

CAPITULO II

DESARROLLO

CAPITULO II

DESARROLLO

1. BASES TEÓRICAS

1.1. DISEÑO GRAFICO.

Modernamente el diseño gráfico está inmerso en todas las esferas sociales, más aún en aquellas que representan una problemática social, puesto que mediante la imagen se aspira a crear conciencia social y postura, para generar cambios. Según Wong (1992), el diseño gráfico debe transportar un mensaje prefijado además de dar la mejor expresión visual de la esencia de algo. Esto parece situar al diseño de una proximidad del ámbito de la comunicación, en el sentido que esta tiene un proceso educacional y profesional y también se le sitúa como algo cercano al ámbito de la filosofía, que tradicional e históricamente tiene que ver con la esencia.

Diseñar consiste entonces en hacer una traducción - interpretación que de acuerdo a Jakobson (1984), podemos llamar intersemiotica o transmutación que se genera, en sentido literal, en las reglas y juegos del lenguaje. Así, la explicación de los fundamentos del diseño gráfico debe partir de la manera en que se dan estos procesos que sirven siempre de la sintaxis, la semántica y la pragmática.

En pocas palabras, un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de algo. El diseño gráfico cumple una función muy importante en la sociedad; comunicar, que a su vez deriva en un cierto aprendizaje, esta es una de las partes más importantes dentro de los objetivos del diseño gráfico. El diseño gráfico debe ir acorde a los cambios que surgen a la sociedad, debido a que se debe conocer al público, sus necesidades e inquietudes.

1.2. DISEÑO PUBLICITARIO.

Según el portal de diseñadores Fotonostra (2016) El diseño publicitario comprende la creación, maquetación y diseño de publicaciones impresas, tales como revistas, periódicos, libros, flyers, trípticos, etc. y también el soporte para otros medios visuales, tales como la televisión o internet.

1.3. TARGET O PUBLICO OBJETIVO.

Público objetivo es una noción que se emplea en el ámbito del marketing y la publicidad. El concepto hace referencia a un consumidor representativo e ideal al cual se dirige una campaña o al comprador al que se aspira a seducir con un producto o un servicio. La determinación del público objetivo de un producto es clave para que la propuesta comercial tenga éxito y resulte rentable. Para una empresa, es muy importante saber quiénes son los potenciales consumidores para destinar recursos en su captación. Esto quiere decir que, una vez determinado el público objetivo, las publicidades y

las estrategias de marketing estarán dirigidas a ese sector concreto de la población.

1.4. HISTORIA DE LA PUBLICIDAD.

Según Eguizabal Raul (2008). Las metodologías y métodos utilizados anteriormente para transmitir la comunicación visual, se han ido modificando sucesivamente, actividad que hoy en día se conoce como diseño gráfico. El desarrollo y evolución de los productos y servicios de las empresas y particulares, ha crecido espectacularmente, lo que obliga a competir entre sí para ocupar un sitio en el mercado, es en este instante cuando surge la publicidad y con ella la evolución del diseño gráfico, como forma de comunicar, atraer y salir victoriosos en la batalla frente a los competidores.

1.5. FUNCIÓN DE LA PUBLICIDAD.

Las principales funciones de la publicidad según Stanton (2003) son:

Función sustitutiva: hace creer al comprador que el objeto que se anuncia posee unas cualidades que en verdad no poseen. Esto es muy frecuente en la publicidad y se puede encontrar en anuncios muy variados como: de venta de carros y hasta de colonias.

Función estereotipadora: crean un ideal de sociedad, en la que es necesario un tipo de producto, esto tiene tanta influencia que, es una de las principales razones de la aparición de estereotipos sociales. Es común, encontrar esta función en anuncios de nuevas tecnologías e incluso en la

publicidad dirigida al sector infantil.

Función desproblematizadora: como lo indica el nombre, este tipo de publicidad hace ver que el mundo es maravilloso, y que todo el mundo vive feliz sin preocupaciones, dejando de lado a las desigualdades sociales: el hambre en el mundo, la violencia en las calles, etc.

1.6. TIPOS DE PUBLICIDAD.

O'Guinn, Allen y Semenik,(2012) autores del libro Publicidad, consideran que algunos de los tipos básicos de publicidad se basan en metas funcionales, es decir, en lo que el anunciante trata de lograr. Para ellos las metas funcionales incluyen:

Estimulación de la demanda primaria: consiste en que el anunciante trata de crear demanda para una categoría de producto en general. En su forma pura, el propósito de este tipo de publicidad, es educar a los compradores potenciales en cuanto a los valores fundamentales del tipo de producto, en lugar de destacar una marca específica dentro de la categoría del producto.

Estimulación de la demanda selectiva: su propósito es señalar, los beneficios particulares de una marca en comparación con las de la competencia.

Publicidad de respuesta directa: es un tipo de publicidad, que solicita al receptor del mensaje actuar de inmediata.

1.6.1. PUBLICIDAD EXTERIOR.

El término “Publicidad Exterior” se refiere, de manera colectiva, a muchas y variadas formas de medios en donde se exhiben mensajes publicitarios a la audiencia, mientras ésta se encuentra fuera de casa.

1.6.2. TIPOS DE PUBLICIDAD EXTERIOR.

Carteleras, Espectaculares o Vallas, Estructuras metálicas, construidas sobre terrenos o azoteas con un plano vertical sobre el que se coloca un anuncio para transmitir un mensaje publicitario a las personas que transitan por calles, avenidas y carreteras. Por efectos prácticos, se procura que las áreas de exhibición tengan tamaños estandarizados para facilitar la producción y operación de los anuncios.

Muros: Anuncios pintados o impresos que se colocan sobre paredes de edificios altos. Tienen un fuerte impacto sobre el tráfico vehicular y peatonal.

Modelos Gigantes: Figuras elaboradas a gran escala para representar un producto, servicio o marca. Son diseñadas para atraer la atención en ubicaciones estratégicas.

Parabuses Son refugios colocados en las paradas de autobuses, trolebuses y microbuses para que los usuarios de transporte colectivo esperen al vehículo que los transportará. Los soportes publicitarios muestran anuncios que están dirigidos tanto a pasajeros como a conductores y

peatones.

1.6.3. TRANSPORTE.

Publicidad en el Exterior de Vehículos de Transporte Colectivo.

Son anuncios colocados en la carrocería de dichos vehículos, aprovechando tanto el tamaño de las áreas planas como el hecho de que se recorren rutas definidas. En ocasiones, como es el caso de los taxis, se construyen estructuras adicionales a la carrocería para mostrar la publicidad.

Publicidad en el Exterior de Vehículos de Transporte de Carga

Aprovecha la superficie exterior de vehículos de carga para colocar anuncios publicitarios. Considera el hecho de que el vehículo recorre grandes distancias y está dirigido tanto a quienes circulan por carretera como a los habitantes de las poblaciones que se atraviesan.

Publicidad en el Interior de Vehículos de Transporte Colectivo

En este caso, los anuncios o mensajes son dirigidos exclusivamente a los pasajeros y se colocan en áreas definidas del interior del vehículo.

1.6.4. MOBILIARIO URBANO.

Parabuses: Son refugios colocados en las paradas de autobuses, trolebuses y microbuses para que los usuarios de transporte colectivo esperen al vehículo que los transportará. Los soportes publicitarios muestran anuncios que están dirigidos tanto a pasajeros como a conductores y peatones. El área de exhibición en ocasiones puede colocarse de manera

independiente del refugio, siempre y cuando cumpla también una labor de información.

Soportes Publicitarios en Terminales de Transporte, Centros Comerciales, Deportivos y de Espectáculos: Son marcos contruidos expresamente para la exhibición de anuncios publicitarios dentro de inmuebles con un considerable tráfico de personas. Se colocan en paredes, pisos, pasillos, relojes, pantallas de información, etc. Existen además infinidad de aplicaciones en las que la actividad publicitaria contribuye a solventar el costo de elementos que facilitan la convivencia en concentraciones urbanas, como son las bancas de descanso, los basureros, casetas telefónicas, buzones, etc.

1.6.5. MEDIOS DE TRANSMISION DEL MENSAJE.

Según O'guinn, Allen, Semenik (2012), La valla iluminada es la tradicional y es la más visible en ambientes poco iluminados y por las noches. Junto a este tipo de valla publicitaria, encontramos muchas otras. Por ejemplo, la valla biposte que está soportada por dos pies de gran altura, la valla móvil que es transportada en vehículos de carga o la valla de tres caras que está dispuesta en una sección de paneles en forma de triángulo. De igual forma, las superficies de soporte de las vallas publicitarias presentan una gran variedad, incluyendo láminas de metal, rejillas de madera o fibras de vidrio. Para producir incrementos de las ventas de los diferentes productos se incorporan técnicas de innovación, y la más reciente en las

vallas publicitarias son aquellas que incorporan aromas. Esta original creación que cuenta con un dispositivo para emitir la fragancia se ha puesto en marcha en diferentes ciudades como Paris.

1.7. ILUSTRACIÓN.

Según Silliezar (2003), es el componente grafico que complementa o realza un texto. Define que las ilustraciones pueden ser mapas, planos, diagramas o elementos decorativos, generalmente se trata de representaciones de escenas, personajes u objetos que tienen relación directa, indirecta o simbólica con el texto que acompaña. La ilustración, quizás la rama más artística del diseño gráfico, refleja una interpretación simbólica del sentir y ver el entorno del hombre, lo cotidiano, lo fantástico a lo que todo el mundo está expuesto, siempre.

