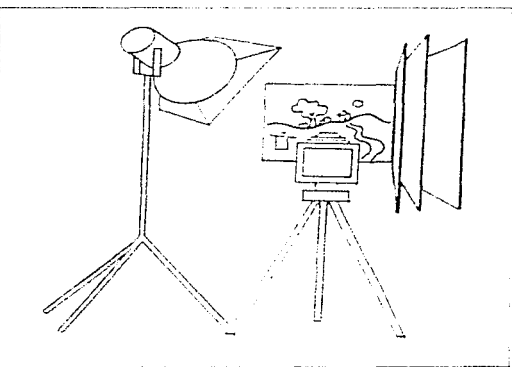
160 Luz de fondo

(60)



161 Cambio de posición de pantalla de red

(61)



162 Alumbrado directo con pantalla de fondo

(62)

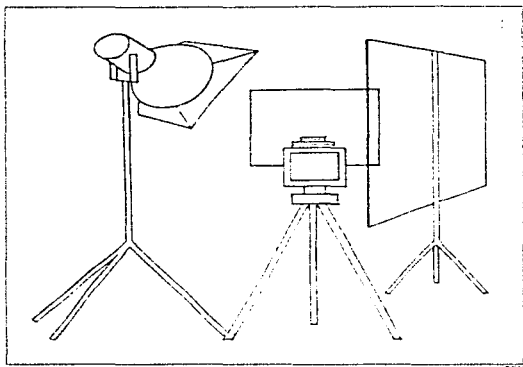
163 Film Retard
164 Emisión Asistida 165 EXM (53) 166 DEM (54) 167 ICEM (55) 168 CEM (56) 169 ICEM (53)

- b) La luz rebota off paraguas de foto de seda blanco.
- c) La luz rebota de una tarjeta blanca. Para luces de rebote pequeña, la tabla puede ser plata o reflejar material.
- d) Cambio de las posiciones para pantallas de rebote. La organización en el izquierdo tira luz atrás sobre la área de sujeto entera, ablanda sombras, Mientras que la organización tiros derechos menos encienden atrás sobre la área de sujeto pero grandemente minimiza luz caer de en bordes.
- e) El alumbrado Directo con una pantalla de rebote en derecho para minimizar caída de luz off. El tabla es colocado tan como no para reflejar mucha luz atrás en el subavión de reacción.
- g) El alumbrado Directo con una posición de pantalla de rebote para reflejar tanto como luz como posible atrás en la área de sujeto.
- h) Un diseño de organización de alumbrado balanceado para dar siquiera encendiendo a sujeto plano. La desventaja a este arreglo que grandemente reducir cualquier sensación de dimensión o textura.
- i) El Alumbrado Directo en la figura, más adicional encendiendo para aligerar el antecedente.

5.5.7 LA TOMA FOTOGRÁFICA

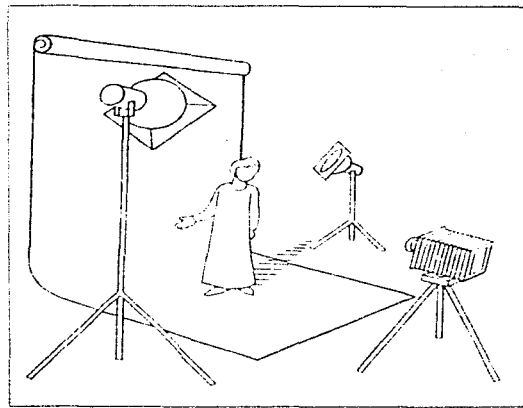
hay cinco categorías generales de organización de foto para ilustración tridimensional: Sencillo bajo relieve, como un bajo relieve papirografía; De tejido collage, bordado, cuadro acolcha, u otros trozos justamente que demanda llanos siquiera, por todas partes de alumbrado; Pequeño para clasificar según las papirografías tamaño grupo completamente tridimensionales, o una pequeño; Grandes cubierta composiciones completamente tridimensionales 4 pies o más de espacio; Y situaciones especiales, efectos, y técnicas de laboratorio. El diseñador ordinario dimensional puede dominar el primero cuatro; La última categoría requieres mucho tiempo, conocimiento, dinero, y la ayuda de un fotógrafo profesional para servir de un reemplazo algo iría incorrecto.

"Bajorrelieve. Los tipos más comunes de bajo relieve papirografía y arcilla. Esto es usado encendió del las diez o dos o posiciones de reloj la posición de origen de luz un poco arriba y al lado, para imitar la posición de origen de luz natural, enfatizar dimensión, y dar alguna profundidad".



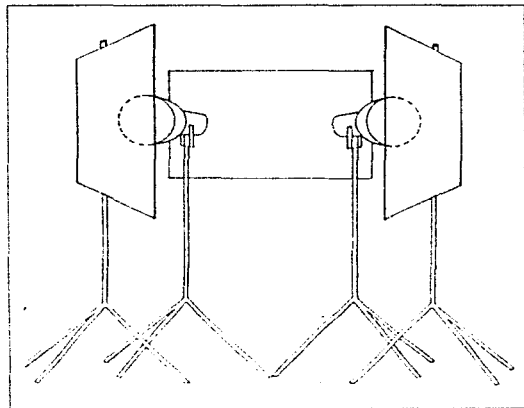
1) Alumbado directo con una pantalla de reflector en ángulo

(1500)



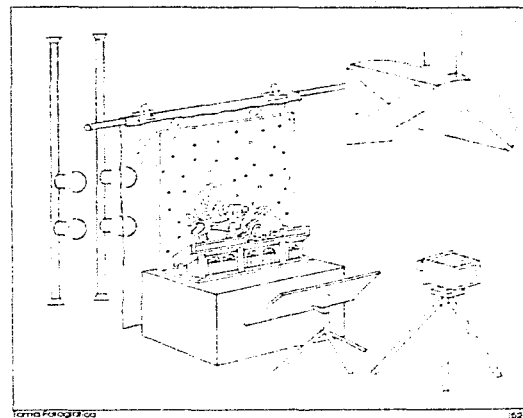
1) Luz de relleno

(1501)



1) Alumbado de contraluz

(1502)



Toma fotográfica

(1503)

(1503) DEM (1503)

(1503) DEM (1503)

(1503) DEM (1503)

(1503) DEM (1503)

La luz es usualmente difundido o rebotada, con una posición de pantalla de rebote adicional el origen de luz opuesto, y a veces encima y abajo como bien, para igualar alumbrado. A menos que se quiere largas, sombras pronunciadas, el origen de luz no debería ser colocado demasiado cerca al borde del bajorrelieve pero fuera en acerca de un 45- a 60- grado ángulo. La de luz más cercano el origen es al pedazo. las más oscuras y más dramáticas las sombras y el mayor el contraste entre luz y oscuro: Tirando de la luz atrás justamente lejos de su pedazo si quiere todo arriba. (Todo esto, por supuesto, aplica a relieve bajo y situaciones sujeto completamente tridimensional como bien).

Por que un bajo relieve es usualmente colocado juntos antes de del principio del retoño, que es difícil para arreglar de nuevo cosas una vez el retoño es en progreso. Papirografía pegado junto con adhesivos temporarios, como cemento de goma y cinta de espuma, no es una idea mala si no se esta seguro el cliente aceptará la toma sin cambios. Pero el peligro una o de la venida de diseño un pegado mas tarde, cual sería particularmente desastroso si el cliente sea compras su diseño como parte del acuerdo.

Usualmente se usa pegamento de matador todo cierto no tener que ser cambiado, y reserva el temporario encolando para los elementos que son todavía en duda. Si se tenga un lado armar en su tripode, se puede preparar bajo relieve llano en una tabla o el piso, puede salir por lo menos los elementos principales libran a para mover alrededor. Pero cualquier pequeños detalles que podrían caer de y podrían se perder deberían ser adjuntado. Un cambio en perspectiva de alumbrado radicalmente puede alterar el modo un pedazo. Tan cuando construyendo un bajo relieve en el primero lugar, luz de la misma posición que se intenta para usar durante el disparo. Estos es especialmente importante para retratos, donde las interrelaciones entre facciones es tan delicadas, y para papirografía de un desnudo cuerpo, donde músculo agrupar deben medir juntamente para simular anatomía verdadera.

"El Collaje de Tejido, Bordado, y el Como Si se quiera para enfatizar dimensión en este tipo de sujeto, luz de un ángulo y pantallas de rebote de uso para igualar alumbrado en ambos lados". Si se quiera un llano, siquiera mira, especialmente para algo grande, como un acolchando, giro su origen de luz atrás del sujeto y lo alineando como cerca al centro de sujeto como poder sin entrar modo de cámara. Mientras tanto, lugar ángulo rectos pantallas de rebote en los lados, fondo, y excedido, para reflejar luz atrás sobre el pedazo. Otro acercamiento aquí sería para poner luces reflejando de pantallas de rebote grandes en otros lados del pedazo, con lugar de pantallas de rebote en el dos restante lados.

Los Trozos Pequeños Tridimensionales. Aquí se quiere para enfatizar la dimensionalidad del sujeto. Normalmente este ser terminado con un lugar de origen de luz algo enfrente de, algo encima, y un pequeño a un lado o el otro del sujeto. Una pantalla de rebote, si necesitada, reflejará luz atrás en áreas de sombra, abierto arriba detallan, y caída de luz correcta apagado Tan lejos, esto es lindo mucho como una bajorrelieve ¿Pero aquí, el pedazo es separado del antecedente qué una poco antecedente se escogerá? Una superficie neutral, llana, como una pared o un rollo de papel de antecedente sin costura, es más sencillo.

Pero alguna demanda de trozos un medio ambiente hierba, árboles, flores, rocas, agua cual se tiene que comprar y / o construir y entonces compone con su sujeto en mente, su uso, plástico (y ocasionalmente verdadero) flores para juegos más grandes, y musgos y hierbas para artículos pequeños. Una vez siquiera falsificó un río pequeño enfrente de el cuadro, usó espejo Mylar, pintura, y una bolsa grande plástico.

Una vez su medio ambiente pone, decide qué tipos de sombras su sujeto arrojaría en el antecedente. Si se encienda el sujeto del frente y un fondo opaco justamente cierra, su cuadro contendrá una distinta sombra indeseable si el fondo sea supuesto para ser un sky.

Usando una fondo translúcido o transparente evita esto: De lo contrario, maniobra el sujeto lejos bastante fuera de del "cielo" tan que la cámara está inhábil ve la sombra. Maniobrando la luz, la cámara, o el sujeto tan que la sombra cae inocuamente detrás de del subavión de reacción y es invisible a la cámara trabaja bien si se necesite su origen de luz hacia el frente del sujeto y cuadro. Colocando el origen de luz encima el sujeto hace la sombra más corta, tan no caerá en el antecedente.

Próximo, considera como enciende u oscuro el antecedente sería relativo al subavión de reacción. Colocando el sujeto bien enfrente de el fondo y alumbrado de encima saldrá el entero fondo algo en sombra. Si el fondo sea supuesto para ser un cielo, podría mirar necesidad demasiado oscura, y algún rebote de luz suplementario en con un origen de luz secundario o pantalla de rebote grande.

"Agrupados objetos pueden luz de bloque de uno a otro. Si esto pase, brillo una mancha minúscula de luz en la área de sombra por usar una 100- vatios bombilla en una vivienda pequeña un reflector pequeño, o un enchufe de lámpara ordinario. Prepare rápidamente un pequeño confunde o una snoot para concentrar la bombilla en un rayo solo, y brillario sobre la área de sombra".

A la inversa, una composición podría tener una área demasiado brillante donde no quiere, para resolver esto, hacer un gobo y colocarlo entre la luz y el "mancha caliente" A menos que el gobo es lindo cerca al sujeto, su sombra será difundida y mancha imperceptible que el caliente desaparecerá.

Los Trozos Grandes Tridimensionales. El medio ambiente consideraciones y problemas de alumbrado aquí son semejante a eso para un juego pequeño, excepto que por que del puro tamaño del juego y las limitaciones de altura de techo, luz del origen de luz primario podría tener que sea aumentado por orígenes secundarios.

En el Zeus y Ganymede, el origen de luz central fue una luz difusa acerca de 3 pies encima y 2 pies enfrente de Zeus cabeza El " cielo" en cualquier borde del cuadro sufrió luz severa caer de y a aumentar en el izquierdo por una luz pequeño difuso escondió detrás de las " rocas," y en la directamente por una luz más grande difuso brillo en el paisaje desde acerca de 4 pies lejos. Dos otra luces difusa igualó fuera la iluminación - Un pequeño una brillar en la más bajo parte de Ganymede primer plano cuerpo, el otro brillando en el derecho. Si se piensa que muchas luces dar una iluminación irregular, pero arreglo cuidadoso y nuevo arreglo resultado en un paisaje justamente realista y natural.

Los efectos Visuales, de ilustración dimensional no involucra efectos especiales o situaciones insólitas, pero hay unos pocos excepciones. Un interesante una es fotografía de un pedazo que es encendido de dentro. "El fotógrafo debe balancear el dos orígenes de luz exactamente, tan que su relación armonizará sin un dominar el otro. Poniendo un origen o el otro en una más débil, y tomando varios polaroids para medir brillantez relativa es un acercamiento bueno". Otra técnica especializado es fotocomposicion dos fotos para parecerse unas por enmascarar fuera partes de cada, y proyectando las partes enmascaras tan que ellos entallan juntos en un pedazo de película como trozos de una enigma, una vez fue preguntado para hacer una pastel de cumpleaños con un modelo de bicentenario, una buena foto de eso para carpeta, y un disparo contra un claro azul" cielo" antecedente no pareció muy interesante Un deslizamiento de un cielo completo de bello hinchado estival nubla, y el pastel había compuesto.

La importancia de este capítulo, es la técnica en que se van a realizar los carteles, por ser una técnica de ilustración para cartel infantil, que es una de las propuestas de esta investigación, por tal motivo, se tubo que indagar, desde sus orígenes de la papirografía, su historia, y evolución; también las otras técnicas que son parecidas, pero que no son iguales, el conocer que es la papirografía, como se trabaja, cuales son sus materiales y herramientas para trabajarla, las técnicas y variedad de papeles en las que se puede trabajar, y por ultimo la fotografía que es el producto final de este trabajo, donde a través de las sombras proyectadas se le dará la tercera dimensión que andamos buscando.

20190511

CAPITULO

SEIS

METODOLOGIA

CAPITULO SEIS

Metodología Proyectual de Bruno Munari

INTRODUCCIÓN

El método proyectual consiste simplemente en una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. Su finalidad es la de conseguir un máximo resultado con el mínimo esfuerzo.

En el campo del diseño tampoco es correcto proyectar sin método, pensar de forma artística buscando en seguida una idea sin hacer previamente un estudio para documentarse sobre lo ya realizado en el campo de lo que hay que proyectar, sin saber con que materiales construir la cosa, sin precisar bien su exacta función.

Creatividad quiere decir improvisación sin método; de esta forma sólo se genera confusión y los jóvenes se hacen ilusiones de ser artistas libres e independientes.

