

Los Elementos de Diseño son los que componen los básicos a la hora de diseñar un cartel. Esencialmente son; imagen, tipografía y color, los cuales en nuestra experiencia visual están casi siempre relacionados. Trabajan según el diseñador, el cual debe comprender sus características de forma individual ya que cada uno tiene sus propias teorías.

En este capítulo repasaremos cada uno de estos elementos y sus estudios y teorías para con el fin de analizar más a fondo al cartel taurino de una forma separada y concisa para poder entender un todo general y darnos una visión más amplia de su composición y relación de signos.

### 3.1.- Tipografía

Con el término tipografía se designan dos conceptos diferentes, por un lado el arte de juntar caracteres para imprimir textos para formar palabras, líneas, párrafos y por otro un proceso de impresión mediante el cual, una imagen en relieve se entinta para reproducir un impreso.

Existen muchos factores formales alrededor de la tipografía y entre ellos están: La percepción que esta en relación con el tamaño de la letra, su estructura, forma, peso, color y textura. La legibilidad la característica gráfica y tipográfica para reconocer de manera rápida y fácil las formas de las letras y también esta el término tan discutido de legibilidad el cual es el que nos permite leer de forma ligera y concisa el mensaje que se quiere transmitir.

Se encuentran muchos tipos de letras con diferentes proporciones como; finas, anchas, gruesas entre otras y además tienen características formales diferentes como diferentes inclinaciones o remates. Como dice Marion March (1989), “es necesario, ante todo que comprendas las diferencias entre los distintos tipos y los diferentes aspectos cuando se imprimen de modos diferentes. Unos caracteres son finos; otros van en negrita: algunos se leen mejor sobre papel mate que sobre papel satinado y viceversa.”<sup>70</sup>

Y este es el punto de partida para la clasificación de caracteres en familias. Además los miembros de una familia se parecen entre sí, pero también tienen rasgos propios. Otra de las necesidades es porque las familias de caracteres cambian de significación dependiendo los países, por ejemplo en Francia a la letra Antique en Inglaterra se le llama Gothic, mientras que para los alemanes Antique significa Romana.

Es por eso que hay diferentes sistemas de ordenamiento para agrupar todas de una forma coherente. Entre los sistemas de clasificación más importantes se encuentran las de Maximilian Vox, Hermann Zapf, Françoise Thibaudeau, la Vox-A TYP I, etc.<sup>71</sup>

Para el estudio de la tipografía en el cartel taurino se utilizara la Vox-A TYP I que es la basada en la agrupación de fuentes por características comunes, normalizada con el nombre DIN 16518. La forma en se clasifica está relacionada también con la evolución de las familias tipográficas a lo largo de la historia y divide las familias en de 9 familias: Humanísticas, Gerdaldas, Reales, Didonas, Mecánicas, Lineales, Inscisas, Caligráficas, Manuales y Fracturas.

---

70 Marh, M. (1989). Tipografía creativa. Barcelona: ed. Gustavo Gili. p. 18

71 García S. F. (1995). El diseño letrográfico/ Gramática para el diseño de las letras. México: Tesis de Maestría: ENAP-UNAM. p. 135

Humanísticas: Familias tipográficas del siglo XV.

Características: Remates gruesos, inclinados y cortos, un ligero contraste de astas y una modulación inclinada, las mayúsculas tienen la misma altura que los trazos ascendentes, la “e” tiene la barra inclinada y hay gran espacio de letra en letra.

Ejemplos: Centaur, Cloister, Erasmus, Jenson, Schneidler y Augustea.

Geraldas: Unión de los nombres de Claude Garamond y Aldo Manuzio, tipógrafos del siglo XVI, que con sus trabajos marcaron cambios en la legibilidad.

Características: Remates son cóncavos y puntiagudos, muy pronunciados, un contraste más marcado en sus trazos, modulación ligeramente inclinada, las mayúsculas más pequeñas que los trazos ascendentes, la “e” minúscula tiene una barra recta y elevada, la altura de la equis es menor a la de las Humanas.

Ejemplos: Bembo, Garamond, Palatino, Times.

Reales: surgen a consecuencia de los caracteres encargados por Luis XIV a la Imprimerie Royale (Imprenta Real), en 1692, estos tipos se alejan de los trazos caligráficos de la pluma.