Así mismo, Según Morales (1998), abordada de una manera filosófica, como expresión, deriva en una transposición del pensamiento, una ilusión de lo real. De la misma manera tiene la capacidad de expresar sentimientos directos, el ilustrador reflejará en su trabajo su estado de ánimo y de sentir. La ilustración nace como una necesidad de expresión, no tan cruda, inflexible y tajante como lo es la fotografía.

1.8. TIPOS DE ILUSTRACIÓN.

1.8.1. CONCEPTUAL.

Según Thomas Munck (2004), Aquella que no está obligada a ceñirse

a los datos proporcionados por un texto, un argumento literario o una información, si no que desarrolla una idea personal nacida de las consideraciones que hace el ilustrador acerca del tema que se propone a ilustrar. Son las que dejan un margen más amplio a la creatividad y al estilo personal del diseñador.

1.8.2. NARRATIVA.

Según Thomas Munck (2004), Aquella que muestra un suceso o secuencia de sucesos según un guion literario. Este tipo de ilustración debe ajustarse a los contenidos y detalles del texto ilustrado manteniendo el equilibrio entre la interpretación personal del ilustrador y el mundo imaginativo del lector.

1.8.3. DECORATIVA.

Según Thomas Munck (2004), Es la ilustración que acompaña a un texto para embellecer la página. Suelen ser ilustraciones marginales que enriquecen el diseño grafico de las publicaciones, generalmente manchas, formas abstractas, detalles, etc.

1.8.4. COMIC.

Según Thomas Munck (2004), Es la ilustración que interpreta un guion y permite plasmarlo de forma similar a una película de cine y cuenta una historia plenamente caracterizado por el autor.

1.9. ARTE.

(Mentor Interactivo, *Océano 1999*) Constituye el acto o facultad mediante el cual, valiéndose de la materia, de la imagen o del sonido, imita o expresa el hombre lo Material o lo inmaterial, y crea copiando o falseando. Pues si el arte se considerara una Copia del nanatural, ni la danza ni la música ni la literatura sería arte.

1.10. EL DIBUJO.

(Mentor Interactivo, *Océano 1999*), El dibujo es una forma de expresión plástica que consiste en definir, por medio del trazo, la línea y a veces el modelo, formas y figuras sobre una superficie plana. El soporte del dibujo es también una superficie de dos dimensiones, generalmente pergamino o papel. Pero se diferencia de la pintura por la función prioritaria que desempeñan el trazo y la línea y la función secundaria del color, cuando lo hay, que se usa simplemente para animar el fondo o rellenar las superficies definidas linealmente.

1.11. EL COLOR.

(Temática estudiantil 2004). Se ha dicho ya que es un elemento fundamental que tiene un valor emocional y sensitivo más que racional, De acuerdo con la clasificación tradicional, hay tres colores fundamentales o simples, llamados colores primarios, que deben su nombre al hecho de que

no pueden reducirse a otros. Son el amarillo, el rojo y el azul. De la combinación de estos tres colores entre sí nacen los colores secundarios binarios, que son el naranja (amarillo y rojo), el violeta (rojo y azul) y el verde (azul y amarillo). Cada color secundario forma con el color primario que no entra en su composición un contraste de gran intensidad en el que ambos se resaltan mutuamente. Se habla entonces de los colores complementarios.

Los seis colores principales se dividen también por sus cualidades plásticas, en colores fríos y colores cálidos. Los primeros (violeta, verde y azul) se distancian del espectador y suelen ser utilizados de forma racional y académica. Los segundos (rojo, amarillo y naranja) son cercanos o salientes, y dan la impresión de avanzar hacia el espectador. Estos últimos suelen usarse de forma más directa, más emocional y sensitiva.

1.12. ESTILO ARTISTICO.

1.12.1. ARTE EN LA PREHISTORIA (ca. 25000-3000 a. C.)

Es el desarrollado por el ser humano primitivo desde el paleolítico superior hasta el Neolítico, períodos donde surgieron las primeras manifestaciones que se pueden considerar como artísticas por parte del ser humano. En el Paleolítico, el hombre se dedicaba a la caza y vivía en cuevas, elaborando la llamada pintura rupestre. Por otra parte, en el Neolítico, se vuelve sedentario y se dedica a la agricultura, con sociedades cada vez más complejas donde va cobrando importancia la religión y

comienza la producción de piezas de artesanía.

1.12.2. ARTE ANTIGUO (3000 a. C.-1000 a. C.)

En Egipto y Mesopotamia surgieron las primeras civilizaciones, y sus artistas/artesanos elaboraron complejas obras de arte que suponen ya una especialización profesional. En este período también se sitúa el arte ibérico. Su arte era intensamente religioso y simbólico, destacando en arquitectura las mastabas, las pirámides y los hipogeos, como en Guiza y el Valle de los Reyes. La escultura y la pintura muestran la figura humana de forma realista, aunque adolecen de hieratismo y esquematismo a causa de la rigidez de sus cánones simbólico-religiosos.

1.12.3. ARTE MESOPOTÁMICO

Se desarrolla en la zona comprendida entre los ríos Tigris y Éufrates, donde se sucedieron diversas culturas como los sumerios, acadios, asirios, persas, etc. En la arquitectura destacan los zigurats (grandes templos de forma escalonada piramidal), mientras que la escultura se desarrolla en talla exenta o relieve, en escenas religiosas o de caza y militares, con la presencia de figuras humanas y animales reales o mitológicos.

1.12.4. ARTE CLÁSICO (1000 a. C.-300 d. C.)

Arte griego: en Grecia se desarrollaron las principales manifestaciones artísticas que han marcado la evolución del arte occidental. Tras unos inicios

donde destacaron las culturas minoica y micénica, el arte griego se desarrolló en tres períodos: arcaico, clásico y helenístico. En arquitectura destacaron los templos, donde se sucedieron tres órdenes constructivos: dórico, jónico y corintio. En escultura predominó la representación del cuerpo humano, con una evolución desde formas rígidas y esquemáticas, pasando por el naturalismo del período clásico –con la obra de Mirón, Fidias y Policleto–, hasta el recargamiento y sinuosidad del período helenístico.

1.12.5. ARTE ROMANO

Con un claro precedente en el arte etrusco, el arte romano recibió una gran influencia del arte griego. Gracias a la expansión del Imperio romano, el arte clásico grecorromano llegó a casi todos los rincones de Europa, norte de África y Próximo Oriente, sentando las bases del arte occidental. Destacaron en arquitectura civil, con la construcción de carreteras, puentes, acueductos y obras urbanísticas, así como templos, palacios, teatros, anfiteatros, circos, termas, arcos de triunfo, etc. La escultura, inspirada en la griega, se centra igualmente en la figura humana, aunque con más realismo, no les importaba mostrar defectos que eran ignorados por la idealizada escultura griega.

1.12.6. ARTE EN LA ALTA EDAD MEDIA (300-900)

Arte paleocristiano: con la aparición del cristianismo se generó a lo largo del Imperio el llamado arte paleocristiano, que adquirió estatus oficial tras la conversión al cristianismo del emperador Constantino. Su objetivo fue

servir como en este período se distingue entre el arte paleocristiano y el arte prerrománico. Cabe señalar además que se desarrolla también el arte bizantino, islámico y mozárabe. Vehículo de expresión de la nueva religión oficial. En arquitectura destacó como tipología la basílica, mientras que en escultura destacan los sarcófagos. Continúan como en la época romana, la pintura y el mosaico.

1.12.7. ARTE PRERROMÁNICO

Se denomina así a los múltiples estilos desarrollados en Europa desde la caída del Imperio romano hasta alrededor del año 1000, donde la fusión de la cultura clásica con la de los nuevos pobladores de origen germánico generó las diversas nacionalidades que conforman actualmente el continente europeo. Se engloban en esta fase diversos estilos de marcado carácter regional, como el arte visigodo y de los otros pueblos germánicos, el arte celta –especialmente en las Islas Británicas– o vikingo, el arte asturiano y el arte carolingio (en el centro de Europa).

1.12.8. ARTE EN LA BAJA EDAD MEDIA (900-1400)

Los dos estilos más conocidos de este período son el arte románico y el gótico. De todas formas, no se puede obviar el arte mudéjar.

1.12.9. ARTE ROMÁNICO

Representa el primer estilo de carácter inter-nacional de la cultura

européa occidental, con una identidad plenamente consolidada tras el paso del latín a las lenguas vernáculas. De carácter eminentemente religioso, casi todo el arte románico está dirigido a la exaltación y divulgación del cristianismo. La arquitectura destaca por el uso de bóvedas de cañón y arcos de medio punto, iniciándose la construcción de grandes catedrales, que seguirá durante el gótico. La escultura se desarrolló principalmente en el marco arquitectónico, con figuras esquematizadas, sin realismo, de signo simbólico. La pintura es preferentemente mural, de signo religioso y figuras esquemáticas al igual que la escultura.