La serie de operaciones del método proyectual obedece a valores objetivos que se convierten en instrumentos operativos en manos de proyectistas creativos

"El método proyectual para el diseñador no es algo absoluto y definitivo; es algo modificable si se encuentran otros valores objetivos que mejoren el proceso. Y este hecho depende de la creatividad del proyectista que, al aplicar el método, puede descubrir algo para mejorarlo".(1)

6.1 PROBLEMA

"El problema de diseño surge de una necesidad" :-

Estos problemas pueden ser detectados por el diseñador y propuestos a la industria, o puede ser la industria quien proponga al diseñador la solución de un determinado problema.

6.1.1. PROBLEMA DE LA COMPAÑÍA

La Compañía Teatral Serendipity, se dedica a realizar teatro infantil. Y una de sus necesidades son la de darse a conocer más ampliamente al público infantil y adulto, a través de un medio de difusión publicitaria, que los promueva para que los niños asistan al teatro a ver sus obras que esta compañía produce.

6.1.2 PROBLEMA DEL DISEÑADOR GRÁFICO

La necesidad de proponer una solución gráfica al problema de la compañía.

6.2 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

El cliente del diseñador es la industria, ésta es quien le propone el problema, pero él no debe salir inmediatamente en busca de una idea general que resuelva en seguida el problema, porque ésta es la manera artístico - romántica de buscar una solución.

"Lo primero que hay que hacer es definir el problema en su conjunto. Por lo tanto es necesario empezar por la definición del problema, que servirá también para definir los límites en los que deberá moverse el proyectista".

Una vez definido el problema, hay que definir también el tipo de solución que se le quiere dar: una solución provisional o una solución definitiva, una solución puramente comercial, una solución que perdure en el tiempo, una solución técnicamente sofisticada o una solución sencilla y económica.

6.2.1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA DE LA COMPAÑÍA

La Compañía Teatral Serendipity, necesita ser difundida y promovida publicitariamente, así como cada una de sus obras que está produce a través del cartel publicitario, para que sea más conocida por el público infantil y así asista a ver las obras.

6.2.2 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA DEL DISEÑADOR GRÁFICO

Proponer un diseño gráfico de cartel publicitario en la técnica de papirografía, para cada una de las obras teatrales de la compañía teatral serendipity.

6.3 ELEMENTOS DEL PROBLEMA

"Cualquier problema puede ser descompuesto en sus elementos. Esta operación facilita la proyectación porque tiende a descubrir los pequeños problemas particulares que se ocultan tras los subproblemas".

Una vez resueltos los pequeños problemas de uno en uno (y aquí empieza a intervenir la creatividad abandonando la idea de buscar una idea)

se recomponen de forma coherente a partir de todas las características funcionales de cada una de las partes y funcionales entre sí, a partir de las características matéricas psicológicas, ergonómicas, estructurales, económicas y, por último, formales.

Como los problemas, sobre todo hoy en día, se han convertido en muy complejos y a veces en complicados, es necesario que el proyectista tenga toda una serie de informaciones sobre cada problema particular para poder proyectar con mayor seguridad.

Descomponer el problema en sus elementos quiere decir descubrir numerosos subproblemas "un problema particular de diseño es un conjunto de muchos subproblemas. Cada uno de ellos puede resolverse obteniendo un campo de soluciones aceptables"

Cada subproblema tiene una solución óptima que no obstante puede estar en contradicción con las demás. La parte más ardua del trabajo del diseñador será la de conciliar las diferentes soluciones con el proyecto global. La solución del problema general consiste en la coordinación creativa de las soluciones de los subproblemas.

6.3.1 ELEMENTOS DEL PROBLEMA DE LA COMPAÑÍA

Uno de los subproblemas de la compañía es el de que asista mayor número de público infantil a ver sus obras, ya que las obras son de teatro infantil, especialmente para los niños, pero el adulto el papá y la mamá de los infantes son quienes pagan la entrada del niño y de ellos mismos, y muchas veces ocurre que no quieren llevar al sus hijos al teatro por que piensan que se van aburrir, y que solo lo hacen por los niños. Y sin darse cuenta se están haciendo un prejuicio de la compañía y de sus obras teatrales, sin un conocimiento previo.

6.3.2 ELEMENTOS DEL PROBLEMA DEL DISEÑADOR GRÁFICO

Uno de los subproblemas del diseñador gráfico es el de proponer un cartel especialmente diseñado, para esta compañía, en la técnica de papirografía, por ser un medio de ilustración para temas infantiles por su colorido y variedad de papeles, que les gusta a los niños, por su tercera dimensión que le da una sensación mas de acercamiento, donde deberá de gustar tanto a chicos como agrandes, ya que una de las funciones del cartel será la de llamar la atención de los niños, y de los adultos, para informarles comunicarlés, de las obras.

En este caso los elementos que envuelve la propuesta de diseño gráfico de los carteles para la compañía teatral infantil serendipity son: El teatro infantil, la compañía teatral serendipity, Así como el contenido de cada una de sus obras, el niño como perceptor (a quien va dirigido el cartel y las obras teatrales y a sus papas y a toda la familia), el cartel y su diseño gráfico, y la técnica de papirografía en la que se van hacer los carteles. Cada uno de estos elementos se desarrollan con sus diferentes aspectos que envuelven, en el marco teórico de la tesis.

6.4 RECOPIACIÓN DE DATOS

"Veamos qué datos convendra recoger para decidir luego los elementos constitutivos del proyecto".⁽⁵¹⁾

Es evidente que, antes de pensar en cualquier posible solución, es mejor documentarse no vaya a ser que alguien se nos haya adelantado.

(51) IDEM (1)

Por supuesto se encontrarán muchos ejemplos que habrá que descartar, pero al final, eliminando los duplicados y los tipos que nunca podrán ser competitivos, tendremos una buena recopilación de datos. Luego para cada elemento del problema, tendremos que buscar nuevamente más datos:

6.4.1 RECOPIACIÓN DE DATOS DEL TEATRO INFANTIL

Antes ya a habíamos hablado del teatro, que despierta emociones, aclara y vivifica experiencias, desarrolla la mente y es la más espléndida fiesta para los sentidos y el espíritu. Y para los niños, los jóvenes y adultos es refinado y permanente placer de los sentidos, recreo del ánimo y estímulo para el pensamiento por comedias, dramas, piezas de humor y otras obras de puro recreo.

También que el teatro es mucho más que una guñolesca farsa o fiesta, es comunicación y transmisión de ideas, de mensajes, que hacen al hombre más consciente, sensible, culto e imaginativo. Por que el teatro es un arte audio visual, ya que para su expresión se vale de la imagen y el sonido. Y su función es la de recrear una forma de comunicación unilateral, ya que el actor es quien transmite el mensaje de la obra, mientras que los espectadores la reciben.

Por el teatro es resucitado el pasado y son descubiertas nuevas dimensiones a la vida mecanizada, artificiosa y compleja de hoy, se desvelan inquietudes, son percibidos valores más significativos y se manifiestan reacciones y cambios en el desarrollo positivo. El teatro es una experiencia que seres de todas las razas comparten por ser elemento de vida y esencia de lo humano; es un generador de nuevas ideas que crea y transforma sentimientos, amplía y enriquece la cultura; cambia y mejora la condición, reformándola social y espiritualmente.

Y por último hablamos del teatro de títeres que es el que más nos interesa en nuestra investigación, por la importancia que tiene para los niños en su forma de espectáculo, por que tiene el poder de despertar y desarrollar en el niño la imaginación, sentimiento, con la que, partiendo de sí mismo, se aproxima a las cosas y al mundo. Ya que el entretenimiento y recreación son necesidades humanas básicas que el teatro de títeres debe satisfacer por medio de una actitud, y de una actividad creadora.

El teatro de infantil tiene una sola finalidad: servir a la propagación de ideas, de enseñanzas, de valores legítimos y de nobles y bellos principios; y una sola función debe servir de agente integrador de todas las facultades creadoras del niño, de sus actividades intelectuales y manuales, de su vocación artística, de sus inquietudes artísticas y literarias y, aún, de su sentido o instinto social

6.4.2 RECOPIACIÓN DE DATOS DE LA COMPAÑÍA

La compañía teatral serendipity, es una compañía independiente de teatro infantil, que sobre vive con sus propios recursos. y gracias a la originalidad de sus obras, que son producto de toda una búsqueda propositiva. por innovar en el teatro infantil, no hay otra compañía, que se le parezca, por que todas sus obras son originales. no son copias de cuentos clásicos. Y entre las obras que tiene la compañía están: Can Can Cabaret, Vuelo Mágico, El Circo Serendipity, y Pastorela Serendipity

"Conscientes de la necesidad que el niño tiene de preservar ese mundo mágico, producto de su imaginación, la compañía teatral serendipity a querido reunir sobre un escenario a los más interesantes personajes, importantes todos ellos en la vida y juegos de un niño y que a él sin duda, le agrada verlos representados en el también mágico teatro de títeres". La compañía teatral serendipity, se propone penetrar en el maravilloso mundo infantil, en el entendimiento de que aún se conservan vivas en él la pureza, la ingenuidad y la fantasía. Las obras se desarrollan en pantomima con títeres, participan actores, animadores, más de 40 personajes, la acción se divide en escenas, utilizando para su separación carteles ilustrativos. Con la intención de estimular la imaginación del espectador infantil, se ha omitido en su totalidad el diálogo, supliéndolo por efectos de sonido y puentes musicales, convirtiéndose ambos elementos, en el principal apoyo a las imágenes producidas a través del títere.

EL CIRCO DE SERENDIPITY

Inspirado en los interesantes y divertidos actos del circo, incluye una variada y equilibrada programación de rutinas circenses capaces de atraer la atención de niños y adultos, el uso de diálogo es mínimo, lo cual significa que el espectáculo se apoya principalmente en situaciones visuales, de tal modo que fue necesario recurrir, aprovechar una expresión genuina y estética, la pantomima con títeres. La escasez de diálogo ha sido suplida por efectos especiales de sonido y un seleccionado número de melodías acordes a cada acto. Son parte del programa.

VUELO MÁGICO

Vuelo Mágico es un espectáculo musical infantil que nos introduce en el mundo mágico y maravilloso de un niño, en contacto con la naturaleza, sus ilusiones y grandes amigos, entre ellos un globo rojo, Mimos, bailarines y títeres, participan en esta obra que incluye efectos de iluminación y sonido, canciones originales y una cuidada pista musical. El concepto, la dirección, etc., pertenecen en mayor o menor grado a los integrantes del grupo, todo es parte de una aventura común, amor al teatro, a los títeres y especialmente al público infantil, a quienes dedican parte de su vida y el resultado de su trabajo.

CAN CAN CABARET

Aunque todo parezca un cuento, sucedió en la vida real, un pequeño periodiquero soñó con ser dueño de los principales centros nocturnos del París de 1900, y lo logró. Esta obra está dedicada a los niños, pero no olvida a los adultos, es un "Feliz descubrimiento" que reúne a 9 actores y 40 títeres para recordar con alegría la historia de León Volterra, nuestro personaje principal. Lo que más nos interesa es que te divertirás en compañía de tu familia, con el "primer cabaret para niños en México".

Hemos reunido para llevarlo a escena, toda la magia del music hall, conjugando: música, mímica, bailes, ilusionismo, efectos especiales de luz y sonido y un maravilloso conjunto de títeres realizados en las más diversas técnicas de animación. Déjate llevar por la imaginación, estamos en París a principios del siglo XX.

PASTORELA SERENDIPITY

Un grupo de pastores se dispone ir a Belén para adorar al hijo de Dios, que nacerá por la noche, sorpresivamente se ven confundidos entre el bien y el mal, deslumbrados por la avaricia, contagiados por la envidia, enfermos de gula, Luzbel que junto con sus secuaces se han filtrado entre los pastores, utilizando disfraces, es que han provocado el desconcierto, gracias a la intervención de el Arcangel Gabriel que ha derrotado ventajosamente a las fuerzas del mal, los pastores son salvados de la tentación de tal suerte que Luzbel regresa tristemente al infierno y los pastores consiguen llegar felizmente hasta el portal de belén para adorar al Niño Jesús y ofrecerles sus humildes presentes

6.4.3 RECOPIACIÓN DE DATOS DEL NIÑO COMO PERCEPTOR

Cuando se es niño se tiene ante si una gran felicidad y corresponde a nosotros los adultos rodearla de belleza. Cuantas veces sorprendemos a un niño hablando con una diminuta flor en el pasto, o con un pez rojo en la pecera, él sabe que ni el pez ni la flor habrán de contestarle, pero seguramente en su interior está en comunicación con ellos.

El niño está pleno de ilusiones mágicas, un trozo de madera lo transforma fácilmente en un espléndido barco tripulado por piratas, disfrutando así de la aventura, con un par de peines es capaz de fabricar un avión y pilotarlo por toda la casa. El niño desea ser héroe, al tiempo que se produce en él el crecimiento físico, se desarrolla en su interior la idea de ser "grande", quiere volar, montar a caballo, ser vencedor; el amor a la gloria le produce una noble audacia. Quiere viajar por un mundo hermoso, los niños aman la irrealidad, lo poético, la naturaleza: los pájaros, las mariposas, las orugas, los árboles, al gato amigo y al perro fiel.

Desde el nacimiento en adelante el niño tiene por lo menos una capacidad limitada para discriminar y reconocer estímulos presentados en el ambiente. Durante la infancia él aprende a comprender y adaptarse a su mundo a través del uso simultáneo de sus propios sentidos y movimientos. Así, pues, podemos decir que en el campo de la percepción visual, el niño parece reconocer primero sólo la presencia o ausencia de un objeto; posteriormente, hace la diferenciación sobre la base de características.

La doctora Frostig y sus colaboradores definen a la percepción visual como "la capacidad para reconocer y discriminar estímulos visuales y de interpretar estos estímulos asociándolos con experiencias previas". con esto afirman que la percepción visual no significa solamente ver con precisión, puesto que la interpretación de los estímulos visuales ocurre en el cerebro y no en los ojos; por ello, explica, si se pone como ejemplo la percepción de cuatro líneas que forman un cuadro, la impresión sensorial se da en los ojos pero su reconocimiento como dicha figura ocurre en el cerebro.

Las cinco áreas principales de la percepción visual que Frostig señala son áreas principales dentro de las habilidades perceptivas en las cuales basa su programa. Dichas áreas son: 1) Coordinación motora de los ojos; 2) discernimiento de figuras o percepción figura - fondo; 3) constancia de forma, 4) posición en el espacio y 5) relaciones espaciales

6.4.4 RECOPIACIÓN DE DATOS DEL CARTEL INFANTIL

El cartel es una forma de comunicación, su mensaje, su información debe entrar visualmente, con la lectura del cartel debe hacer comprensible todo su significado. El texto se reducirá a lo imprescindible, un nombre, una frase breve, una dirección, el resto de la información debe darlo la imagen en el más amplio.