Características: Remates cóncavos y no tan puntiagudos, un contraste bastante marcado en sus trazos, sin modulación oblicua, el eje es casi recto, en las mayúsculas es menor a los trazos ascendentes, la «e» tiene la barra recta y elevada, espacios estrecho entre los carac-



45. Rasgos característicos de las humanas.



46. Rasgos característicos de las geraldas.



47. Rasgos característicos de las reales.



48. Rasgos característicos de las didonas.

terres, los rasgos de las descendentes son más cortos, que los de las familias de las Garaldas.

Ejemplos: Baskerville, Caslon y Bell.

Didonas: Denominada así por la unión de los nombres Firmin Didot y Giambattista Bodoni, tipógrafos del siglo XVIII. Sus formas no tienen ningún rasgo de los trazos caligráficos.

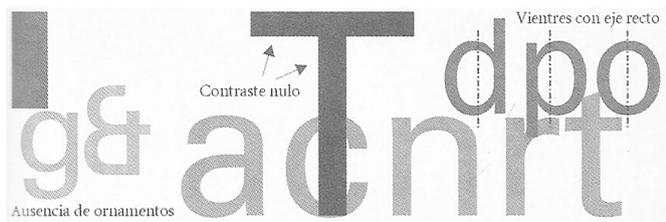


49. Rasgos característicos de las Mecánicas.

Características: Remates filiformes, rectos y delgados y tiene un contraste exagerado, la modulación y los ejes son verticales, las mayúsculas son ligeramente más bajas que los trazos ascendentes, la “e” minúscula tiene la barra recta y fina, el espacio entre los caracteres en estrecho.

Ejemplos: Bodoni, Didot, Basilia y Walbaum.

Mecánicas: Nacen con la influencia de la Revolución Industrial a comienzos del XIX, se separan de las formas tradicionales, la publicidad excesiva necesitaba caracteres gruesos e impactantes, los cuales se hicieron muy populares.



50. Rasgos característicos de las lineales.

Características: Los remates suelen ser rectangulares, con un contraste nulo, la modulación y los ejes son verticales, las mayúsculas tienen la misma altura que las ascendentes, la “e” minúscula tiene la barra recta y centrada, además el espacio es ancho entre los caracteres.

Ejemplos: Serifa, Clarendon, Memphis y Rockwell.

Lineales: Se originan en el siglo XIX, basadas en los caracteres griegos y romanos más antiguos.

Características: Ausencia de remates y ornamentos, no existe contraste entre sus trazos, apenas se estrechan en la uniones, la modulación es vertical, ejes rectos y verticales, las mayúsculas son ligeramente más pequeña que los trazos ascendentes, la “e” minúscula tiene barra recta y centrada, la altura de la equis es elevada.

Ejemplos: Heltética, Unica, Univers y Futura.

Incisas: Nacen al igual que las mecanas y lineales en el siglo XIX. Esta familia abarca una gran gama de estilos que abarca desde los caracteres basados en la escritura manual, hasta experimentos tipográficos, letras adornadas, sombreadas, deformadas, fileteadas, livianas o muy pesadas, donde la legibilidad puede quedar comprendida por el estilo gráfico.

Características: Al tener un amplio espectro no se pueden establecer sus principales características.

Ejemplos: Trajan, Graphia, Saphir y Fournier.

Caligráficas: Aquí incluimos los caracteres que parten de la escritura formal o inglesa de aspecto caligráfico, que se hicieron notables a partir del año 1800.

Características: Inclinación muy marcada, los rasgos descendentes son pesados y los ascendentes finos, la altura de la equis es muy reducida, las mayúsculas adornadas.

Ejemplos: English 157, Zapf Chancery y Coronet.



51. Rasgos característicos de las incisas.



52. Rasgos característicos de las caligráficas.



53. Rasgos característicos de las caligráficas.



54. Rasgos característicos de las fracturas.

Manuales: Se refiere a la imitación que ciertas letras tipográficas hacen de la escritura anterior a la imprenta.

Ejemplos: Benguiat, Frisky, Script y Contact.

Fracturas: Familias que presenta algún parentesco con las góticas, también conocidas como Fraktur, Blackletters o Textura Quadrata, son muy bellas, pero ilegibles. Fueron las primeras letras que se utilizaron para imprimir en tipos móviles.