1.12.10. ARTE GÓTICO

Desarrollado entre los siglos XII y XIV, fue una época de desarrollo económico y cultural. La arquitectura sufrió una profunda transformación, con formas más ligeras, más dinámicas, con un mejor análisis estructural que permitió hacer edificios más estilizados, con más aberturas y, por tanto, mejor iluminación. Aparecieron nuevas tipologías como el arco apuntado y la bóveda de crucería, y la utilización de contrafuertes y arbotantes para sostener la estructura del edificio, permitiendo interiores más amplios y decorados con vitrales y rosetones. La escultura continuó enmarcada en la obra arquitectónica, aunque comenzó a desarrollarse la escultura exenta, con formas más realistas, inspiradas en la naturaleza. La pintura dejó de ser mural para pasar a retablos situados en los altares de las iglesias, y empezó a desarrollarse la pintura en lienzo, al temple o al óleo.

1.12.11. ARTE EN LA EDAD MODERNA (1400-1800)

Los estilos más representativos de este período son el renacimiento, el manierismo, el barroco, el rococó y el neoclasicismo.

1.12.12. RENACIMIENTO

Es una época de gran esplendor cultural en Europa, donde la religión dejó paso a una concepción más científica del hombre y el universo, surgiendo el humanismo. Los nuevos descubrimientos geográficos hicieron que la civilización europea se expandiese por todos los continentes, y la invención de la imprenta supuso una mayor universalización de la cultura. El arte se inspira en el arte clásico grecorromano, por lo que se habla de “renacimiento” artístico tras el oscurantismo medieval. Inspirado en la naturaleza, surgen nuevos modelos de representación, como el uso de la perspectiva.

1.12.13. MANIERISMO

Representa una evolución de las formas renacentistas. El manierismo abandonó la naturaleza como fuente de inspiración para buscar un tono más emotivo y expresivo, cobrando importancia la interpretación subjetiva que el artista hace de la obra de arte.

1.12.14. BARROCO

Es una época de grandes disputas en el terreno político y religioso,

surge una división entre los países católicos contra reformistas y los países protestantes. El arte se vuelve más refinado y ornamentado, con pervivencia de un cierto racionalismo clasicista, pero con formas más dinámicas y efectistas, con gusto por lo sorprendente y anecdótico, por las ilusiones ópticas y los golpes de efecto. La arquitectura, bajo unas líneas clásicas, asume unas formas más dinámicas, con una exuberante decoración. En la pintura se desarrollaron dos tendencias contrapuestas: el naturalismo, basado en la estricta realidad natural, con gusto por el claroscuro –el llamado “tenebrismo”–, donde cabe citar a Caravaggio y Georges de La Tour; y el clasicismo, que es igualmente realista, pero con un concepto de la realidad más intelectual e idealizado.

1.12.15. ROCOCÓ

Desarrollado en el siglo XVIII, supone la pervivencia de las principales manifestaciones artísticas del barroco, con un sentido más enfatizado de la decoración y el gusto ornamental, que son llevados a un paroxismo de riqueza, sofisticación y elegancia.

1.12.16. NEOCLASICISMO

El auge de la burguesía tras la Revolución francesa favoreció el resurgimiento de las formas clásicas, más puras y austeras, en contraposición a los excesos ornamentales del barroco y rococó, identificados con la aristocracia.

1.12.17. ARTE EN LA EDAD CONTEMPORÁNEA (1800-Actualidad)

Entre finales del siglo XVIII y principios del XIX se sentaron las bases de la sociedad contemporánea, marcada en el terreno político por el fin del absolutismo y la instauración de gobiernos democráticos –impulso iniciado con la Revolución francesa–; y, en lo económico, por la Revolución industrial y el afianzamiento del capitalismo, que tendrá respuesta en el marxismo y la lucha de clases. En el terreno del arte, comienza una dinámica evolutiva de estilos que se suceden cronológicamente cada vez con mayor celeridad, que culminará en el siglo XX con una atomización de estilos y corrientes que conviven y se contraponen, se influyen y se enfrentan. Arquitectura del siglo XIX: la arquitectura decimonónica sufrió una gran evolución debido a los avances técnicos que comportó la Revolución industrial, con la incorporación de nuevos materiales como el hierro y el hormigón, que permitieron la construcción de estructuras más sólidas y diáfanas. Estilísticamente, la primera mitad de siglo vio un cierto eclecticismo de las formas, así como un revival de estilos anteriores reinterpretados según conceptos modernos: es el llamado historicismo, que produjo movimientos como el neorromántico, el neogótico, el neobarroco, etc. A finales de siglo surgió el modernismo, que supuso una gran revolución en terreno del diseño, con nombres como Victor Horta, Otto Wagner, Antoni Gaudí, etc.

1.12.18. ROMANTICISMO

Movimiento de profunda renovación en todos los géneros artísticos, los

románticos pusieron especial atención en el terreno de la espiritualidad, de la imaginación, la fantasía, el sentimiento, la evocación ensoñadora. Una derivación del romanticismo fue el movimiento alemán de los Nazarenos.

1.12.19. REALISMO

Desde mediados de siglo surgió una tendencia que puso énfasis en la realidad, la descripción del mundo circundante, especialmente de obreros y campesinos en el nuevo marco de la era industrial, con un cierto componente de denuncia social, ligado a movimientos políticos como el socialismo utópico. En Gran Bretaña surgió la escuela de los prerrafaelitas, que se inspiraban –como su nombre indica– en los pintores italianos anteriores a Rafael, así como en la recién surgida fotografía.

1.12.20. IMPRESIONISMO

Fue un movimiento profundamente innovador, que supuso una ruptura con el arte académico y una transformación del lenguaje artístico, iniciando el camino hacia los movimientos de vanguardia. Se inspiraban en la naturaleza, de la que pretendían captar una “impresión” visual, la plasmación de un instante en el lienzo, con una técnica de pincelada suelta y tonos claros y luminosos.

1.12.21. NEOIMPRESIONISMO

Su preocupación por los fenómenos ópticos les lleva a desarrollar la

técnica del puntillismo.

1.12.22. POSTIMPRESIONISMO

Son artistas que, partiendo de los nuevos hallazgos técnicos efectuados por los impresionistas, los reinterpretan de manera personal, abriendo distintas vías de desarrollo de suma importancia para la evolución del arte en el siglo XX: Henri de Toulouse-Lautrec, Paul Gauguin, Paul Cézanne, Vincent Van Gogh, Joaquín Sorolla, etc.

1.12.23. SIMBOLISMO

Corriente de corte fantástico y onírico, surgió como reacción al naturalismo de la corriente realista e impresionista, poniendo especial énfasis en el mundo de los sueños, así como en aspectos satánicos y terroríficos, el sexo y la perversión. Destacaron Gustave Moreau, Odilon Redon, Pierre Puvis de Chavannes y Gustav Klimt. El arte del siglo XX padece una profunda transformación, en una sociedad más materialista, más consumista, el arte se dirige a los sentidos, no al intelecto. Igualmente, cobra especial relevancia el concepto de moda, una combinación entre la rapidez de las comunicaciones y el aspecto consumista de la civilización actual. Surgen así los movimientos de vanguardia (1905-1945), que pretenden integrar el arte en la sociedad, buscando una mayor interrelación artista-espectador, ya que es este último el que interpreta la obra, pudiendo descubrir significados que el artista ni conocía.

1.12.24. ARQUITECTURA DEL SIGLO XX

La arquitectura se basa en una concepción más racional del espacio, estructurado de forma más depurada y funcional, con especial atención a las nuevas tecnologías y a su ubicación medioambiental. La principal tendencia artística ha sido el racionalismo, representado fundamentalmente por la Escuela de la Bauhaus.

1.12.25. FAUVISMO

Primer movimiento vanguardista del siglo XX que supuso una experimentación en el terreno del color, que es concebido de modo subjetivo y personal, aplicándole valores emotivos y expresivos a los objetos. Destacan Henri Matisse, Albert Marquet, Raoul Dufy, André Derain y Maurice de Vlaminck.

1.12.26. EXPRESIONISMO

Defiende un arte más personal e intuitivo, donde predomina la visión interior del artista –la “expresión”– frente a la plasmación de la realidad –la “impresión”–, reflejando en sus obras una temática personal e intimista con gusto por lo fantástico, deformando la realidad para acentuar el carácter expresivo de la obra. Con precedentes en las figuras de Edvard Munch y James Ensor, se formó principalmente en torno a dos grupos: Die Brücke (Ernst Ludwig Kirchner, Erich Heckel, Karl Schmidt-Rottluff, Emil Nolde) y Der

Blaue Reiter (Vasili Kandinski, Franz Marc, August Macke, Paul Klee), destacando igualmente Egon Schiele, Oskar Kokoschka, Amedeo Modigliani, Marc Chagall, etc.

1.12.27. CUBISMO

Este movimiento se basó en la deformación de la realidad mediante la destrucción de la perspectiva espacial de origen renacentista, organizando el espacio en función de una trama geométrica, con visión simultánea de los objetos, una gama de colores fríos y apagados, y una nueva concepción de la obra de arte, con la introducción del collage. La figura principal de este movimiento fue Pablo Picasso, junto a Georges Braque, Juan Gris y Fernand Léger, así como Alexander Archipenko, Pablo Gargallo y Julio González en escultura. Una derivación del cubismo fue el orfismo de Robert Delaunay.