6.4.5 RECOPIACIÓN DE DATOS DE LA PAPIROGRAFIA

La papirografía consiste en recortar, doblar y pegar cada elemento de la figura que se quiera representar, y a través del montaje se le va dando una tercera dimensión a la figura que se quiera construir. La papirografía ofrece una propuesta atractiva, novedosa y agradable, es un reto a la creatividad; por lo tanto es un tema de interés afín a las características del público al que se dirige. Los materiales que se requieren para su realización son: papel grueso, como canson, fabriano, zucker, grandi o ingres, y pegamentos, como cemento iris y uhu; en cuanto a cintas adhesivas tenemos: masquitype, diurex y cinta mágica. Las herramientas que se utilizan son: cutter, tijeras, alfileres y lo que se les ocurra que pueda servir. Los instrumentos de dibujo necesarios son: lápiz, goma, escuadras, pistolas, plantillas de elipses, compás, escalímetro y papel para bocetos, etc

6.5 ANÁLISIS DE DATOS

"Luego, en una sucesiva operación, todos estos datos deberán ser analizados para ver cómo se han resuelto en cada caso algunos subproblemas".

El análisis de todos los datos recogidos puede proporcionar sugerencias sobre qué es lo que no hay que hacer, para proyectar bien y puede orientar la proyectación hacia otros materiales, otras tecnologías, otros costos.

6.5.1. ANÁLISIS DE DATOS DEL TEATRO INFANTIL

De la información recopilada, acerca del teatro infantil, se concluyo, que el teatro que se acerca, mas a los niños es el teatro guiñol, también conocido como teatro de titeres, por ser un teatro especialmente hecho para niños, por su colorido, alegría, y diversión, que despierta la imaginación. Como, ya antes habíamos mencionado, que el entretenimiento y la recreación son necesidades humanas básicas de los niños, que el teatro de titeres tiene como finalidad, servir a la propagación de ideas, de enseñanzas, de valores legítimos y de nobles y bellos principios

6.5.2 ANÁLISIS DE DATOS DE LA COMPAÑÍA

Se han analizado el contenido de cada una de sus obras, de que trata cada una de ellas, para que nos de una mejor idea de que diseño gráfico podemos usar en cada propuesta, así como, textualmente, analizamos el contenido, también visualmente, se analizo, todos las escenas que con tienen imágenes graficas que pueden ser usadas en la lluvia de ideas. De los datos recopilados del teatro infantil, lo mas importante, es saber, que es principalmente el teatro de titeres o teatro guiñol, de la compañía serendipity, lo mas importante, es su filosofía y sus obras, el niño es importante conocer su percepción visual, del cartel de como esta compuesto gráficamente, como puede diseñarse, a partir de estas bases, y por ultimo de la técnica de papirografía en la que se va a realizar el cartel, lo mas importante, es , que es, como se trabaja, cuales son los materiales, y herramientas, y como se hace la toma fotografica.

6.5.3 ANÁLISIS DE DATOS DEL NIÑO COMO PERCEPTOR

Lo mas importante que recabamos es en la forma de como perciben visualmente los niños, que es de lo que nos vamos a basar para diseñar el cartel. Como antes lo mencionamos la percepción visual es la capacidad para reconocer y discriminar estímulos visuales y de interpretar estos estímulos asociándolos con experiencias previas. Y se señalaron cinco áreas principales dentro de las habilidades perceptivas, cómo: coordinación motora de los ojos, discernimiento de figuras o percepción figura fondo, constancia de forma, posición en el espacio y relaciones espaciales.

6.5.4 ANÁLISIS DE DATOS DEL CARTEL INFANTIL

De lo que podemos analizar acerca del cartel infantil, es en los elementos gráficos de los que nos podemos basar para diseñar, el cartel, publicitario, por que realmente, no se encontró cartel teatral infantil, o cartel teatral para niños, en la técnica, que estamos proponiendo, y lo que realmente queremos hacer, es armar un diseño de cartel especialmente par esta compañía, con todos los datos recogidos, que cumplan con las funciones de un cartel, pero para niños.

6.5.5 ANÁLISIS DE DATOS DE LA PAPIROGRAFIA

La técnica de papirografía, es en la que se van a realizar los carteles infantiles, por ser un medio de ilustración idóneo, para temas infantiles, por su colorido, y tercera dimensión. Y consiste en recortar, doblar y pegar cada elemento de la figura que se quiera representar, y a través del montaje se le va dando una tercera dimensión a la figura que se quiera construir, esta técnica ofrece una propuesta atractiva, novedosa y agradable, por que representa un reto a la imaginación y la creatividad.

6.6 CREATIVIDAD

"Ahora ya tenemos bastante material para empezar a proyectar. Está claro que todo este material recopilado no sería tomado en consideración de querer aplicar en seguida la idea que lo resuelve todo. Por consiguiente el proceso proyectual cambia: la búsqueda de una idea de este tipo es desechada en favor de otra forma de proceder más creativa"...

La creatividad reemplaza a la idea intuitiva, vinculada todavía a la forma artístico romántica de resolver un problema. Así pues: la creatividad ocupa el lugar de la idea y procede según su método.

Mientras la idea, vinculada a la fantasía, puede proponer soluciones irrealizables por razones técnicas, matéricas o económicas, la creatividad se mantiene en los límites del problema, límites derivados del análisis de los datos y de los subproblemas.

6.6.1 CREATIVIDAD DEL DISEÑADOR

En esta etapa es donde el diseñador gráfico hace su propuesta creativa a la empresa, que es la de proponer cuatro carteles para la compañía teatral serendipity en la técnica de papirografía, de cada una de sus obras, dirigidos especialmente al público infantil, tomando en cuenta, los aspectos perceptuales del niño, los aspectos iconograficos de el teatro de títeres, las características principales de un cartel, y por ultimo la técnica en la que se van a realizar este.

En esta fase es, cuando el diseñador, hace su propuesta creativa, basándose, en el desarrollo de la investigación, que le podemos llamar lluvia de ideas, o bofetaje, sobre todo del contenido de la obra, a qui es cuando podemos desarrollar las ideas, la planeación del cartel, el contenido textual, como gráfico.

Ya teniendo un análisis de datos, se comenzó a realizar propuestas de lo que seria el cartel y se tomaron en cuenta los siguientes elementos: Contenido de cada una de las obras, e imágenes iconicas de las funciones, así como de sus carteles anteriores, y el perfil psicológico del niño, como su percepción visual, y la técnica de papirografía en que se van a realizar.

6.7 MATERIALES Y TECNOLOGÍA

"La sucesiva operacion consiste en otra pequeña recogida de datos relativos a los materiales y a las tecnologías que el diseñador tiene a su disposición en aquel momento para realizar su proyecto".⁽⁹⁾

La industria que ha planteado el problema al diseñador dispondrá ciertamente de una tecnología propia para fabricar determinados materiales y no otros, por tanto es inútil pensar en soluciones al margen de estos dos datos relativos a los materiales y a las tecnologías.

6.7.1 MATERIALES Y TECNOLOGÍA DEL DISEÑADOR

La propuesta de diseño se elaborará en ¼ de cartón ilustración en la técnica de papirografía, con papeles y cartulinas de colores, formas y texturas. Al final sele tomara la fotografía, para la selección de color, para imprimir en offset.

MATERIALES

Cartones ilustración, papel albanene, cartulina opalina blanca, papel amate, papeles metálicos, papeles florecentes varios colores, cartulina mármol, papel América, cartulina brights cross pointe varios colores, cartulinas worx cross pointe varios colores, cartulinas iris varios colores, unicef, barras de silicon, resistol, cemento iris, spray munt.

HERRAMIENTAS

Pistola de silicon, tijeras, cúter, exacto, cortador de unicef, perforadora de papel, compás cúter, compases, escuadras, reglas, escalimetro, lápices, goma.

TECNOLOGÍA

Cámara fotográfica, Pelicula de diapositivas, tripie.

(9) IDEM (1)

6.8 EXPERIMENTACIÓN

"Es ahora cuando el proyectista realizará una experimentación de los materiales y las técnicas disponibles para realizar su proyecto. Muy a menudo materiales y técnicas son utilizados de una única forma o de muy pocas formas según la tradición"....

Muchos industriales dicen: siempre lo hemos hecho así ¿por qué habría que cambiar?
En cambio la experimentación permite descubrir nuevos usos de un material o de un instrumento

6.8.1 EXPERIMENTACIÓN DE LOS MATERIALES Y LA TÉCNICA

La Técnica de Papirografía consiste en recortar, doblar y pegar cada elemento de la figura que se quiera representar, y a través del montaje se le va dando una tercera dimensión a la figura que se quiera construir. La papirografía ofrece una propuesta atractiva, novedosa y agradable, es un reto a la creatividad, por lo tanto es un tema de interés afín a las características del público al que se dirige.

Entre las diversas formas de trabajar el papel, están la técnica del marcado, doblado, ondulado, superposición, distorsión, por mencionar algunas; También tenemos la gran variedad que existe en diferentes tipos de papeles, desde los lisos, rugosos, texturizados, y en estos mismos tenemos todos los colores, por haber, que nos da una gran versatilidad de trabajar la técnica, como la papirografía con papeles blancos, coloreados, pintados, y papeles especiales.

6.8.2 MATERIALES DE LA TÉCNICA DE PAPIROGRAFÍA

Los materiales que se requieren para su realización son: papel grueso, como canson, fabriano, zucker, grandí o ingres, y pegamentos, como cemento iris y uhu; en cuanto a cintas adhesivas tenemos: masquitype, diurex y cinta mágica. Las herramientas que se utilizan son: cúter, tijeras, afilleres y lo que se les ocurra que pueda servir. Los instrumentos de dibujo necesarios son: lápiz, goma, escuadras, pistolas, plantillas de elipses, compás, escalímetro y papel para bocetos, etc.

6.9 MODELOS

"Estas experimentaciones permiten extraer muestras, pruebas, informaciones que pueden llevar a la construcción de modelos demostrativos de nuevos usos para determinados objetivos"....

Estos nuevos usos pueden ayudar a resolver subproblemas parciales que a su vez, junto con los demás, contribuirán a la solución global

Como se desprende de este esquema de método, todavía no hemos hecho ningún dibujo, ningún boceto, nada que pueda definir la solución.

6.9

MODELOS

BOCETAJE

Todavía no sabemos qué forma tendrá lo que hay que proyectar, pero en cambio tenemos la seguridad de que el margen de posibles errores será muy reducido.

Ahora podemos empezar a establecer relaciones entre los datos recogidos e intentar aglutinar los subproblemas y hacer algún boceto para construir modelos parciales.

Estos bocetos hechos a escala o a tamaño natural pueden mostrarnos soluciones parciales de en globamiento de dos o más subproblemas.

Estos bocetos pueden ser realizados a escala natural uno por uno o pueden incorporarse al objeto global ya acabado.

De esta forma obtenemos un modelo de lo que eventualmente podrá ser la solución del problema

MODELOS DEL DISEÑADOR GRÁFICO

Esta es la etapa del bosquejo o lluvia de ideas, donde a través de dibujos muy sencillos, podemos proyectar una idea, que se acerque, a la solución que andamos buscando, o por lo menos nos de un camino por donde llegar. En esta etapa es donde se combina toda la información recogida para darnos un producto un boceto.

6.9.1 MODELOS UNO CIRCO SERENDIPITY

La idea general que se trabajo en estos bocetos, es principalmente la de un circo, con sus payasos, animales representativos, y el boleto de entrada a la función

1) En este boceto se trabaja la imagen de una carpa, un payaso y un elefante dando la bienvenida al circo, con una manta en el cielo, con el nombre del circo serendipity, y su respectivo boleto.

2) Imagen de una carpa de circo en le fondo y al frente un payaso con globos y elefante a lado dando la bienvenida al circo, con el letrero en el cielo del nombre del circo.

3) Payaso con muchos globos enfrente de la carpa del circo dando la bienvenida al circo, y en el cielo, una manta con el nombre del circo, y abajo su boleto de entrada.

4) Payaso con globos de colores adelante de la carpa invitando a la función, con el nombre del circo en el cielo, y su boleto.

5) Payaso bailando con globos en mano, y arriba una cartelera anunciando el nombre del circo, y abajo boleto de entrada.

6.9.1

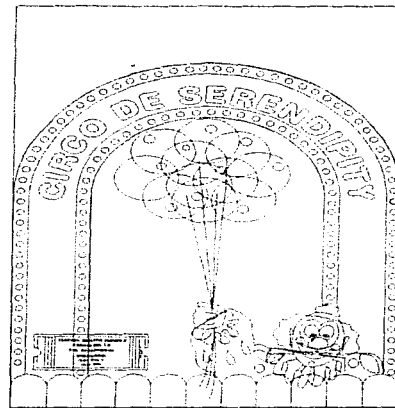
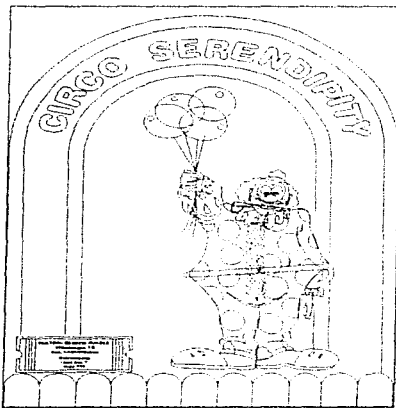
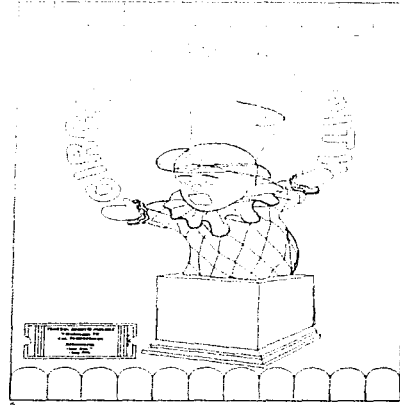
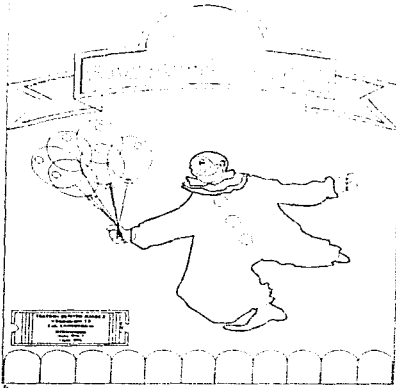
M O D E L O S

U N O

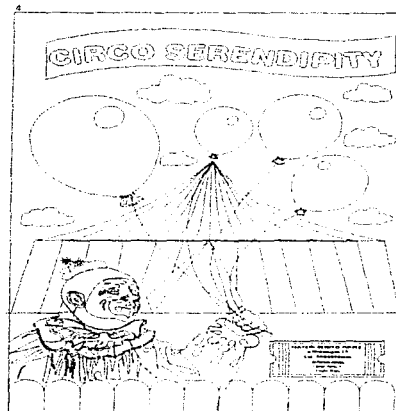
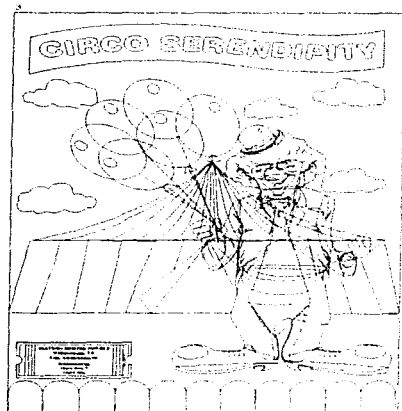
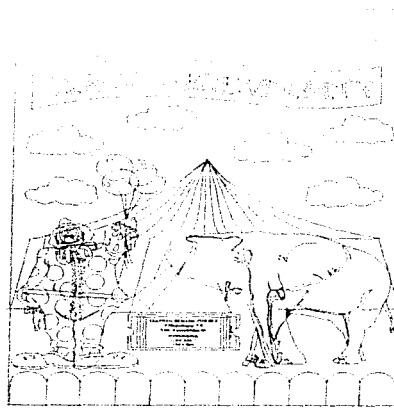
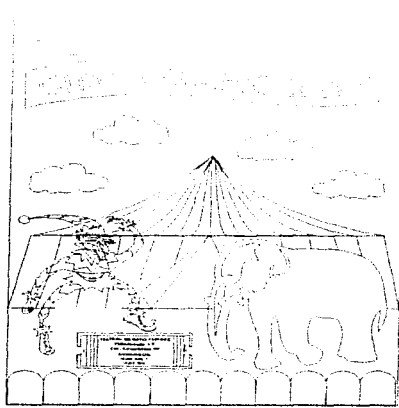
(Bocetos Preliminares)

CIRCO SERENDIPITY

6.9.1 MODELOS UNO CIRCO SERENDIPITY



6.9.1 MODELOS UNO CIRCO SERENDIPITY



6) Payasito saliendo de una caja de sorpresas, jugueteando con las letras del nombre del circo, y abajo el boleto.

7) Payaso con globos, abajo de una marquesina cemi circular con el nombre del circo, dando la bienvenida, y abajo con su boleto de entrada.

8) Payaso con globos de colores, dando la bienvenida en la entrada de la puerta de forma cemi circular con luces, y el nombre del circo, y alado el boleto de entrada con los datos de la obra.

6.9.2 MODELOS DOS VUELO MÁGICO

La idea general que se trabajaron en estos bocetos es la de un niño, en un viaje fantástico, por el mundo, de la imaginación, en un cielo azul, con un arcoiris de colores, de sol brillante, acompañado de personajes que forman parte de su aventura.

1) Niño volando con un paraguas hacia el arcoiris en un cielo de nubes aves, mariposas, y en el cielo el nombre de la obra, y abajo el boleto.

2) Niño volando con paracaídas por el arcoiris, acompañado de aves, sol, y en el cielo el nombre de la obra, y abajo el boleto.

3) Niño volando con globos sobre el arcoiris entre nubes, pájaros, mariposas, y en el cielo el nombre de la obra, y abajo el boleto.

4) Niño volando con paracaídas sobre el arcoiris, entre las nubes, aves, sol, mariposas, y en el cielo el nombre de la obra, y abajo el boleto.

5) Niño volando con paracaídas, sobre el arcoiris, acompañado de abejas, mariposas, sol, y arriba de el nombre de la obra, y abajo el boleto.

6) Niño volando a un lado del arcoiris, con todos sus amiguitos, y sobre el su paracaídas nombre de la obra, y abajo el boleto.

7) Niño volando sobre el arcoiris, con sol alegre, y sus amigos, acompañándolo en su viaje, y sobre el nombre de la obra, y abajo el boleto.

8) Niño volando sobre el arcoiris, con abejas acompañándolo en su viaje, mariposas, aves, hasta un pecesito, y sobre el paracaídas el nombre de la obra.

6.9.2

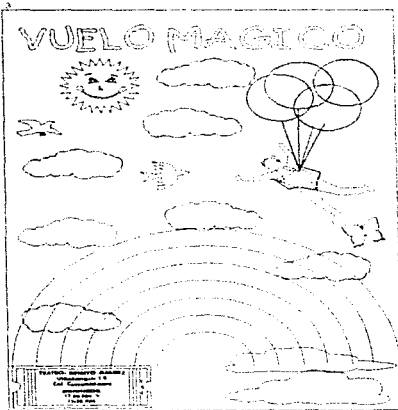
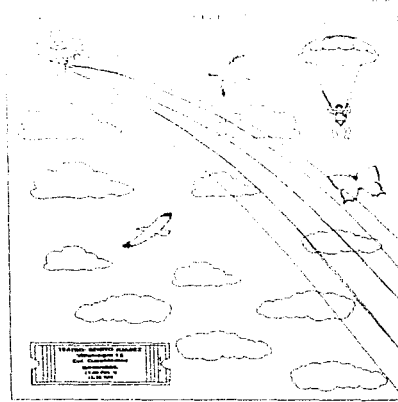
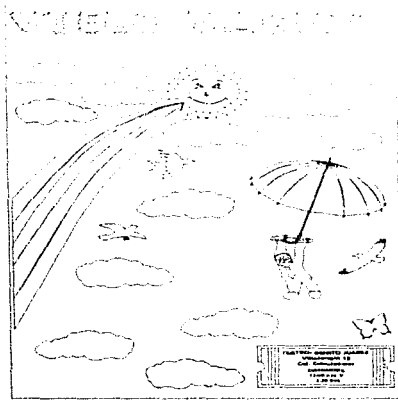
M O D E L O S

D O S

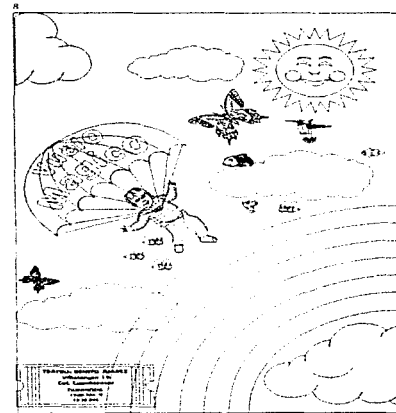
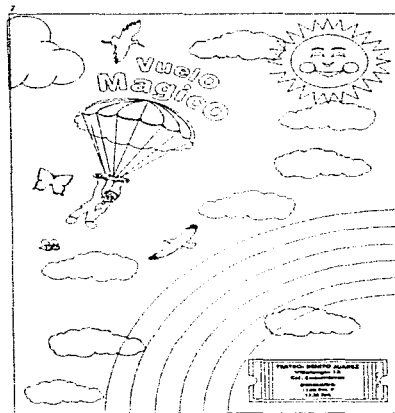
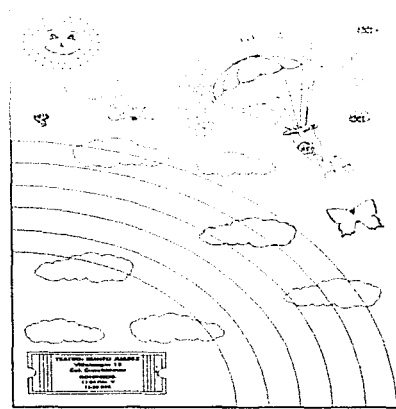
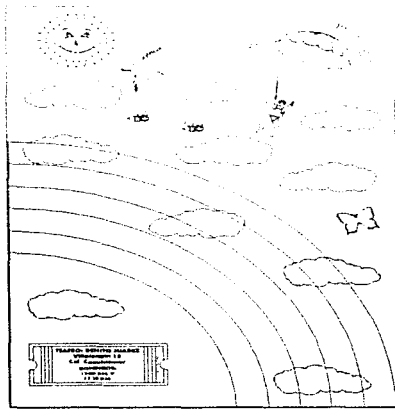
(Bocetos Preliminares)

VUELO MÁGICO

6.9.2 MODELOS DOS VUELO MAGICO



6.9.2 MODELOS DOS VUELO MAGICO



6.9.3 MODELOS TRES CAN CAN CABARET

En estos bocetos la idea que trabajamos es la de una bailarina del can can, de los cabarets del viejo parís, con sus carteleras luminosas, anunciando el nombre de la obra, y abajo las cortinas que se abren del escenario, donde aparece, la bailarina.

- 1) Bailarina en un escenario de teatro y arriba la cartelera con el nombre de la obra, y abajo el boleto.
- 2) Bailarina en el escenario, con las cortinas abiertas, y arriba la cartelera de luces, con el nombre de la obra, y abajo el boleto.
- 3) Escenario, con cortinas abiertas, y en el centro una mujer bailando, arriba el nombre de la obra, rodeada de luces, y abajo el boleto de entrada.
- 4) Mujer bailando en el escenario, y arriba la cartelera, con el nombre de la obra, y abajo el boleto.
- 5) mujer bailando en el centro del escenario, y arriba la cartelera teatral, con luces, con el nombre de la obra, y abajo el boleto de entrada.
- 6) Bailarina en el centro del escenario, y arriba el nombre de la obra, y abajo el boleto.
- 7) Bailarina bailando al centro del escenario, rodeada de cortinas semi abiertas, y sobre de ella la cartelera teatral anunciando el nombre de la obra, y abajo, el boleto de entrada.
- 8) Bailarina del can can bailando, y alzando su vestido de colores, al ritmo de la música, sobre el escenario, con la cartelera de luces, con el nombre de la obra, y abajo el boleto con los datos de la obra.

6.9.4 MODELOS CUATRO PASTORELA SERENDIPITY

La idea que se maneja en estos bocetos, es la de la lucha del bien con el mal, en los cielos, y en la tierra los pastorcillos, que van a ver el nacimiento del niño dios, por ser una obra, de la pastorela Mexicana, se propuso, manejarla, en forma de una representación, pero con personajes infantiles, por ser un a obra para niños.

- 1) Ángel y diablo peleando, en los cielos, y abajo un pastorcillo en peregrinación, arriba en un listón el nombre de la obra, y abajo el boleto.
- 2) El arcángel Gabriel luchando contra Lucifer en los cielos de la noche, y sobre ellos en un listón el nombre de la obra, y abajo los pastorcillos, y junto a ellos el boleto.

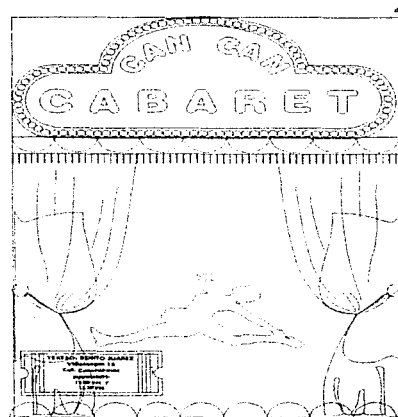
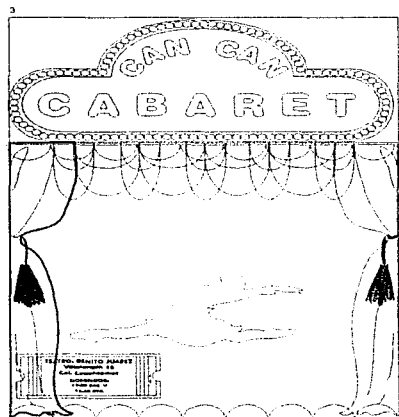
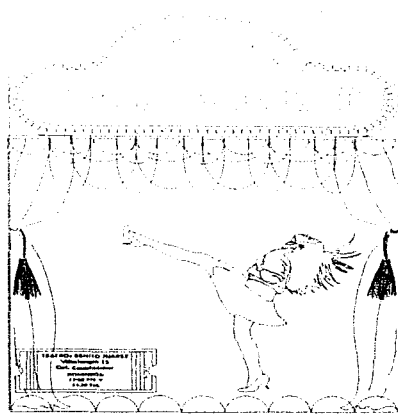
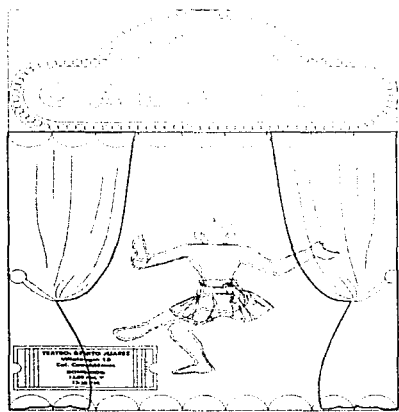
6.9.3

MODELOS
TRES

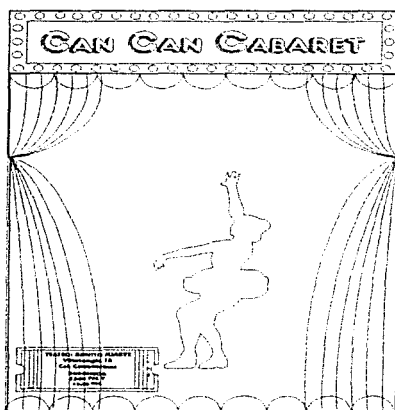
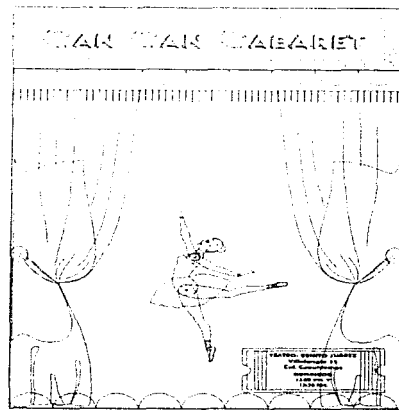
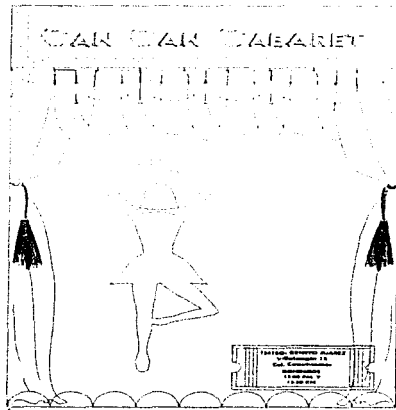
(Bocetos Preliminares)

CAN CAN CABARET

6.9.3 MODELOS TRES C A N C A N CABARET



6.9.3 MODELOS TRES C A N C A N CABARET



6.9.4

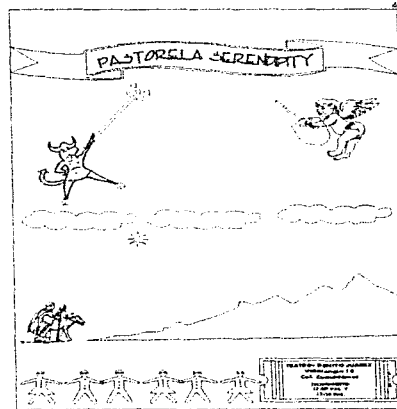
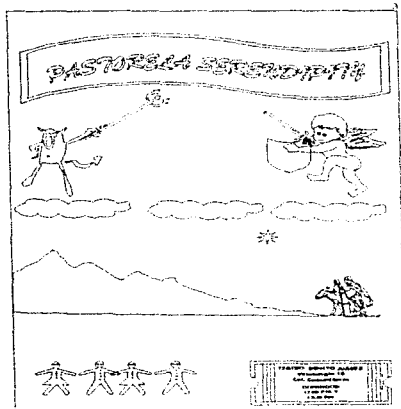
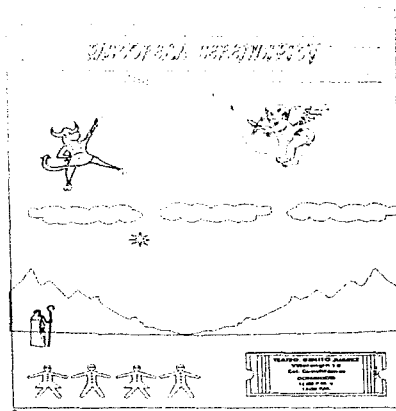
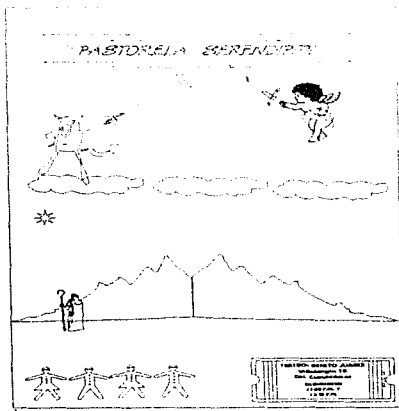
M O D E L O S