1.12.28. FUTURISMO

Movimiento italiano que exaltó los valores del progreso técnico e industrial del siglo XX, destacando aspectos de la realidad como el movimiento, la velocidad y la simultaneidad de la acción. Destacan en pintura Giacomo Balla y Gino Severini, y Umberto Boccioni en escultura.

1.12.29. DADAÍSMO

Movimiento de reacción a los desastres de la guerra. El dadaísmo supuso un planteamiento radical del concepto de arte, que pierde cualquier

componente basado en la lógica y la razón, reivindicando la duda, el azar, lo absurdo de la existencia. Esto se traduce en un lenguaje subversivo, donde se cuestionan tanto las temáticas como las técnicas tradicionales del arte, experimentando con nuevos materiales y nuevas formas de composición, como el collage, el fotomontaje y los ready-made. Destacan Hans Arp, Francis Picabia, Kurt Schwitters y Marcel Duchamp.

1.12.30. SURREALISMO

Puso especial énfasis en la imaginación, la fantasía, el mundo de los sueños, con una fuerte influencia del psicoanálisis, como se percibe en su concepto de “escritura automática”, por la que intentan expresarse liberando su mente de cualquier atadura racional, mostrar la pureza del inconsciente. La pintura surrealista se movió entre la figuración (Salvador Dalí, Paul Delvaux, René Magritte, Max Ernst) y la abstracción (Joan Miró, André Masson, Yves Tanguy). En escultura destacan Henry Moore, Constantin Brancusi, Alberto Giacometti y Alexander Calder.

1.12.31. ARTE ABSTRACTO

Cuestionado el concepto de realidad por las nuevas teorías científicas, y con el surgimiento de nuevas tecnologías como la fotografía y el cine, que ya se encargan de plasmar la realidad, se produce la génesis del arte abstracto el artista ya no intenta reflejar la realidad, sino su mundo interior, expresar sus sentimientos. El arte pierde todo aspecto real y de imitación de

la naturaleza para centrarse en la simple expresividad del artista, en formas y colores que carecen de cualquier componente referencial. Iniciado por Kandinski, fue desarrollado por el movimiento neoplasticista (De Stijl), con figuras como Piet Mondrian y Theo van Doesburg.

1.12.32. CONSTRUCTIVISMO

Surgido en la Rusia revolucionaria, es un estilo comprometido políticamente que pretende a través del arte realizar una transformación de la sociedad, mediante una reflexión sobre las formas puras artísticas concebidas desde aspectos como el espacio y el tiempo, que generan una serie de obras de estilo abstracto, con tendencia a la geometrización. Destacan Vladímir Tatlin, Lissitzky, Anton Pevsner y Naum Gabo. Una variante fue el suprematismo de Kasimir Malevich. Las últimas tendencias artísticas (1945- actualidad) pierden incluso el interés por el objeto artístico: el arte tradicional era un arte de objeto, el actual de concepto. Hay una revalorización del arte activo, de la acción, de la manifestación espontánea, efímera, del arte no comercial (arte conceptual, happening, environment).

1.12.33. INFORMALISMO

Conjunto de tendencias basadas en la expresividad del artista, renunciando a cualquier aspecto racional del arte (estructura, composición, aplicación preconcebida del color). Incluye diversas corrientes como el tachismo, el art brut y la pintura matérica. Destacan Georges Mathieu, Hans

Hartung, Jean Fautrier, Jean Dubuffet, Antoni Tàpies, Lucio Fontana, Antonio Saura, Manolo Millares, etc. En escultura cabe citar a Jorge Oteiza, Pablo Serrano y Eduardo Chillida. En Estados Unidos se desarrolló el expresionismo abstracto, caracterizado por la utilización de la técnica del dripping, el chorreado de pintura sobre la tela, sobre la que intervenía el artista con diversos utensilios o con su propio cuerpo. Entre sus miembros figuran Jackson Pollock, Mark Rothko, Franz Kline y Willem de Kooning.

1.12.34. POP-ART

Surgió en Estados Unidos como movimiento de rechazo al expresionismo abstracto, englobando una serie de autores que vuelven a la figuración, con un marcado componente de inspiración popular, tomando imágenes del mundo de la publicidad y de los medios de comunicación de masas. Con un precedente en el llamado New Dada (Robert Rauschenberg, Jasper Johns), destacaron en el pop-art Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Tom Wessel-mann, James Rosenquist, Eduardo Paolozzi, Richard Hamilton y, en escultura, Claes Oldenburg.

1.12.35. NUEVO REALISMO

Movimiento francés inspirado en el mundo de la realidad circundante, del consumismo y la sociedad industrial, del que extraen –al contrario que en el pop-art– su aspecto más desagradable, con especial predilección por los materiales detríticos. Sus representantes fueron Arman, César Baldaccini,

Yves Klein, Jean Tinguely, Piero Manzoni, etc.

1.12.36. ARTE CINÉTICO

También llamado op-art (arte óptico), es un estilo que pone énfasis en el aspecto visual del arte, especialmente en los efectos ópticos, que son producidos bien por ilusiones ópticas (figuras ambiguas, imágenes persistentes, efecto de moiré), bien mediante el movimiento o los juegos de luces. Destacan Victor Vasarely, Jesús Rafael Soto, Yaacov Agam, Julio Le Parc, Eusebio Sempere, etc.

1.12.37. ARTE DE ACCIÓN

Son diversas tendencias basadas en el acto de la creación artística, donde lo importante no es la obra en sí, sino el proceso creador, en el que además del artista interviene a menudo el público, con un gran componente de improvisación. Engloba diversas manifestaciones artísticas como el happening, la performance, el environment, la instalación, etc. Entre sus figuras destacan Joseph Beuys, Allan Kaprow, Wolf Vostell, Yoko Ono, Nam June Paik, etc.

1.12.38. MINIMALISMO

Con un antecedente en la Nueva abstracción (o Abstracción posthistórica), el minimalismo fue una corriente que supuso un proceso de desmaterialización que desembocaría en el arte conceptual. Son obras de

carácter abstracto, de acusada simplicidad, reducidas a un mínimo motivo, depurado al planteamiento inicial del autor, la base sobre la que habría desarrollado la idea que, sin embargo, queda plasmada en su fase inicial. Destacaron los pintores Robert Mangold y Robert Ryman, y los escultores Carl Andre, Dan Flavin, Donald Judd y Sol LeWitt.

1.12.39. HIPERREALISMO

Como reacción al minimalismo surgió esta nueva corriente figurativa, caracterizada por su visión superlativa y exagerada de la realidad, que es plasmada con gran exactitud en todos sus detalles, con un aspecto casi fotográfico. Destacan Chuck Close, Richard Estes, Antonio López García y, en escultura, George Segal, famoso por sus figuras humanas en yeso.

1.12.40. ARTE CONCEPTUAL

Tras el despojamiento material del minimalismo, el arte conceptual renuncia al sustrato material para centrarse en el proceso mental de la creación artística, afirmando que el arte está en la idea, no en el objeto. Incluye diversas tendencias: el arte conceptual lingüístico, el más purista de la conceptualidad, centrado en la relación arte-lenguaje (Joseph Kosuth); el arte povera, centrado en las instalaciones, generalmente de materiales detríticos (Mario Merz, Jannis Kounellis); el body-art, con el cuerpo humano como soporte; el land-art, que utiliza la naturaleza como soporte, con un marcado componente efímero; el bio-art, que usa técnicas biológicas, etc.

1.12.41. ARTE POSMODERNO

Por oposición al denominado arte moderno, es el arte propio de la posmodernidad. Asumen el fracaso de los movimientos de vanguardia como el fracaso del proyecto moderno: las vanguardias pretendían eliminar la distancia entre el arte y la vida, universalizar el arte; el artista posmoderno, en cambio, es autorreferencial, el arte habla del arte, no pretenden hacer una labor social. Destacan artistas individuales como Jeff Koons, David Salle, Jean-Michel Basquiat, Keith Haring, Julian Schnabel, Miquel Barceló, etc.; o también diversos movimientos como la transvanguardia italiana, el neoexpresionismo alemán, el neomanierismo, la figuración libre, etc

1.13. ETAPAS DEL DESARROLLO VIKTOR LOWENFELD.

Etapa del garabato (de los 2 a los 4 años)' En esta etapa no hay una auténtica motivación para representar objetos o personas sino simplemente una motivación hacia el movimiento. Lowenfeld profundiza en esta etapa hablando de hasta tres tipos diferentes de garabateos:

1.13.1. ETAPA DEL GARABATEO DESORDENADO

El niño comienza a garabatear en torno a los 18 meses. Estos primeros dibujos no tienen sentido ni representan nada, y son desordenados, porque el niño aún no tiene ningún control sobre sus movimientos. Cuando dibuja, el niño hace movimientos burdos, y al dibujar mueve todo el brazo. Es común

que el niño ni siquiera atiende cuando dibuja. En este momento, el niño aún no muestra ningún interés por el color.

1.13.2. ETAPA DEL GARABATEO CONTROLADO

El niño se va dando cuenta de cómo sus movimientos afectan al papel y se siente atraído al comprobar como su movimiento afecta a su entorno. En este momento al niño ya le atraen los cambios de color cuando garabatea.