C U A T R O

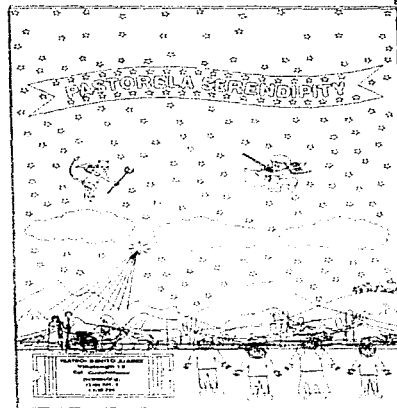
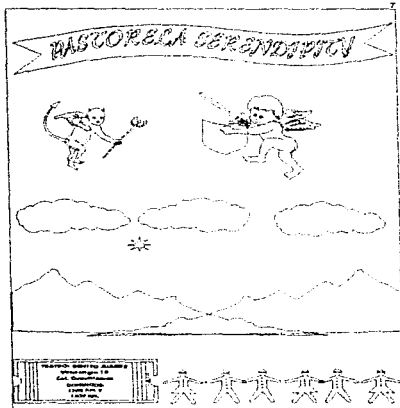
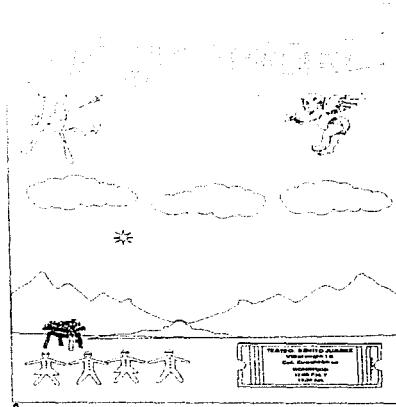
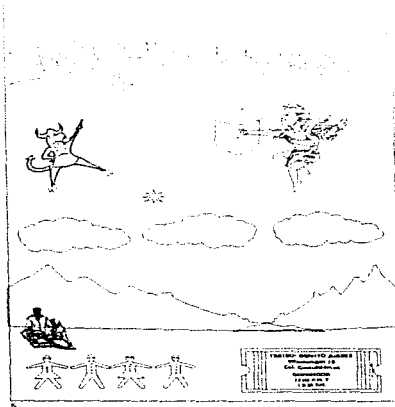
(Bocetos Preliminares)

PASTORELA SERENDIPITY

6.9.4 MODELOS CUATRO PASTORELA SERENDIPITY



6.9.4 MODELOS CUATRO PASTORELA SERENDIPITY



6.10

VERIFICACION

DE

MODELOS

BOCETOS SELECCIONADOS

- 3) José y María en peregrinación, y arriba, en las nubes el ángel y el diablo luchando, y mas arriba el nombre de la obra en un listón, y mas abajo el boleteo.
- 4) En el cielo un listón con el nombre de la obra, y abajo de el arcángel Gabriel, con espada en mano, luchando contra el malvado Lucifer, y abajo de ellos, José y María en peregrinación hacia belén, y abajo el boleteo.
- 5) Angelito y diablillo luchando mientras abajo los pastorcillos van adorar al niño Jesús que ya nació, arriba el listón con el nombre de la obra, y abajo, el boleteo.
- 6) Pastorcillos adorando al niño Jesús, y junto a ellos el boleteo y arriba en las nubes el bien y el mal en lucha, y sobre de ellos un listón con el nombre de la obra.
- 7) Ángel y diablo luchando entre las nubes, y sobre de ellos el nombre de la obra en un listón, y abajo de ellos los pastorcillos en peregrinación, y junto a ellos el boleteo de la función.
- 8) En el cielo un listón con el nombre de la obra, y abajo de el arcángel luchando, contra el malvado diablo, y abajo de ellos José y María adoran al niño dios rodeado de todos los pastorcillos, y junto a ellos el boleteo de la función con todos los datos.

6.10 VERIFICACIÓN DE MODELOS

"Este es el momento de llevar a cabo una verificación del modelo o de los modelos" ⁽¹²⁾(puede ocurrir que las soluciones posibles sean más de una).

Se presenta el modelo a un determinado número de probables usuarios y se les pide que emitan un juicio sincero sobre el objeto en cuestión.

Sobre la base de estos juicios se realiza un control de modelo para ver si es posible modificarlo: siempre que las observaciones posean un valor objetivo

En este momento conviene efectuar un control económico para ver si el costo de producción permite un precio de venta correcto del objeto.

6.10. VERIFICACIÓN DE MODELOS DEL DISEÑADOR GRÁFICO

A qui es cuando después de un largo bosquejo, se selecciona cuidadosamente, los mejores bocetos, que mas se acercan a la solución que andamos buscando; de todos los bocetos solo unos cuantos serán los elegidos.

⁽¹²⁾ IDEM (11)

6.10.1

VERIFICACION

DE

MODELOS

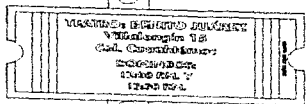
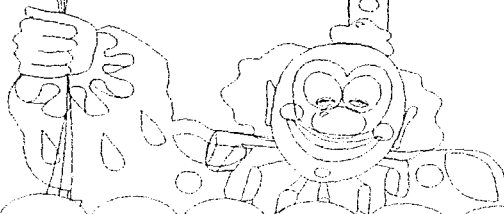
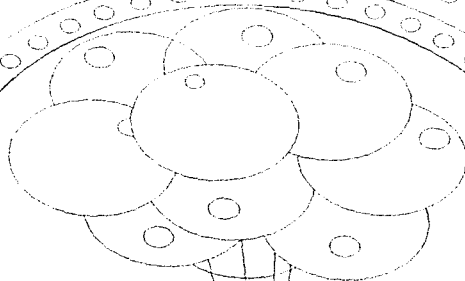
UNO

(Boceto Seleccionado)

CIRCO SERENDIPITY

Introdúcete al Mundo
Maravilloso del

CIRCO DE SERENDIPITY



6.10.1 CIRCO DE SERENDIPITY

Se escogió este boceto por la simplificación de elementos sencillos y atractivos, el cartel comienza con un slogan que nos invita a entrar al maravilloso mundo del circo serendipity, en una tipografía agradable de colores vistosos y contrastantes, sobre una marquesina de luces brillantes el nombre de la obra el circo de serendipity, como los grandes circos con sus letreros luminosos, y abajo de la marquesina, un payaso amigable con muchos globos de colores llamativos, tanto el payaso como los globos son elementos atractivos para los niños, y para rematar a lado de su mano del globo un boleto con la dirección del teatro donde se presenta la obra y los horarios, que nos da la sensación que lo único que falta es que nos presentemos compremos el boleto y pasemos a ver la obra. Por todos los elementos gráficos, visuales e iconicos, llenos de contenido, se escogió este boceto.

6.10.2 VUELO MÁGICO

Este boceto se escogió, por que en pocas imágenes nos habla, de que trata la obra, de un niño que hace un viaje maravilloso y fantástico. Un cielo azul con un sol radiante, un arcoiris de colores brillantes, y un niño volando en un paracaídas de colores

Abejas, mariposas, aves, y hasta un pecesito rosa acompañándolo en su aventura, este cuadro de imágenes es la fantasía de todo niño el vivir una aventura en una tierra fantástica, por eso el slogan, dice déjate llevar por tu imaginación y remata diciendo en vuelo mágico, que es el nombre de la obra, y al final hasta abajo el boleto mágico que es la llave de entrada a esta fantástica obra, claro con la dirección y horarios de la obra.

6.10.3 CAN CAN CABARET

El boceto elegido para esta obra es la de una bailarina del can can en un escenario bailando alegremente, la idea visual es sencilla y fácil comprensión, con mucho colorido, y mucho contenido visual, para empezar el slogan: Ven a disfrutar el fascinante musical del can can cabaret, nos habla de algo que nos va a fascinar los sentidos, y que es musical, termina rematando el nombre de la obra can can cabaret.

En cerrado en una marquesina de luces que giran alrededor de la marquesina y a bajo el escenario, con las cortinas abriéndose de par en par para presentar a la bailarina del can can con su flamante vestuario y hasta abajo el boleto de entrada con todos los datos. Este boceto se acerca en su totalidad al contenido y temática de la obra, por que la obra es una obra musical, con música, baile, luces, sonido acción, por ser un cabaret para niños donde los adultos pueden entrar, la bailarina es muy alegre y tierna, y en pocas imágenes nos habla de que trata la obra.

6.10.2

VERIFICACION

DE

MODELOS

DOS

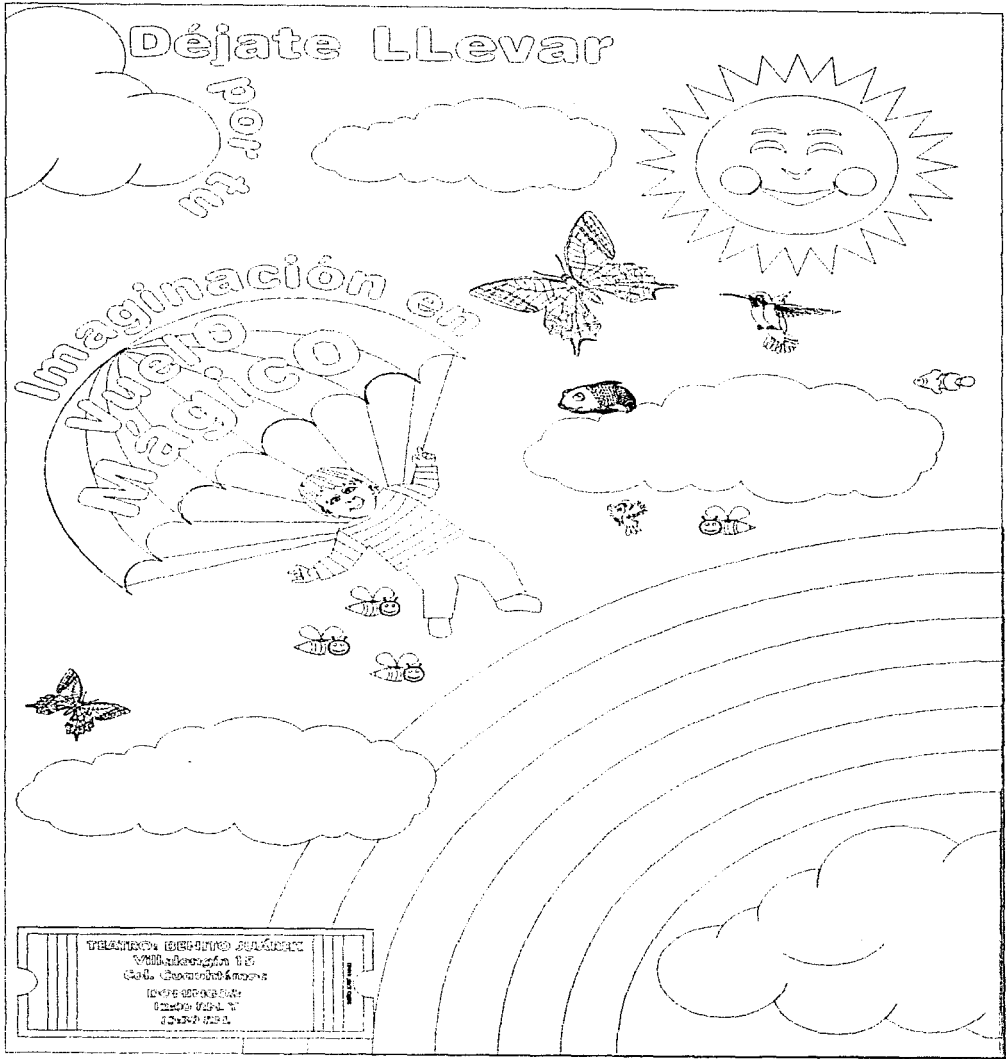
(Boceto Seleccionado)

VUELO MAGICO

Déjate Llevar

por tu

Imaginación en
Mágico



WELLS FARGO BANK
WILMINGTON, DE
CALLE DE LOS ANGELES
1000 W. 10TH ST.
WILMINGTON, DE 19801

6.10.3

VERIFICACION

DE

MODELOS

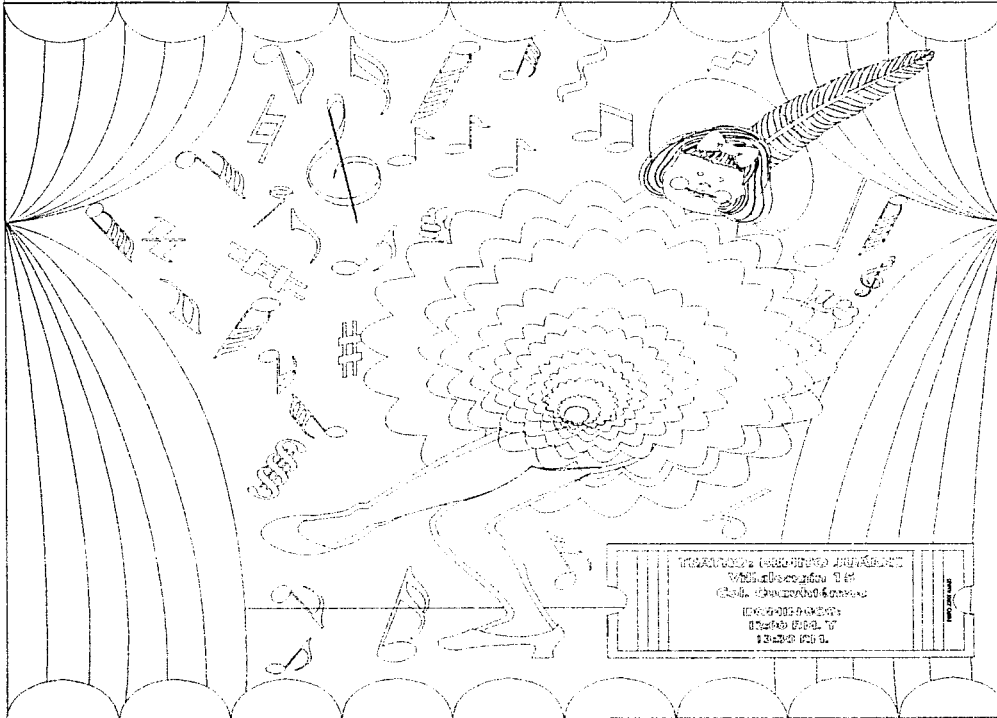
TRES

(Boceto Seleccionado)

CAN CAN CABARET

Ven a Disfrutar el Fascinante
Musical del

CAN CAN CABARET



6.10.4

VERIFICACION

DE

MODELOS

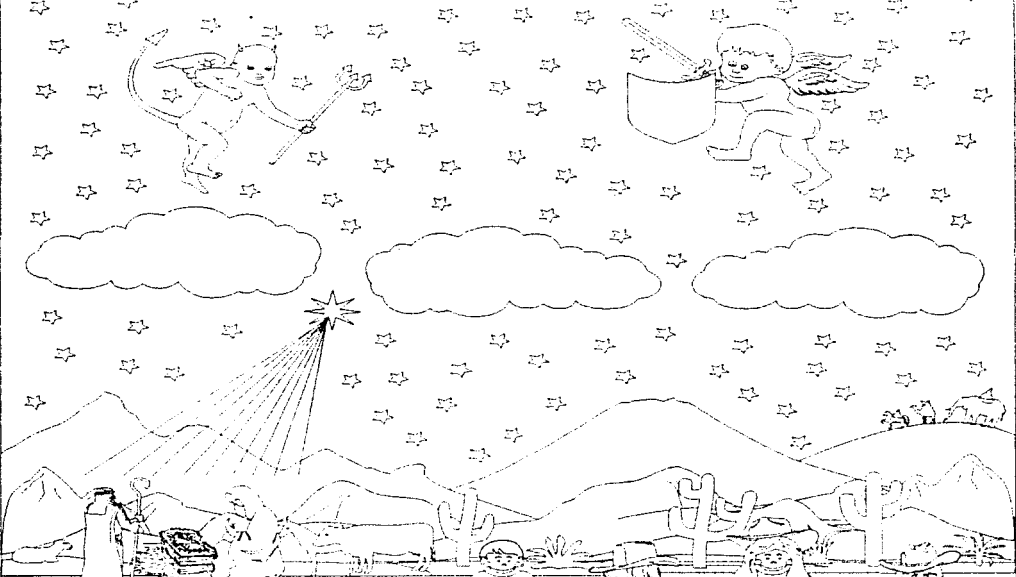
CUATRO

(Boceto Seleccionado)

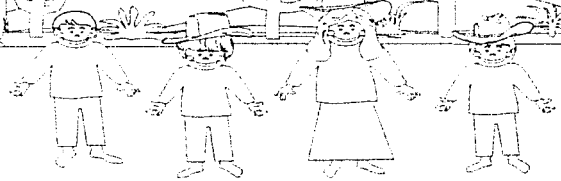
PASTORELA SERENDIPITY

Ven a Formar parte de
una Bella Tradición en la

FACTORIA GERENDIPITY



PLANIFICADA Y ORGANIZADA POR
EL COMITÉ DE PROMOCIÓN DE
LOS DEPORTES
DEL MUNICIPIO
DE GERENDIPITY
EN EL MES DE
NOVIEMBRE DE 1984



6.10.4 PASTORELA SERENDIPITY

Este boceto se acerca más a la temática que trata la obra, es la tradicional pastorela mexicana, para empezar, el slogan nos invita a que formemos parte de una bella tradición que es nuestra y que siempre a sido nuestra, la pastorela mexicana, que se realiza año tras año en épocas de sembrinas, en un listón en el cielo de la noche estrellada el titulo, de la obra pastorela serendipity, y abajo el arcángel Gabriel en pie de lucha contra Luzbel, es la lucha del bien contra el mal, y abajo en la tierra la peregrinación de los pastorcillos que van adorar al niño Jesús que ya nació, y hasta abajo el boleto con los datos de la obra.

6.11 DIBUJOS CONSTRUCTIVOS

"En base a todos estos datos ulteriores se pueden empezar a preparar los dibujos constructivos a escala o a tamaño natural, con todas las medidas exactas y todas las indicaciones necesarias para la realización del prototipo".

Estos modelos deberán ser sometidos necesariamente a verificaciones de todo tipo para controlar su validez.

Los dibujos constructivos tendrán que servir para comunicar a una persona que no esté al corriente de nuestros proyectos, todas las informaciones útiles para preparar un prototipo. Estos planos serán realizados de forma clara y legible, en cantidad suficiente para entender bien todos los detalles, y donde no lleguen los planos se harán un modelo al natural con materiales muy semejantes a los definitivos, con las mismas características, por lo que el realizador debe tener muy claro lo que se propone realizar.

Sólo ahora puede empezar a elaborarse los datos recogidos que tomarán cuerpo en dibujos constructivos parciales y totales para realizar el prototipo.

6.11. DIBUJOS CONSTRUCTIVOS DEL DISEÑADOR GRÁFICO

En esta etapa es donde el diseñador gráfico realiza los bocetos con una mejor presentación lo más realistas posible de como van a quedar los carteles, este es un paso antes de la solución final

6.11.1 CIRCO DE SERENDIPITY

El cartel del circo de serendipity medirá 51 cm de ancho por 76 cm de largo igual que todos los demás, su slogan quedara así: "Introdúcete al mundo maravilloso del" en una tipografía amarilla brillante, sobre un fondo morado, el nombre de la obra "circo de serendipity" en tipografía negra sobre un fondo blanco que contrata con la marquesina cemi circular negra de luces giratorias amarillas, e inmedio un racimo de globos de varios colores, sujetos por un payaso con vestuario de multicolores que nos da la bien venida en la entrada del circo de serendipity, y a lado de su mano, de un color amarillo brillante y con una tipografía negra el boleto de entrada al circo serendipity, con el nombre del teatro, la dirección, el día y horario.

133 | P E M 133

6.11

DIBUJOS

CONSTRUCTIVOS

PROPUESTAS

BLANCO Y NEGRO

Y DE COLOR

6.11.1

DIBUJO

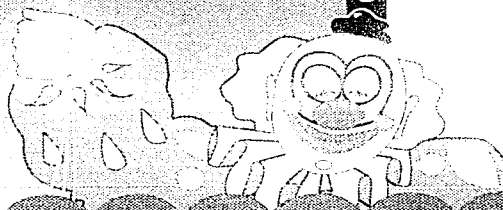
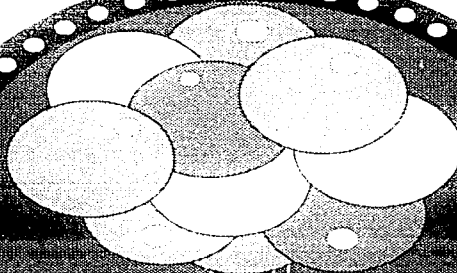
CONSTRUCTIVO

U N O

CIRCO SERENDIPITY

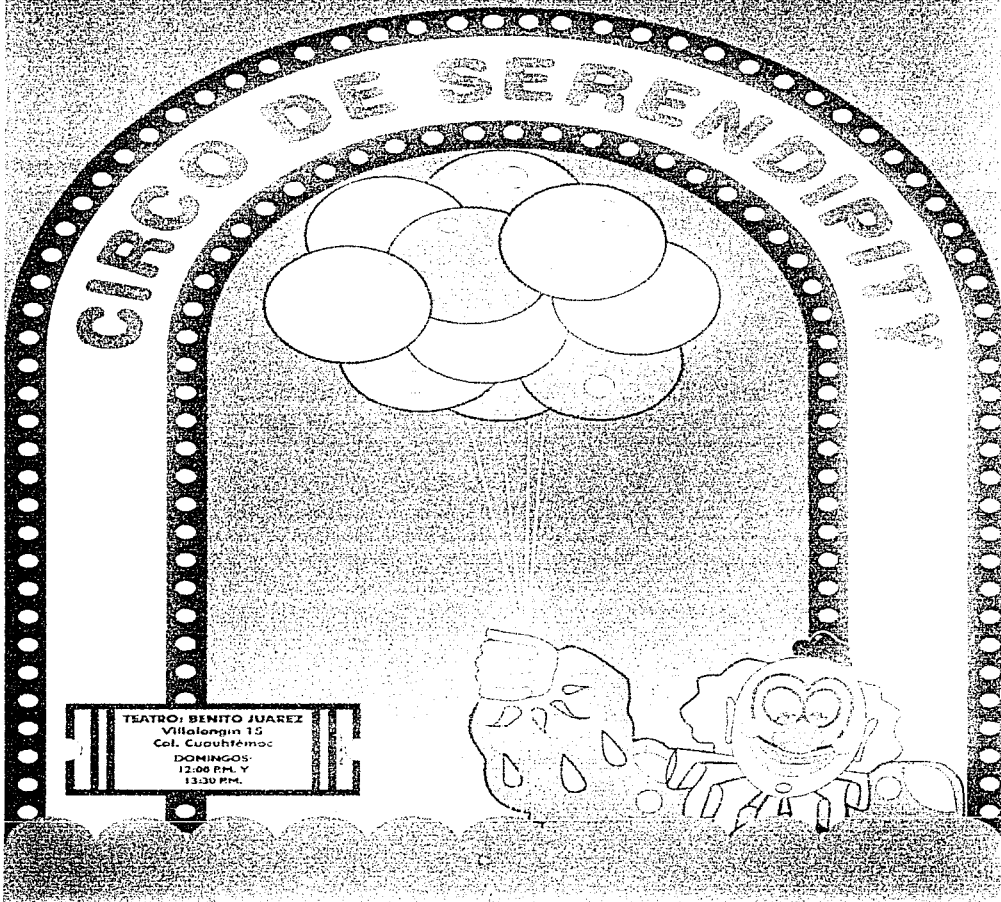
Introdúcete al Mundo
Maravilloso de L

CIRCO DE SERENDIPITY



TEATRO: BENITO JUAREZ
Villalongin 15
Col. Cuauhtemoc
DOMINGO
12:00 PM Y
1:30 PM.

**Introducete al Mundo
Maravilloso del**



TEATRO: BENITO JUAREZ
Villalongin 15
Col. Cuauhtémoc
DOMINGOS:
12:00 PM. Y
13:30 PM.

6.11.2

DIBUJO

CONSTRUCTIVO

DOS

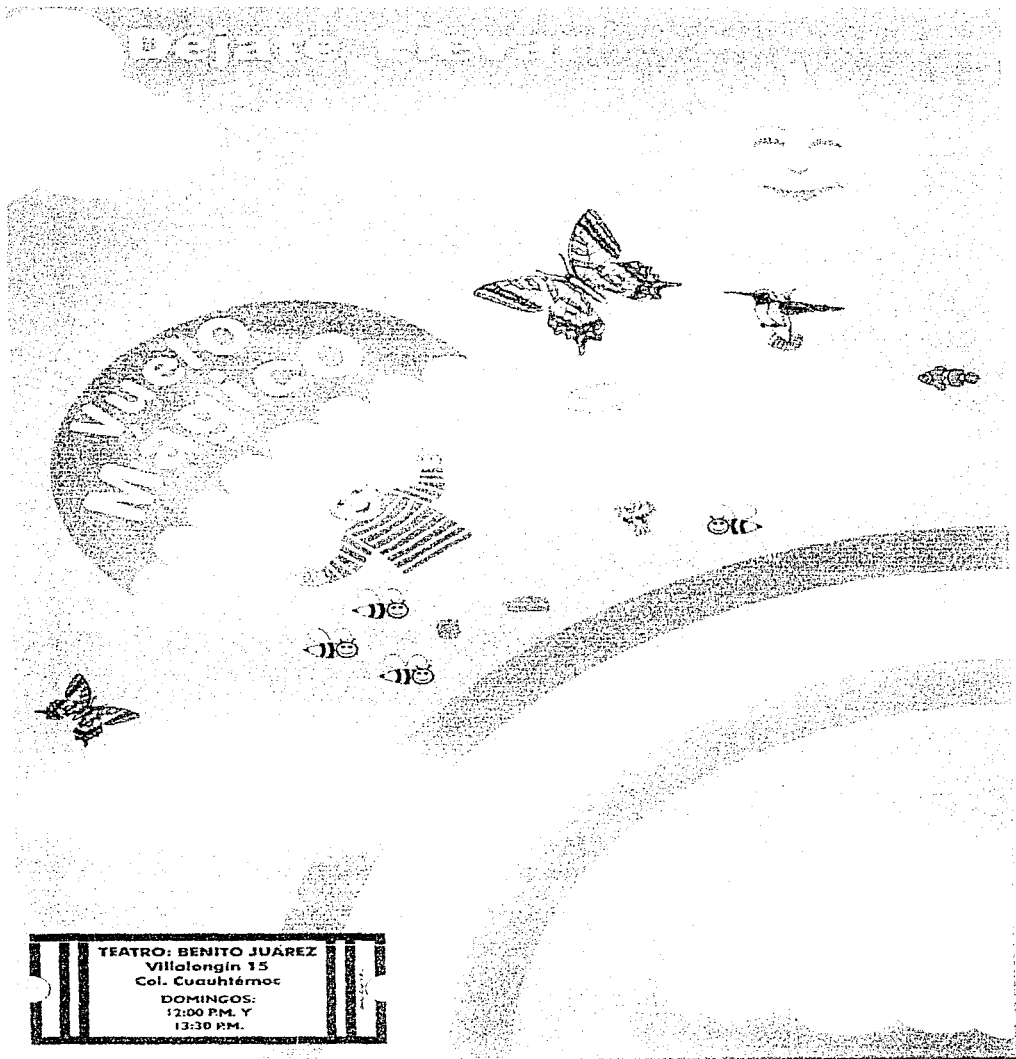
VUELO MÁGICO

Déjate Llevar

niños

Imaginación en
Vuelo
Mágico

TEATRO: BENITO JUAREZ
Villalongin 15
Col. Cuauhtemoc
DOMINGOS:
12:00 PM. Y
13:30 PM.



TEATRO: BENITO JUÁREZ
Villalongín 15
Col. Cuauhtémoc

DOMINGOS:
12:00 P.M. Y
13:30 P.M.