1.13.3. ETAPA DEL GARABATEO CON NOMBRE

Esta etapa es similar a la que Georges-Henri Luquet llamaba etapa del Realismo Fortuito. El niño observa los garabatos y les busca un significado: “eso es una casa”, “ese es un niño”. Pero esta explicación es a posterior el niño no intentaba dibujar eso y no hay concordancia de color (por ejemplo, lo que ha dibujado con su lapicero rojo dice que es un árbol).

1.13.4. ETAPA PRE-ESQUEMÁTICA (de los 4 a los 7 años)

El niño se siente tan atraído hacia el dibujo que puede llegar a concentrarse en la tarea durante media hora. El niño comienza a elaborar esquemas en sus dibujos. En este momento por primera vez intenta reflejar algo. Aquello en lo que por primera vez siente interés es en la figura humana, y la manera en lo que lo representa es en los llamados “renacuajos”, que muchas veces son una cabeza de la que surgen dos piernas largas. La importancia que le da a la cabeza viene de que el niño lo relaciona con los

principales sentidos, con la alimentación y con el reconocimiento de la cara de los seres queridos. Al principio los rostros y los dibujos tienen pocos elementos, y poco a poco los va aumentando de forma progresiva. Esta es una característica típica de esta etapa, la adición de elementos.

1.13.5. ETAPA ESQUEMÁTICA (de los 7 a los 9 años)

Los dibujos representan el concepto del objeto para el niño. Aun así, algunos dibujos se asemejan más que otros a la realidad. Esto dependerá de su experiencia personal. Trata de representar el objeto tal cual es, incluidos los colores.

1.13.6. ETAPA DEL REALISMO (de los 9 a los 12 años)

Hacia los 9 años la representación esquemática y las líneas geométricas no bastarán para permitir que el niño se exprese; intenta ahora enriquecer su dibujo y adaptarlo a la realidad. El dibujo es más natural. Es la edad de la pandilla, una época en que sus pares (sus iguales) adquieren una gran importancia. Descubren su independencia social. Los chicos disfrutan con sus reuniones y códigos propios, en ese mundo lleno de emociones que los mayores no comprenden.

1.13.7. ETAPA DEL SEUDO-NATURALISMO (de los 12 a los 13 años)

El producto final adquiere cada vez más importancia. El dibujo ya tiene una perspectiva espacial, y el dibujo del cuerpo adquiere un mayor

significado, aumentando las características sexuales en el dibujo.

Etapas de la decisión (de los 13 a los 14 años) El niño decide cuál técnica desea perfeccionar y elige una, según el producto que desea obtener.

1.14. LA PSICOLOGÍA DEL COLOR.

La psicología de los colores fue estudiada por Goethe quien había manifestado el efecto íntimo del color sobre los individuos. Las opiniones respecto a cómo se interpreta el color son variadas, autores como Eva Heller (2005) respaldan que los colores y los sentimientos no se combinan de forma accidental, sus asociaciones no son cuestiones de gusto por el contrario refieren experiencias universales.

Por otro lado, otros como Hembree (2006) sostienen que las asociaciones del color con los conceptos dependen de cada cultura, y que sólo se puede decir que existen algunos lugares comunes que coinciden en significado. Por último, otra corriente de pensamiento encabezada por Georgina Ortiz Hernández (2004) expresan que quienes utilizan el color como medio de comunicación, están interesados en el efecto que este produce sobre el receptor y no tanto en su valor comunicante.

Umberto Eco señala que la denotación es la referencia inmediata que el código asigna a un término en una cultura determinada, llamada esta última referente del signo (en Ortiz Hernández, 2004). Finalmente, Costa (2003, pág. 61) afirma que teóricamente las cosas están siempre dentro de

un contexto, y un color no es visible en estado puro, ni aislado de otros colores, esta yuxtaposición hace que cada color adquiera un valor distinto; no es lo mismo un color rojo sobre blanco que sobre negro.

1.15. ¿QUÉ SON LOS COLORES PSICOLÓGICOS?

Psicología del color (2004). El color es más que un fenómeno óptico y que medio técnico.

Los teóricos de los colores distinguen entre colores primarios – rojo, amarillo y azul, colores secundarios – verde, anaranjado y violeta – y mezclas subordinadas, como rosa, gris o marrón.

También discuten sobre si el blanco y el negro son verdaderos colores, y generalmente ignoran el dorado y el plateado – aunque, en un sentido psicológico, cada uno de estos trece colores es un color independiente que no puede sustituirse por ningún otro, y todos presentan la misma importancia. El rosa procede del rojo, pero su efecto es completamente distinto. El gris es una mezcla de blanco y negro, pero produce una impresión diferente a la del blanco y a la del negro. El naranja está emparentado con el marrón, pero su efecto es contrario al de éste.

1.16. LA ERGONOMÍA DEL COLOR.

Según el estudio del color realizado por Studio 7.5 en el libro titulado Colores Digitales (2003), los medios de comunicación que utilizan una pantalla para comunicar la información están cada vez más presentes en la

vida diaria. El material presentado de esta forma supone una mayor incomodidad para la vista que el papel impreso. Por lo tanto, cuándo se diseña para la pantalla tiene sentido reducir al máximo las molestias para la vista a fin de conseguir que la visión del documento sea lo más cómoda posible.

Un nivel de resolución bajo en combinación con una velocidad de regeneración lenta dificultan la lectura en pantalla. Casi todo el mundo ha experimentado en su propia piel como un texto leído y corregido aparece plagado de errores cuando se imprime.

Una buena elección del color de pantalla puede contribuir en gran medida a reducir las molestias. El formato en blanco y negro constituye la herencia de la primera aplicación del ordenador personal. Cuando hay períodos prolongados de lectura, conviene recordar que el contraste de brillo del 100% resultante del uso del negro sobre blanco o de blanco sobre negro no es adecuado. En ambos casos los contornos de las letras tienden a deslumbrar. Una diferencia de brillo entre el 40 y el 90% asegura un texto legible con facilidad.

1.17. SEMIÓTICA DEL COLOR.

La semiótica, como disciplina está en la base de todos los sistemas cognitivos biológicos, humanos y no humanos; engloba y provee el marco epistemológico adecuado para todas las áreas de conocimiento. Si se considera el color como signo, se incluye todos los aspectos, puede

funcionar como signo para un fenómeno físico, para un mecanismo fisiológico o para una asociación psicológica. El signo, según la concepción de Charles S. Peirce es algo que está por alguna otra cosa y que es entendido o tiene algún significado para alguien (en Magariños de Morentín, 1983). Un signo sirve para representar o sustituir algo que no está presente en algún sistema que sea capaz de interpretar tal sustitución.

En relación con esto, Charles Morris utiliza la concepción trídica del signo, y plantea tres niveles o dimensiones de la semiosis: la “dimensión sintáctica”, donde se consideran las relaciones de los signos entre sí; la “dimensión semántica”, donde se consideran las relaciones de los signos con los objetos denotados y finalmente, la “dimensión pragmática”, donde se consideran las relaciones de los signos con los intérpretes.

Ingrid Calvo Ivanovic (2008) en su artículo “Semiótica del color”, establece que el color tiene dos niveles: el sintáctico y el semántico. Dichos niveles pueden analizarse desde el punto de vista semiótico. De acuerdo con la autora, en el nivel sintáctico intervienen los sistemas de orden de color, la definición de los colores, las leyes de combinaciones e interacciones, las armonías en la significación del color y su importancia para la divulgación de la ciencia. Un enfoque cualitativo las agrupaciones cromáticas, y cada aspecto que hace posible hablar de una gramática del color. En la dimensión de la semántica intervienen las relaciones del color y el objeto, los códigos, asociaciones y significado.

Es en este último nivel, donde el color significa y transmite información

que en muchas ocasiones puede resaltarse por el excedente de sentido. Es importante señalar que existen condicionantes para atribuir un significado ya que depende del contexto, cultura, edad, sexo, entre otras. Surge entonces la pregunta: ¿Cuál es la funcionalidad del color en la comunicación visual? Joan Costa (2003) expone al respecto que “diseñar, visualizar, supone utilizar colores y, por tanto, aplicar a este uso de funciones comunicativas, no siempre tiene relación con los colores tal como los vemos en la realidad, sino con una intencionalidad expresiva o comunicativa del diseñador”. Costa menciona textualmente que el color es una propiedad de las cosas del mundo, un fenómeno luminoso y una sensación óptica. Sin embargo, este factor contiene significantes diversos en el mundo de las imágenes funcionales y el diseño, incluyendo las acepciones psicológicas. En el estudio del color, el sistema fisiológico ojo-cerebro y la producción de significados se presentan no como cosas aisladas, sino como componentes del proceso creativo y del diseño en la generación de mensajes visuales.

En este sentido, una semiótica funcional del color está representada en tres grupos: color realista (variables naturalista, exaltado, expresionista); color fantasioso (variables imaginario y arbitrario); y color sígnico (variables esquemático, señalético, emblemático). El color realista y fantasioso se relaciona con la imagen; por el contrario, el color sígnico actúa directamente en el color.

En palabras de Costa (2003) “puede pensarse entonces en una semántica y una estética del color, donde cada elemento es fiel a su modelo

real, pero el conjunto adquiere superiores valores estéticos; sirviendo ambos para acentuar lo que se quiere transmitir”.