6.11.3

DIBUJO

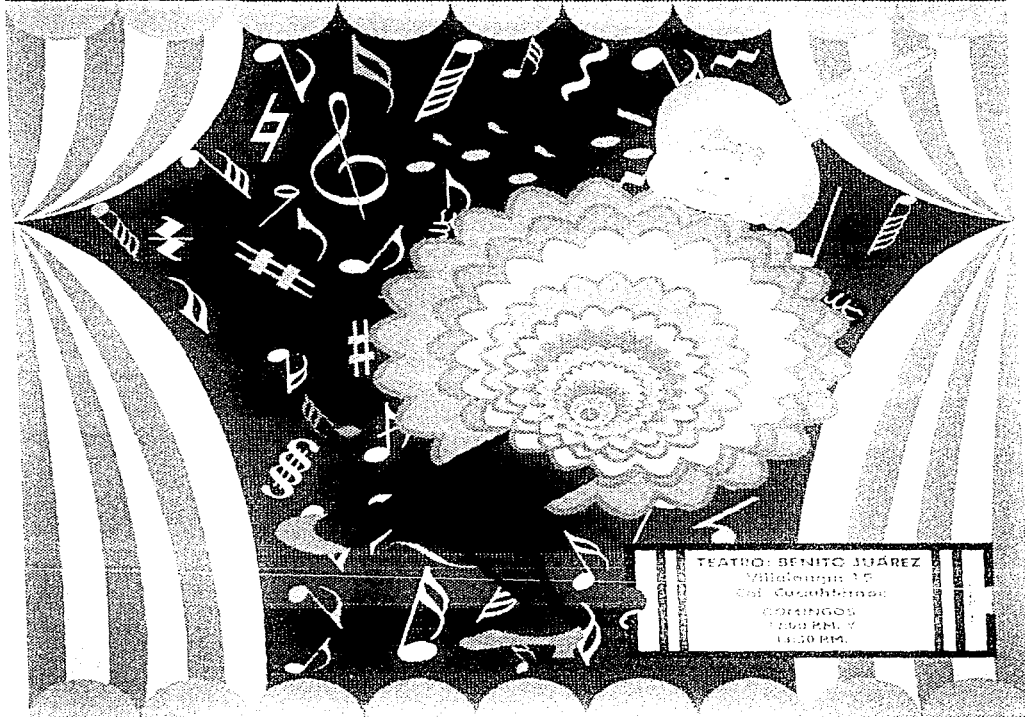
CONSTRUCTIVO

TRES

CAN CAN CABARET

**Ven a Disfrutar el Fascinante
Musical del**

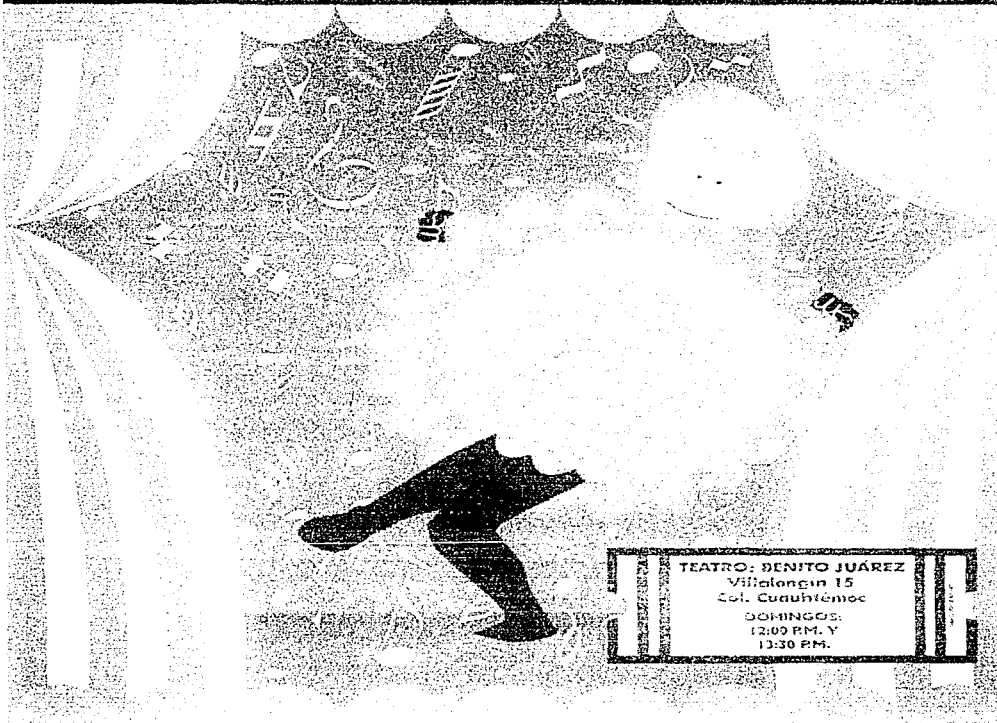
CAN CAN Cabaret



TEATRO: BENITO JUÁREZ
Millenario 15
Caf. Cucuhtraco
CORINGOS
7:30 PM. Y
10:30 PM.

Ven a Disfrutar el Fascinante
Musical del

CAN CAN CABARET



TEATRO: DENITO JUÁREZ

Vialalonguín 15
Col. Cuauhtémoc

DOMINGOS:

12:00 P.M. Y

10:30 P.M.

6.11.4

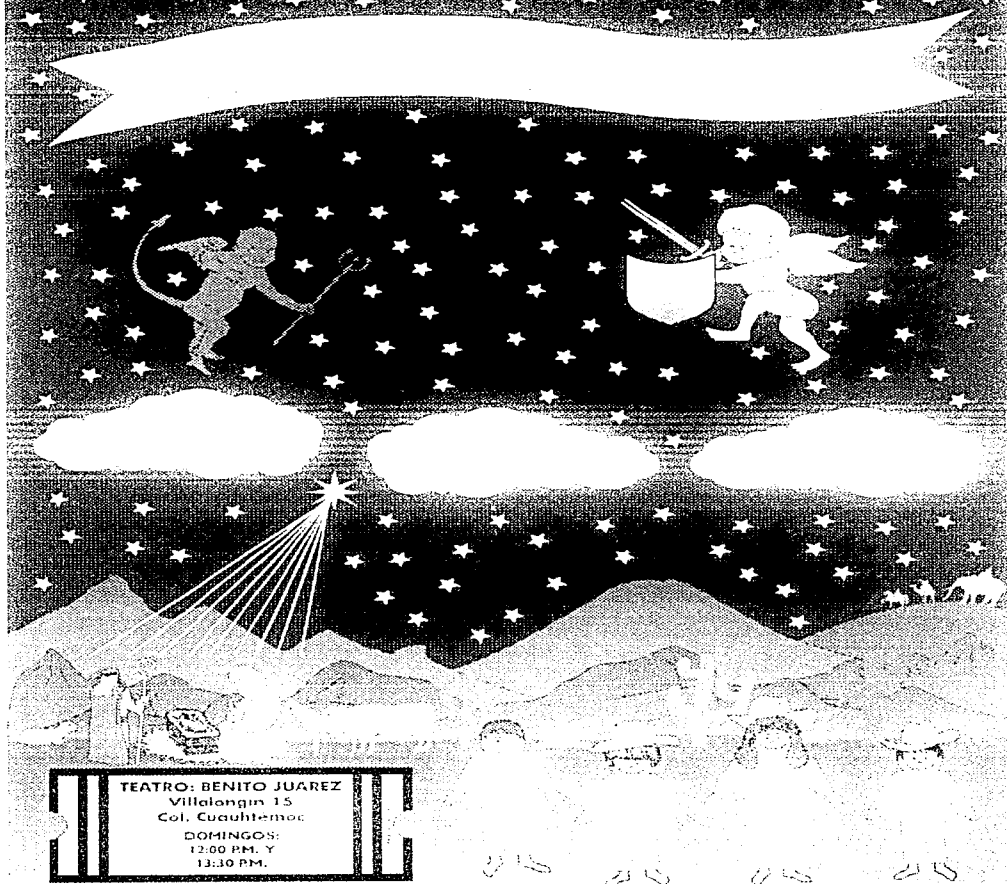
DIBUJO

CONSTRUCTIVO

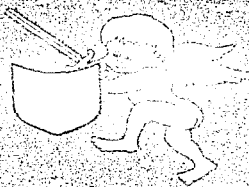
CUATRO

PASTORELA SERENDIPITY

**Ven a Formar parte de
una Bella Tradición en la**



**Ven a Formar parte de
una Bella Tradición en la**



TEATRO: DENITO JUÁREZ
Villalonga 15
Col. Cuauhtémoc

DOMINGOS:
12:00 PM. Y
12:30 PM.

6.11.2 VUELO MÁGICO

El cartel va a medir igual que el anterior, su slogan va decir: "Déjate llevar por tu inmigración en" Con una tipografía juguetona y curvada, de color amarillo brillante; que nos lleva al título de la obra "vuelo mágico" de color amarillo, que esta coloca encima del paracaídas de color magenta y violeta, donde viaja el niño feliz, y de fondo un cielo azul cielo, con nubes blancas, un sol radiante, con un arcoiris de muchos colores brillantes, también hay mariposas, aves, abejas, y uno que otro pecesito, y en la parte de abajo el boleto amarillo con letras negras, con todos los datos, de la obra.

6.11.3 CAN CAN CABARET

En este cartel comienza con su slogan que dice así: "Ven a disfrutar el fascinante musical del" en tipografía amarilla, sobre un fondo azul rey que representa la noche, y abajo la cartelera, o marquesina luminosa con el nombre de la obra en tipografía de color negro, "Can can cabaret"

La marquesina esta rodeada con luces de color amarillo que giran alrededor de ella, y abajo de ella, el escenario, con notas musicales de vivos colores, sobre un fondo oscuro de color azul rey y por supuesto la bailarina con su vestido de muchos colores, bailando el can can, mientras las cortinas de color magenta y violeta se abren de par en par; y hasta abajo el boleto amarillo con los datos de la obra.

6.11.4 PASTORELA SERENDIPITY

Este cartel comienza con su slogan que dice: "Ven a formar parte de una bella tradición" con una tipografía de color amarillo, sobre un fondo oscuro de color azul rey, con muchas estrellas amarillas, y hacia abajo continua el nombre de la obra: "Pastorela serendipity" con una tipografía café sobre un listón color crema, rodeada de muchas estrellas de colores; y hacia abajo un angel y un diablillo, en pie de lucha, sobre unas nubes blancas, y un poco mas abajo, la estrella de belen que ilumina al niño Jesús que ya nació en la tierra; y ya en la tierra tenemos, a los pastorcillos, que vienen adorar al niño Jesús que ya nació, sobre un valle deciertico, con cactus y montañas, y animales, y muy a lo lejos se ven los tres reyes magos que vienen en camino.

6.12 SOLUCIÓN

La propuesta de diseño gráfico para la Compañía Teatral Serendipity, fue la de proponer un diseño gráfico, para cada una de sus obras infantiles en la técnica de papirografía, por ser una técnica manual creativa y novedosa, que llama la atención de tanto de chicos y grandes, por su efecto visual tridimensional, y por su gran colorido, en cuanto al diseño se usaron dibujos de formas simples y sencillas de mucho movimiento visual y de gran colorido, para dar a conocer en el cartel de que trata cada obra, en imágenes, representativas de algunas escenas importantes de las obras que sintetizan el contenido temático de cada una de ellas.

6.12

SOLUCION

GRAFICA

PROPUESTA DE CARTEL

FOTOGRAFICO

EN LA TECNICA DE

PAPIROGRAFIA

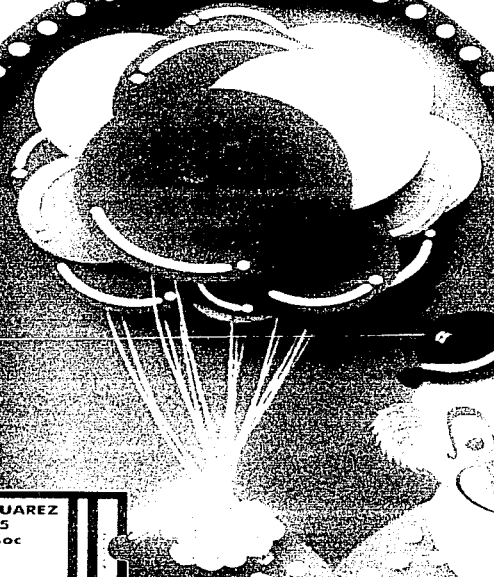
6.12.1
SOLUCION
G R A F I C A
U N O

(Propuesta Fotográfica
en la Técnica de
Papirografía)

CIRCO SERENDIPITY

INTRODUCCIÓN AL MUNDO
MAGNÍFICO DE...

CIRCO DE SERENDIPITY



TEATRO: BENITO JUAREZ
Villalongin 15
Col. Cuauhlemoc
DOMINGOS:
12:00 PM. Y
13:30 PM.

6.12.2

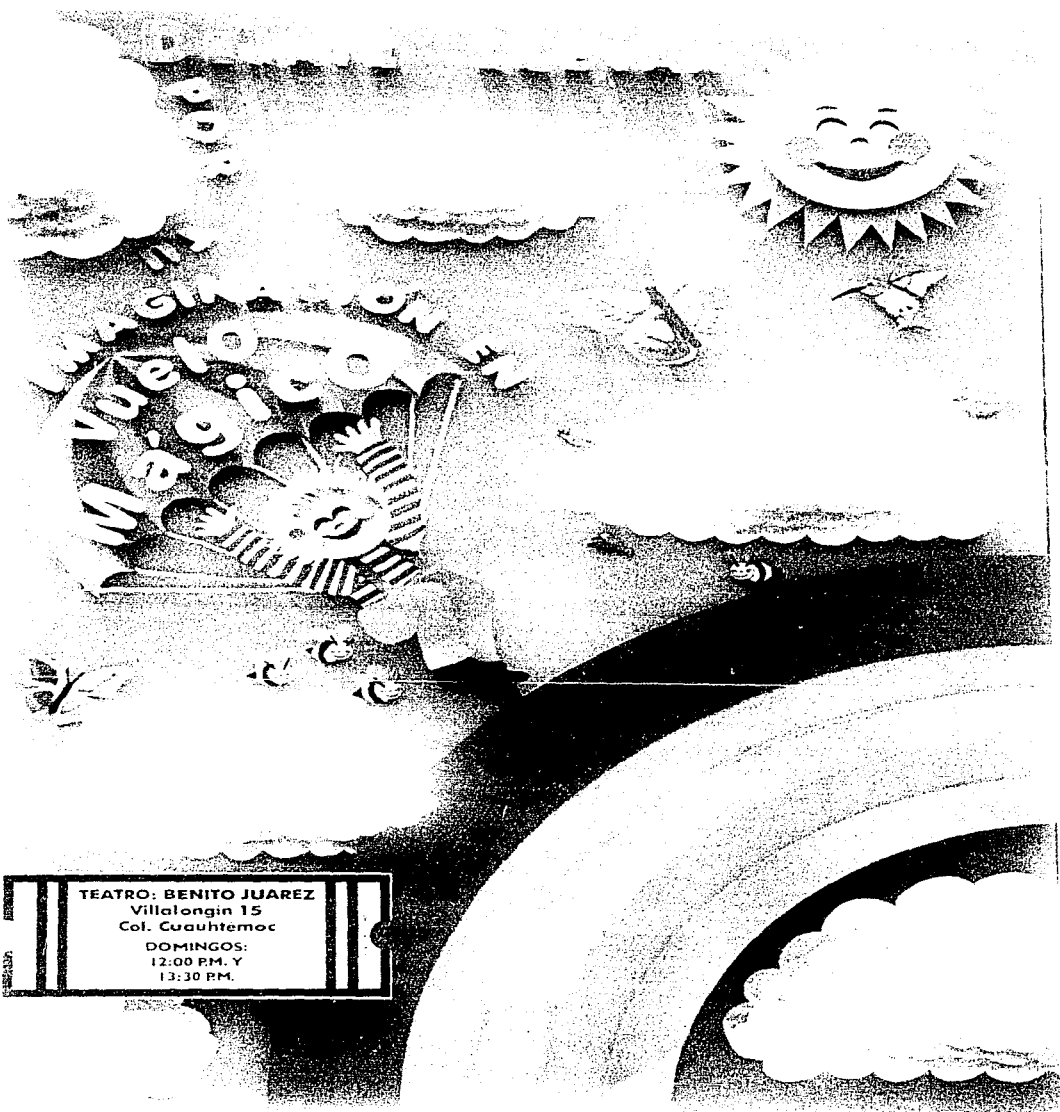
SOLUCION

G R A F I C A

D O S

**(Propuesta Fotográfica
en la Técnica de
Papirografía)**

VUELO MAGICO



TEATRO: BENITO JUAREZ
Villalongin 15
Col. Cuauhtemoc

DOMINGOS:
12:00 P.M. Y
13:30 P.M.