1.18. EL VOLUMEN.

Según Etienne Souriau (1998), La tridimensionalidad o sensación de volumen de una escultura está relacionada con el espacio físico ocupado por este volumen. Son más habituales los volúmenes de superficies curvas, más cercanas al cuerpo humano. Mientras que los volúmenes de planos rígidos y angulosos se relacionan con la arquitectura, cuando la escultura se adapta al marco arquitectónico. Con la aparición de la escuela moderna, se rompe la asociación clásica entre el concepto de escultura y de volumen macizo, puesto que se tiene en cuenta el espacio interior de una escultura con la creación de huecos en el volumen.

1.19. LA MASA.

Según Etienne Souriau (1998), Es la sensación de peso de una obra escultórica. En ciertas épocas, esta sensación de masa, de peso, parece desaparecer, como en algunas esculturas barrocas que parecen haberse liberado de la ley de gravedad. La palabra silueta, forma y masa con frecuencia son usadas como sinónimos. La silueta está relacionada con la forma que apreciamos, definida por los límites de la imagen de un objeto. Una forma, en cambio, puede ser física o abstracta. La masa, por último, está asociada al peso pictórico o compositivo de un objeto.

1.20. LA COMPOSICIÓN.

(Mentor Interactivo, *Océano 1999*) Para una apreciación correcta del arte de disponer las partes de una escultura o un relieve, deben estudiarse las proporciones de la figura, los ejes de simetría en torno a los cuales se estructura y finalmente, el juego de luces y sombras que incide sobre su superficie. Se denomina componer a conformar un todo utilizando diferentes partes. Al componer tomamos decisiones que marcan un propósito: Representar óptimamente, de forma audiovisual, lo que se intenta transmitir al espectador.

Como en la pantalla, la cual es primordialmente un espacio bidimensional, una parte importante del trabajo la conforman los elementos visuales: Punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, perspectiva y escala. Pero como lo proyectado en pantalla varía con el transcurrir del tiempo, a los elementos visuales debemos adicionar los temporales, que se manifestarán a través del movimiento, el ritmo, la variación de tamaño, la progresión narrativa y el fuera de cuadro.

1.21. LAS PROPORCIONES.

(Mentor Interactivo, *Océano 1999*) Todas las épocas han visto intentos de fijar unas proporciones ideales y un sistema que ayudase a la representación de estas medidas perfectas. No obstante, a veces estas proporciones se han visto sometidas a deformaciones y correcciones, por

distintos motivos:

Ópticos: Por ejemplo, las esculturas situadas en posiciones elevadas, que vistas de cerca resultarían deformes.

De expresión: Es el caso de las figuras del románico, con unas proporciones muy alargadas en aras de una mayor espiritualidad.

Artísticos: Son correcciones exigidas por las limitaciones del marco arquitectónico, como por ejemplo las estatuas-columna.

Puramente estéticos: Como las esculturas manieristas.

1.22. ¿CÓMO EL CONTEXTO DETERMINA EL EFECTO?

Psicología del color (2004). Ningún color carece de significado. El efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color.

El color de una vestimenta se valora de manera diferente que el de una habitación, un alimento o un objeto artístico. El contexto es el criterio para determinar si un color resulta agradable y correcto o falso carente de gusto. Un color puede aparecer en todos los contextos posibles – en el arte, el vestido, los artículos de consumo, la decoración de una estancia y despierta sentimientos positivos y negativos.

1.23. DISEÑO Y TIPOGRAFÍA.

Según Martin Montesinos y José Luis (2003). Hasta el abaratamiento de la reproducción a todo color, el papel del diseñador gráfico quedaba con

frecuencia limitado a la tipografía. Pero incluso en la actualidad, pese al uso mucho más extendido de la ilustración y fotografía, y la ampliación del papel desempeñado por el diseñador gráfico, la tipografía y su diseño son aún un elemento clave de todo trabajo gráfico. Si no se presta atención al impacto e importancia del elemento tipográfico en el diseño, se pueden arruinar ideas por otra parte talentosa.

1.24. TIPO.

La *Biblioteca del Diseño Gráfico 1994* lo define como: Modelo, ejemplar. Símbolo. Representativo de cosa figurada. Arte Gráfico. La tipografía responde a las modas en la cultura visual como totalidad. Por ejemplo, el gusto por la decoración pesada de la Inglaterra victoriana se extendió por todo el espectro de las artes visuales, desde la arquitectura a la tipografía. Cualquier oportunidad para una floritura, un rollo de pergamino o un adorno fantasioso era aprovechado por los diseñadores de la nación, y la tipografía siguió reflejando este estilo hasta la primera parte del siglo actual.

1.25. TIPOS DE LETRA Y FUENTES.

Según Ambrose Gavin / Harris Pau. (2005), el uso común de las palabras. “tipografía” y “fuentes” se utilizan como sinónimos. En la mayor parte de los casos no es relevante ya que su confusión es prácticamente universal y la mayoría de las personas, incluidos los diseñadores, tendría dificultad para definir “correctamente” cada una. No obstante, cada término

posee un significado intrínseco y muy distinto del otro.

Según el Complete Manual of Typography de James Felici, una tipografía es un conjunto de caracteres, letras, números, símbolos, puntuación, etc., que tienen el mismo diseño distintivo. Una fuente en cambio, es el elemento físico de la producción del tipo de letra, ya se trate de la descripción de un tipo de letra en código informático, película litográfica, metal o tallado en madera. Felici explica esta distinción de manera muy simple y compara la fuente con un molde para hacer galletas y el tipo de letra con la galleta que se obtiene con ese molde. Cuando se mira un diseño, uno se puede preguntar qué tipografía se ha utilizado o en qué fuente se creó el tipo, pero estrictamente no se puede preguntar qué fuente se utiliza.

1.26. CARACTERÍSTICAS DEL TIPO.

Quizá una de las cosas más importantes que se deben de tener presentes cuando se observa un tipo de letra, o una familia de tipos de letra extensa, es que cada variación fue originalmente creada para una función específica.

Por ejemplo, comúnmente el alfabeto romano básico, utilizado para el cuerpo de texto. Las mayúsculas estándar, o vérsales, utilizadas para las iniciales y los títulos. El texto en mayúsculas requiere que el lector construya las palabras leyendo cada carácter individual, lo que resulta lento y cansado. Las letras de caja baja las desarrolló Alcuin en el siglo VIII, porque le permitían dividir el texto en frases y párrafos empezando la primera letra de

una frase con una letra mayúscula.

1.27. ILUSTRACIÓN URBANA.

Brume, R., (2009) Hace alusión a todo el arte que está realizado en la calle, en la vía pública y normalmente son actividades ajenas a la ley siendo ilegal, dando lugar a controversias y enfrentamientos entre sus adeptos y sus detractores. Estas formas de arte suceden por iniciativa exclusiva del artista, incluye desde:

El grafitti: según la RAE (2005) proviene del término grafito que se refiere a palabras escritas en la pared. El grafitti se encuentra ya expandido en las grandes ciudades del mundo bajo un código invisible y cerrado de reglas desarrolladas a lo largo de la década 70 y que son seguidas por todos los exponentes de este movimiento. Siendo la primera expresión artística asociada con las calles, pero existen otras maneras de expresión artística como los posters o pegatinas.

Para Bansky (2006) El objetivo de la ilustración urbana es intentar sorprender a los observadores ya que normalmente se realizan este tipo de trabajos en zonas públicas que se frecuentan bastante. Todas las obras suelen llevar un mensaje muy llamativo, dicho mensaje suele ser revolucionario que critica sobre todo a la sociedad, pero con cierta ironía e intenta incitar a una lucha social, o concientizar a un grupo determinado de personas a cambiar una actitud o corregir un comportamiento destructivo.

La violencia en el contexto escolar se genera por diversos factores, los destacan las características psicológicas de agresores y de agredidos, el entorno familiar de las víctimas y victimarios y las particularidades de los centros educativos. La violencia a que se alude, habitualmente se manifiesta como falta de civismo, como burlas, insultos, exclusión social o como maltrato psicológico, físico o moral. (Fandiño y Bustos, 2005).

Ahora bien, para abordar el estudio del bullying, existen dos tendencias: una desarrollada desde un enfoque "Revisionista" de la teoría del conflicto, presentando alternativas de carácter técnico - racional, y la otra, desde una concepción de la educación política. (Dáger Ezpeleta, 1999). Desde el primer enfoque, el conflicto se aborda como un mal de las instituciones educativas, como un aspecto indeseable, inconcebible y aislado que merece ser tratado aplicando estrategias pedagógicas e implementando acciones educativas, descartando los posibles aprendizajes que se puedan presentar y que contribuyen a la construcción de posibles alternativas para manejar el conflicto.

1.28. EL ENTORNO VISUAL.

La visión define el acto de ver en todas las dimensiones. Se requiere de un esfuerzo mental para lograr ver con detalle y nitidez el objeto visual. El entorno visual es nuestro mejor maestro, y como seres pensantes memorizamos los objetos y las cosas externa e internamente. Establecemos una relación experiencial, (en algunos casos sobrepasa la experticia) con los

objetos, los reconocemos y codificamos. Como producto de la evolución y la historia vemos el mundo que nosotros mismos hemos construido, moldeado y transformado.