6.12.3

SOLUCION

G R A F I C A

T R E S

**(Propuesta fotográfica
en la Técnica de
Papirografía)**

CAN CAN CABARET

Ven a Disfrutar el Fascinante
Musical del

CAN CAN CABARET

TEATRO BENITO JUÁREZ
ZITACUÁN, Q. R.
TEL. 521 11 11
1984

6.12.4

SOLUCION

G R A F I C A

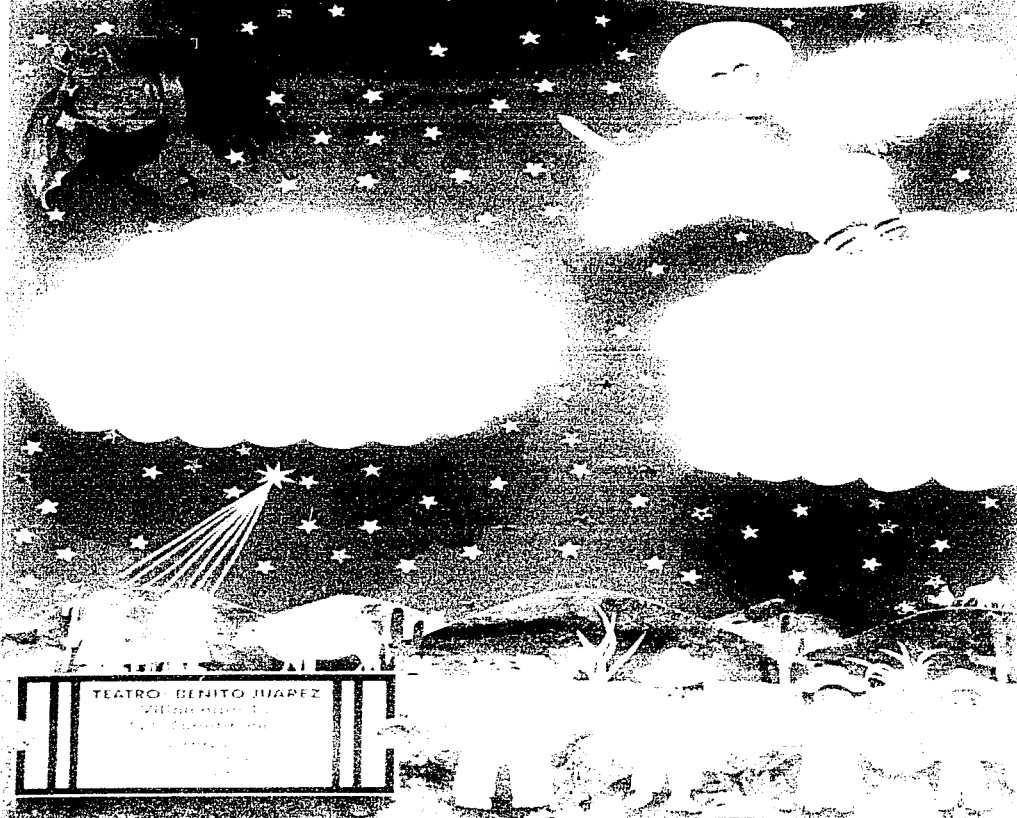
C U A T R O

**(Propuesta fotográfica
en la Técnica de
Papirografía)**

PASTORELA SERENDIPITY

Ven a Formar Parte de una Bella Tradición en la

OPERA DE LA



TEATRO BENITO JUÁREZ
Zócalo de la Ciudad de México
Calle de la Constitución No. 100
Tel. 55 52 11 11

6.12.3 CAN CAN CABARET

La solución que se llegó, en este cartel, fue la de una escena de un teatro, con una bailarina del can can, bailando en el escenario, al ritmo de la música, mientras las cortinas se abren de par en par, y sobre de ella en el cielo el slogan de ven a disfrutar el fascinante musical del can can cabaret, rodeado de luces de una cartelera, y hasta abajo el boleto con la información del teatro y sus horarios. Este cartel se trabajó, con papeles de muchos colores vivos y llamativos, y hasta colores fluorescentes, y otros materiales.

6.12.4 PASTORELA SERENDIPITY

En este cartel la solución a la que se llegó fue en la representación de una escena, de la pastorela, como si fuera una escena de un nacimiento, en donde tenemos al arcángel, luchando con Lucifer, para que los pastorcillos puedan llegar sanos y salvos, adorar al niño Jesús que ya nació. El cartel comienza con el slogan que dice, ven a formar parte de una bella tradición en la Pastorela serendipity, y más abajo, el boleto de entrada con los datos del teatro y sus horarios. Los materiales que se utilizaron en la realización de este cartel, fueron, papeles de colores vivos y llamativos, así, como papel amate de varios colores y texturas, papel mármol, papeles metálicos, de varios colores, y texturas, para darle esa imagen de tradición mexicana.

Estas son las cuatro propuestas gráficas, a las que se llegó, y en cada una de ellas se trabajaron diversos materiales, como papeles de muchos colores, formas y texturas, de colores vivos y alegres, de colores fluorescentes, marmoleados, para dar efectos, visuales, de texturas, metálicos, transparentes, rústicos, como el amate, un sinfín de materiales se utilizaron en la elaboración de las propuestas, más que el material, lo importante, es la manera de trabajarlo, en cada cartel, por los diversos temas de cada uno, fue necesario, trabajar la técnica, tanto los materiales, de forma diferente, por que cada uno es un tema único.

En cada cartel se trabajó una imagen más representativa del contenido y temática de cada una de las obras, de una forma sencilla y clara, para su más rápida captación por los niños, así como imágenes caricaturescas, e infantiles, para que sean más agradables, para los niños, con formas, y colores contrastantes, en constante movimiento, llenas de alegría y diversión.

Todo esto no hubiera sido posible sin la fotografía que es un factor importante, en la impresión de estas imágenes, que con las sobras proyectadas, le dan, ese característico efecto tridimensional, que hace tan especial esta técnica.

CONCLUSIONES
CONCLUSIONES
CONCLUSIONES
CONCLUSIONES
CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

Para la realización de los 4 carteles propuestos para promover y difundir a la compañía teatral *serendipity*, fue necesario remontarse hasta los antecedentes del teatro, llegar a lo esencial para descubrir como se han desarrollado a través del tiempo y por que crear un cartel dirigido a niños conocer que el teatro infantil es muy importante porque propone algo novedoso para la sociedad mexicana y esto se especifica en su clasificación la cual se determino por sus actividades, funciones, características particulares y el público infantil al cual se dirige esto último hizo necesario investigar más acerca del comportamiento del niño, y a través de esto saber que sus actitudes y hábitos, así como también sus intereses varían de acuerdo a la edad, por lo que también fue importante mencionar las etapas en las que se divide la infancia de acuerdo a varios autores. Y lo más importante la percepción infantil.

Se determinó que los niños, por sus intereses podrían resultar el mejor público a quien dirigir el mensaje que se pretende a través de los carteles que propone este trabajo, precisamente porque son los niños quienes posiblemente se sientan más atraídos por todo aquello que hay en el teatro infantil. La naturaleza del niño es, la fantasía lo cual es una ayuda para llegar a una diversión y entretenimiento, que podrá a simular y aplicar cotidianamente, lo que finalmente constituye un objetivo para esta compañía teatral.

Las propuestas para los carteles de esta investigación se han realizado pensando en que los carteles elegidos se utilice como apoyo para promover las obras, para saber cómo se habría de manejar este medio, es decir, el cartel, fue necesario remontarnos hasta sus inicios, desde sus primeras ideas. Conocer a fondo las necesidades que cubre a un en nuestros días el cartel y por qué continua siendo uno de los medios más utilizados por lo mismo tan importante.

Conocer su estructura y las partes más elementales que se abrían que utilizar y relacionarlas con el teatro infantil y con los niños, ayudó, a concretar las ideas generales para la creación de carteles propuestos, los cuales debían sintetizar el concepto de la compañía teatral *serendipity*, en cuanto a formas concretas y colores primarios, con imágenes sencillas y un texto reducido, esto último es necesario porque, como lo he mencionado en capítulos anteriores, un cartel debe tener un mensaje textual reducido, que pueda descifrarse en pocos segundos y porque para un niño lleva más tiempo leer un texto determinado, a diferencia del tiempo que le tomaría a un adulto. La utilización de colores primarios cumple también dos requisitos: Las imágenes caricaturescas del teatro, y la técnica de papirografía se maneja, precisamente porque son más atractivas para los niños y le son más familiares, son dinámicas. Además, en su utilización dentro de un cartel son capaces de crear un impacto visual que les permite sobresalir de casi cualquier ambiente

Los elementos utilizados en el cartel recurren en su mayoría a aquéllos creados exclusivamente para obras. Con esta investigación se pretende explorar un campo nuevo en el cartel infantil aunque podemos decir se han tratado en otros trabajos, también han sido muy poco mencionado y por lo mismo no se ha aprovechado al máximo el diseño para niños, relacionar y utilizar las aportaciones de la pedagogía con y para el diseño, y crear con este un trabajo atractivo y útil para un público infantil.

Uno de los temas esenciales de este trabajo es precisamente la compañía teatral serendipity que ya en sí, representa algo, muy interesante y con grandes aportaciones en cuanto a alternativas se refiere, por lo tanto, la realización de carteles que lo den a conocer entre el público significa una aportación a la diversión es promover el entretenimiento es crear algo que ayude a este teatro a lograr su objetivo.

Otro de los temas que se abordó en esta investigación fue la utilización de la técnica de papirografía como medio de ilustración del cartel infantil, como propuesta de diseño gráfico, por ser una técnica que por su formas diversas y amplio colorido, gusta a los niños. Por ser una técnica de ilustración tridimensional de gran impacto visual.

Esta investigación espero sea de ayuda en la realización de posteriores trabajos de diseño que se propongan llegar a los niños, es decir, abrir brecha en cuanto a diseño para niños se refiere. Durante la elaboración de este trabajo se logró asociar los intereses infantiles al diseño para lograr captar su atención que es uno de los objetivos que en un principio me propuse alcanzar, utilizando formas geométricas básicas, así mismo, la aplicación de los elementos representativos de cada una de sus obras de serendipity y la técnica de la papirografía, lo cual ayuda a una identificación inmediata del contenido de la obra, lo que definitivamente es esencial para su promoción y difusión masiva.

Por último solo me que da mencionar la experiencia, personal y profesional, que me deja la realización de esta investigación, el ampliar mis conocimientos en el maravilloso mundo del teatro infantil, el conocer personalmente a la compañía teatral serendipity, y contribuir a la solución gráfica de su problema; el conocer al niño y su percepción, fue de gran ayuda en la realización de este proyecto, por ser el perceptor principal de los carteles, el investigar un poco mas acerca de lo que es un cartel, su clasificación, función, y soporte gráfico, fue de gran importancia, en este proyecto, y no podíamos dejar a la papirografía, por ser la técnica de realización de los carteles, y por último la metodología, que es la que nos ayudo a encausar esta investigación. En el campo del diseño gráfico, para llegar a la solución de un problema gráfico, la mayor parte de la veces, es necesario, hacer una investigación, amplia del problema, recabar datos que nos ayudaran, a llegar a una mejor solución gráfica del problema, a través de una metodología. Al final de la solución de un problema, solo queda la satisfacción de haber contribuido al diseño Mexicano, por que somos diseñadores gráficos, y parte importante de nuestra labor es la de resolver problemas de comunicación gráfica.

BIBLIOGRAFÍA

CAPITULO UNO

TEATRO INFANTIL

Bont Dan

ESCENO TÉCNICAS EN EL TEATRO Y CINE Y TV

Avita Antonio

TEATRO PARA PRINCIPIANTES

Editorial Árbol Editorial

COMO ACERCARSE AL TEATRO

Hector Azar

Editorial Plaza Y Valdez

González Radial Jorge

LOS TÍTERES SU TÉCNICA Y

EXPRESIÓN CREADORA EN EL NIÑO

Títeres y Teatro de Títeres

Rodríguez Aida

Loureiro Nicolas

COMO SON LOS TÍTERES

Historia, Técnica y Realización

Editorial: Losada Uruguaya

Herí Delpeux

TÍTERES Y MARIONETAS

100 Ideas

Editorial: Vilamala

Lago Roberto

EI GUIÑOL MEXICANO

CAPITULO DOS

COMPAÑÍA TEATRAL SERENDIPITY

CAPITULO TRES

PERCEPTOR INFANTIL

Gordillo José

LO QUE EL NIÑO ENSEÑA AL HOMBRE

Editorial CEID

Vermeylen

PSICOLOGÍA DEL NIÑO

Silvia y Ortiz Maria Teresa Alicia

LA PERCEPCIÓN VISUAL EN LOS PRIMEROS

AÑOS DEL APRENDIZAJE

SEGÚN EL PROGRAMA DE FROSTIG

UNAM, ENEP Acatlán

Material para AMIC, AC.

CAPITULO CUATRO

CARTEL INFANTIL

ASÍ SE PINTA UN CARTEL

Parramón

Editorial: Instituto Parramón

Barcelona España 1968

Tubau Iván

DIBUJANDO CARTELES

Editorial: CEA

Barcelona España

Barnicoat J.
LOS CARTELES SU HISTORIA Y
LENGUAJE
Colección Comunicación Visual
Editorial: Gustavo Gili

Wong Wocius
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BI
TRIDIMENSIONAL
Editorial: Gustavo Gili

Hayten Peter J.
EL COLOR EN LAS ARTES
Editorial LEDA

CAPITULO CINCO

TÉCNICA DE PAPIROGRAFIA

PAPER SCULPTUR
ASTEP-BY-STEP
Katheen Ziegler Nick Greco
for Frank and Kitry

3-DIMENSIONAL ILLUSTRATION
Awards Annual IV

Masahiro Chani
ORIGAMI ARCHITETURE
Around The World

Navarro Fernando
JUGANDO CON EL PAPEL
A Edición Coleccionable
de Diseño Gráfico
Volumen 2 No. 8

Profesora Martha Rodríguez
APUNTES DE CLASE
Laboratorio de audiovisual 2
Grupo: 2802 Diseño Gráfico
Junio 1994 UNAM ENEP Acatlán

CAPITULO SEIS

METODOLOGÍA
Munari Brunol
¿COMO NACEN LOS OBJETOS?
Metodología Proyectual de
Editorial: Gustavo Gili