1.29. PERCEPCIÓN Y COMUNICACIÓN VISUAL.

Del autor J. Acosta (2014). Expresamos y recibimos mensajes visuales en tres niveles:

Nivel representacional. Aquello que vemos y reconocemos desde el entorno y la experiencia.

Nivel abstracto (abstractamente): Cualidad genérica de un hecho visual reducido a sus componentes visuales y por los significados emocionales en la construcción del mensaje.

Nivel simbólico (simbólicamente): El amplio universo de los sistemas de símbolos codificados que el hombre ha creado arbitrariamente y al que describe un significado. Estos términos se mantienen siempre interconectados con la comunicación.

1.30. DEFINICION DE BULLYING.

La palabra bullying proviene del inglés Bull, que significa toro, y agrupa un conjunto muy diverso de conductas: incluye desde la violencia física hacia un compañero hasta la agresividad verbal, ya sea de forma directa, por ejemplo, insultando o indirecta, más sutil, como difundiendo rumores falsos. (Martí, 2007).

Losada y Cols (2008), afirma que la palabra bullying proviene de la expresión Holandés el que significa "amante", pero en un sentido peyorativo ya que se aplica a los proxenetas.

Olweus (1998), explica que el bullying se produce cuando: Un alumno es agredido o se convierte en víctima cuando está expuesto, de forma repetitiva y durante un tiempo a acciones negativas que lleva a cabo otro alumno o varios de ellos. Las formas pueden servirse de palabras con amenazas o burlas, poner mote, o servirse de la acción, golpeando, empujando, dando patadas, impidiendo pasar libremente a alguien, o servirse incluso de otras formas, haciendo muecas, gestos obscenos y excluyendo del grupo a alguien apostado. Como característica del bullying, están la presencia de una víctima indefensa, la desigualdad de poder físico social psicológico, la repetición de la agresión durante un largo periodo de tiempo, la intimidación de un individuo inconcreto y no sobre un grupo y que ésta intimidación sea de tal magnitud que incida en la salud y el desarrollo personal de la víctima.

1.31. CARACTERÍSTICAS DEL BULLYING.

Avilés (2003), explica que, adicionalmente, las características específicas que diferencian del bullying de las conductas agresivas: existencia de una víctima indefensa atacada por un abusón o grupo de matones. Existencia de un desequilibrio de poder, de diversa índole. La acción agresiva tiene que ser repetida. Tiene que suceder durante un periodo largo de tiempo y de forma recurrente. El bullying no tiene que ver con otras

formas de conductas violentas o agresivas que suceden en las escuelas, como el juego turbulento, las riñas ocasionales, la indisciplina escolar, la disrupción dentro y fuera de clases, el desinterés académico, la conducta antisocial y los conflictos y broncas entre desconocidos.

Cuando se habla de bullying se hace referencia a casos como el del niño que se rehúsa de ir al colegio sin motivo aparente, que finge todo tipo de dolencias que justifiquen ante sus padres la no asistencia antes que declarar que está siendo víctima de un bullying que le hace la vida imposible. También, apunta a niños que son objetos de chantajes económicos por parte de un grupo de compañeros quienes le obligan a entregar determinada suma de dinero diaria o semanalmente si no quieren sufrir males mayores.

1.32. CAUSAS DEL BULLYING.

Según la mirada de Fandiño y Bustos (2005) son:

1.32.1 FACTORES ENDOGENOS

Tuvilla (1994), sostiene que los factores endógenos que influyen en la manifestación del bullying son:

Las actitudes emocionales básicas de los padres hacia sus hijos durante los primeros años de vida. Una actitud emocional negativa, caracterizada por falta de calor e implicación, incrementa el riesgo que los niños y las niñas se puedan mostrar agresivos u hostiles.

La permisividad y tolerancia hacia la conducta agresiva de los niños y

niñas, sin establecer límites claros que controlen la actitud agresiva contra los pares, hermanos y adultos, contribuyen a incrementar el nivel de conducta del menor.

El uso de métodos de disciplina autoritarios, de ostentación de poder, tales como el castigo físico y las explosiones emocionales negativas, pueden estimular la conducta agresiva.

1.32.2. FACTORES EXOGENOS

El centro escolar y la familia, pueden favorecer en el aprendizaje de interacciones agresivas por parte del niño con otros miembros de su círculo social, esto debido a la observación e imitación de modelos agresivos resultado de una desdibujada cohesión interna dentro del claustro tanto de profesores como del alumnado, dificultades para trabajar en equipo, poca implicación en los problemas o decisiones colectivas y así, como la falta de normas consensuadas.

1.32.3. FACTORES CONTEXTUALES

Dentro de estos se pueden observar claramente los índices de calidad de vida (ingresos per cápita, desarrollo de los derechos sociales y culturales) que al establecerse de manera negativa son difíciles de tratar y modificar.

1.32.4. FACTORES CULTURALES

Dentro de estos se pueden comprender un conjunto de creencias,

valores e ideas sobre la realidad que son compartidas en el seno de un grupo humano y dentro de los cuales muchos de los actos de agresión pueden no ser vistos como violencia, sino como medios de defensa o para ganar estatus.

1.33. CONSECUENCIAS DEL BULLYING.

Avilés (2003), se refiere a las siguientes como las principales consecuencias del bullying: para la víctima generalmente presenta dificultades en el desempeño escolar con el consecuente fracaso académico, niveles altos y continuos de ansiedad, más concretamente ansiedad anticipatoria, insatisfacción, fobia de ir al colegio, y conformación de una personalidad insegura e insana para el desarrollo correcto e integral del infante. La imagen que las víctimas tienen de sí mismos pueden llegar a ser muy negativas en cuanto a su competencia académica, conductual y de apariencia física. En algunos casos también pueden desencadenar reacciones agresivas en intentos de suicidio.

Davis & Davis (2008), Aseguran que estudios recientes han encontrado una relación entre la intimidación y mayores tasas de depresión infantil, generándose así, niños y niñas más agresivos y con un vago rendimiento académico.

Los estudiantes que son intimidados son propensos a la soledad, y a tener dificultades para tener amigos y, por ende, entablar relaciones interpersonales en la escuela, también presentan una tasa de problemas de

ansiedad anormalmente alta, por ansiedad se entienden los temores y las preocupaciones que interfieren con las actividades normales, de manera que habitualmente se presenta insomnio, pesadillas nocturnas, tics, no querer ir a la escuela, pérdida del apetito y trastornos gastrointestinales o dermatológicos.

2. BASES LEGALES.

Artículo 1. Las disposiciones de esta Ley protegen los derechos de los autores sobre todas las obras del ingenio de carácter creador, ya sean de índole literaria, científica o artística, cualquier sea su género, forma de expresión, mérito o destino. Los derechos reconocidos en esta Ley son independientes de la propiedad del objeto material en el cual esté incorporada la obra y no están sometidos al cumplimiento de ninguna formalidad. Quedan también protegidos los derechos conexos a que se refiere el Título IV de esta ley.

Artículo 2. Se consideran comprendidas entre las obras del ingenio a que se refiere el artículo anterior, especialmente las siguientes: los libros, folletos y otros escritos literarios, artísticos y científicos, incluidos los programas de computación, así como su documentación técnica y manuales de uso; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático-musicales, las obras coreográficas y pantomímicas cuyo movimiento escénico se haya fijado por escrito o en otra forma; las composiciones musicales con o sin palabras; las

obras cinematográficas y demás obras audiovisuales expresadas por cualquier procedimiento; las obras de dibujo, pintura, arquitectura, grabado o litografía; las obras de arte aplicado, que no sean meros modelos y dibujos industriales; las ilustraciones y cartas geográficas; los planos, obras plásticas y croquis relativos a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias; y, en fin, toda producción literaria, científica o artística susceptible de ser divulgada o publicada por cualquier medio o procedimiento.

Artículo 6. Se considera creada la obra, independientemente de su divulgación o publicación, por el solo hecho de la realización del pensamiento del autor, aunque la obra sea inconclusa. La obra se estima divulgada cuando se ha hecho accesible al público por cualquier medio o procedimiento. Se entiende por obra publicada la que ha sido reproducida en forma material y puesta a disposición del público en un número de ejemplares suficientes para que se tome conocimiento de ella.

Artículo 18. Corresponde exclusivamente al autor la facultad de resolver sobre la divulgación total o parcial de la obra y, en su caso, acerca del modo de hacer dicha divulgación, de manera que nadie puede dar a conocer sin el consentimiento de su autor el contenido esencial o la descripción de la obra, antes de que aquél lo haya hecho o la misma se haya divulgado.

Artículo 19. En caso de que una determinada obra sea publicada o divulgada por persona distinta a su autor, éste tiene el derecho de ser reconocido como tal, determinando que la obra lleve las indicaciones

correspondientes.

Artículo 20. El autor tiene, incluso frente al adquirente del objeto material de la obra, el derecho de prohibir toda modificación de la misma que pueda poner en peligro su decoro o reputación.

Artículo 23. El autor goza también del derecho exclusivo de explotar su obra en la forma que le plazca y de sacar de ella beneficio. En los casos de expropiación de ese derecho por causa de utilidad pública o de interés general, se aplicarán las normas especiales que rigen esta materia.

Artículo 25. El derecho de autor dura toda la vida de éste y se extingue a los sesenta años contados a partir del primero de enero del año siguiente al de su muerte, incluso respecto a las obras no divulgadas durante su vida.

Artículo 26. Para las obras hechas en colaboración, los sesenta años a que se refiere el artículo anterior comenzarán a contarse a partir del primero de enero del año siguiente al de la muerte del colaborador que sobreviva a los demás.

Artículo 41. La reproducción consiste en la fijación material de la obra por cualquier forma o procedimiento que permita hacerla conocer al público u obtener copias de toda o parte de ella, y especialmente por imprenta, dibujo, grabado, fotografía, modelado o cualquier procedimiento de las artes gráficas, plásticas, registro mecánico, electrónico, fonográfico o audiovisual, inclusive el cinematográfico. El derecho de reproducción comprende también la distribución, que consiste en la puesta a disposición del público del original o copias de la obra mediante su venta u otra forma de transmisión de la

propiedad, alquiler u otra modalidad de uso a título oneroso. Sin embargo, cuando la comercialización autorizada de los ejemplares se realice mediante venta, el titular del derecho de explotación conserva los de comunicación pública y reproducción, así como el de autorizar o no el arrendamiento de dichos ejemplares.

Artículo 59. Se presume, salvo pacto expreso en contrario, que los autores de las obras creadas bajo relación de trabajo o por encargo, han cedido al patrono o al comitente, según los casos, en forma ilimitada y por toda su duración, el derecho exclusivo de explotación definido en el artículo 23 y contenido en el Título II de esta Ley. La entrega de la obra al patrono o a quien encarga la creación, según corresponda, implica la autorización para que éstos puedan divulgarla, así como para ejercer los derechos a que se refieren los artículos 21 y 24 de esta Ley y la de defender los derechos morales, en cuanto sea necesario para la explotación de la obra. La cesión a que se refiere este artículo, no se efectúa implícitamente respecto de las conferencias o lecciones dictadas por los profesores en universidades, liceos y demás instituciones docentes.

3. CASOS DE ESTUDIO.

Todos los casos de estudios presentados son algunos de las mejores ilustraciones del año 2015.

CUADRO #1. "FRIDA KAHLO" POR MARKO 93 (2015)

Ubicación

Un muro de una calle parisina

Colores

Este mural contiene una gran gama de colores tanto fríos como azul y violeta, y cálidos que van desde amarillo a naranja. La mayoría de ellos son alegres con mucha saturación dándole mucha vida a este mural.

Materiales

Para realizar este mural se usó en su totalidad el aerosol

Técnica

La forma en que fue aplicado el aerosol da la sensación de que este mural fuera un mosaico

Tipografía

La tipografía presente en este mural es san serif y contorneada con líneas color azul oscuro

Formas

Las formas más presentes en este mural son las cuadradas ya que con esto le da esa sensación de mosaico. Pero aun así también tiene alguno que otro círculo u ovalo.



CUADRO #2. "SONIA" POR JORIT AGOCH (2015)

Ubicación

Pared de un edificio en Brooklyn, Nueva York

Colores

La mayoría de colores utilizados en este mural son variantes del color piel y distintos marrones agregando algunos grises azulados. En general los colores son cálidos.

Materiales

Pintura en aerosol y pinceles

Técnica

Este mural tiene un estilo realista. Tanto que llega a parecer una fotografía

Tipografía

No contiene tipografía. Solo la firma del autor del mismo

Formas

Las formas de que se presentan son circulares y oblicuas



Elaborado por: Márquez E, Reyes O, Vergara L. (2017)

CUADRO #4. MACROMURAL BARRIO DE PALMITAS- PACHUCA, MÉXICO (2015)

Ubicación

209 casas en pachuca, mexico

Colores

Están presentes todo tipo de colores. Pero todos son colores vivos con mucha saturación

Materiales

Esmalte acrílico

Tipografía

No contiene tipografía.

Formas

La mayoría son línea curvas



CUADRO #3. "JOHANNA Y BROREMANN" POR ERNEST ZACHAREVIC. (2015)

Ubicación

Pared de un edificio en la ciudad noruega de Stavanger

Colores

En su mayoría se usa el gris con algún que otro azul o marrón para darle el efecto de metal

Materiales

Pintura en aerosol

Técnica

Contiene un estilo realista

Tipografía

No contiene tipografía.

Formas

Las formas de que se presentan son circulares y oblicuas.



Elaborado por: Márquez E, Reyes O, Vergara L. (2017)

**CUADRO #5. OZ, FRANCIA POR VINNIE
GRAFFITI PARA EL FESTIVAL STREET ART
MAGNAC**

Ubicación

**Muro en la comuna de Oz, al sureste de
Francia**

Colores

Marrones y verdes

Materiales

Pintura en aerosol

Técnica

Este mural tiene un estilo más caricaturesco

Tipografía

No contiene tipografía.

Formas

La mayoría son línea curvas



Elaborado por: Márquez E, Reyes O, Vergara L. (2017)

Cuadro Comparativo

Casos	Ubicación	Colores	Materiales	Técnica	Tipografía	Formas
	Un muro de una calle parisina	De colores tanto fríos como azul y violeta. , y cálidos que van desde amarillo a naranja	Pintura en aerosol	Mosaico	San Serif	Las cuadradas ya que con esto le da esa sensación de mosaico
	Pared de un edificio en Brooklyn, Nueva York	Variantes del color piel y distintos marrones agregando algunos grises azulados	Pintura en aerosol y pinceles	Este mural tiene un estilo realista	No contiene tipografía. Solo la firma del autor del mismo	Las formas de que se presentan son circulares y oblicuas
	Pared de un edificio en la ciudad noruega de Stavanger	El gris con algún que otro azul o marrón	Pintura en aerosol	Contiene un estilo realista	No contiene tipografía	Las formas de que se presentan son circulares y oblicuas
	209 casas en pachuca, México	Están presentes todo tipo de colores	Esmalte acrílico		No contiene tipografía	La mayoría son línea curvas
	Muro en la comuna de Oz, al sureste de Francia	Marrones y verdes	Pintura en aerosol	Este mural tiene un estilo más caricaturesco	No contiene tipografía	La mayoría son línea curvas

Elaborado por: Márquez E, Reyes O, Vergara L. (2017)

4. METODOS DE DISEÑO.

CHRISTOPHER JONES.

CAJA NEGRA.

1Jones (1976) Lo define como el proceso donde el diseñador es capaz de producir los resultados en los que confía que tendrá éxito más no tiene la capacidad de explicarlos. Ver gráfico 1.

Gráfico 1: Método de Diseño “Caja Negra” según Jones (1976)

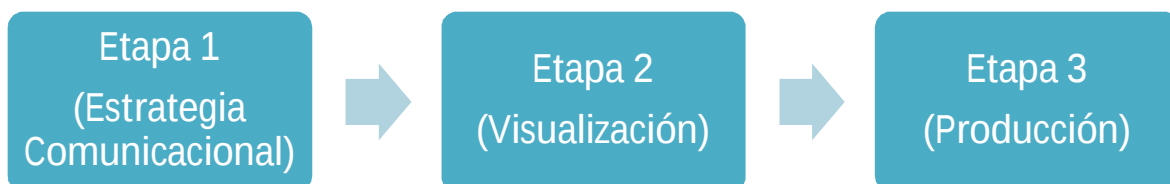


Elaborado por: Márquez E, Reyes O, Vergara L. (2017)

CAJA TRANSPARENTE.

Jones (1976) La define como el proceso donde el diseñador realiza el proceso de diseño ordenadamente, es decir, lo explica desde el principio hasta el final. Ver gráfico 2.

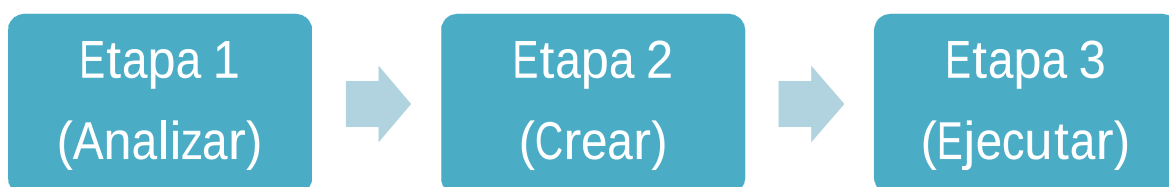
Gráfico 1: Método de Diseño “Caja Transparente” según Jones (1976)



Elaborado por: Márquez E, Reyes O, Vergara L. (2017)

BRUCE ARCHER.

Archer (1963-1964) En este método se propone seleccionar los materiales correctos y darles forma para satisfacer las necesidades de función y estética dentro de las limitaciones de los medios de producción



disponible. Ver gráfico.

Gráfico: Método de Diseño según Archer (1963-1964)
Elaborado por: Márquez E, Reyes O, Vergara L. (2017)

JORGE FRASCARA.

Frascara (1998) Define que, el diseño es el proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con relación de objetos destinados a producir comunicaciones



visuales. Ver gráfico.

Gráfico: Método de Diseño según Frascara (1998)
Elaborado por: Márquez E, Reyes O, Vergara L. (2017)