Características: letra muy condensadas, la altura de la equis es muy grande, los ascendentes y descendentes muy reducidos, los trazos son relativamente constantes.<sup>72</sup>

Ejemplos: Bitstream fraktur, Fette fraktur y English old style.

Con respecto al cartel taurino se puede ver un claro uso de diferentes tipos de todas las familias, resaltando palabras como la ganadería o el matador en caracteres lineales o mecanos por ser caracteres más gruesos, destacados y más negros. Aunque los usos son muy variados ya que se ve la mezcla de caracteres finos con tipos gruesos, pero todo esto se ve a simple vista y punto de partida para la investigación.

### 3.2.- Imagen

La imagen en el cartel es uno de los elementos más importantes y aunque no existen normas establecidas para componer o empezar a diseñar, se hallan diferentes técnicas visuales que nos ayudan en un inicio.

72 de Buen, J. (2003). Manual de diseño editorial. México: ed. Santillana. p. 117 - 126

Cualquier acontecimiento visual es una forma con contenido, pero éste está intensamente influido por la significancia de las partes constituyentes como el color, el tono, la textura, la dimensión, la proporción y sus relaciones compositivas con el significado.”<sup>73</sup>

La imagen es una representación visual de algún objeto, son un referente de la realidad, sin embargo siempre varía la forma en que la imagen refleja o interpreta esa realidad. Esta implica varios procesos, ya sea mental, de percepción o memoria.

Se dan tres circunstancias en toda imagen: la selección de la realidad, los elementos que la configuran y una sintaxis, o un orden de los elementos para presentar esa realidad.

El proceso visual para D. A. Dondis tiene dos componentes fundamentales: El primero serían los componentes básicos como el punto, la línea, la composición y la textura. El segundo es la manipulación de esos elementos con técnicas que actuarán siempre como conectadores entre la intención y el resultado, es el como se disponen y ordenan para la composición de la realidad que es la imagen.

D. A. Dondis propone varias de técnicas, llamadas por ella como de comunicación visual, las cuales se organizan en parejas entre cuyos extremos hay también toda una serie de posibilidades, las cuales se presentan a continuación.

Equilibrio: Es una estrategia de diseño en la que hay un centro de gravedad entre dos partes o dos pesos. Puede ser simétrico o asimétrico.

---

73 Dondis, D. (1988). La sintaxis de la imagen. España: ed. Gustavo Gili. p. 27

Inestabilidad: Es la ausencia de equilibrio, provoca al espectador una inestabilidad en la composición y resulta visualmente muy provocadora e inquietante.

Simetría: Es el equilibrio axial, cuando la imagen esta dividida en dos partes iguales exactamente iguales.

Asimetría: Sus partes no son iguales ya que se varían sus pesos y posiciones, sin embargo puede ser una imagen equilibrada o no.

Regularidad: Consiste en el orden de la composición en relación al cual no se admiten desviaciones.

Irregularidad: Es lo inesperado, lo insólito, lo que no se ajusta a un orden descifrable.

Simplicidad: Impone el carácter directo y simple de la forma elemental, libre de complicaciones o elaboraciones secundarias.

Complejidad: Implica una complejidad visual debido a la cantidad de elementos que componen la imagen que da lugar a un difícil proceso de organización del significado.

Unidad: Es cuando la imagen esta formada con diferentes elementos sin que estén separados y se perciban y consideren como un objeto único.

Fragmentación: Es la descomposición de los elementos y unidades del objeto separados pero relacionados entre si, los cuales que conservan un carácter individual.

**Economía:** Es una ordenación visual mínima y juiciosa en la utilización de elementos. Es fundamental y realza los aspectos conservadores de lo puro.

**Profusión:** Se le recarga de elementos al elemento principal, adiciones discursivas, detalladas y algo de ornamentación, la cual es visualmente enriquecedora.

**Predictibilidad:** Es el orden y composición convencional. Se podría decir que se prevé de antemano lo que será todo el mensaje visual con un mínimo de información leída del total.

**Espontaneidad:** Técnica de gran carga emotiva, impulsiva y desbordante, se podría decir carece de un orden o de un plan, dando la idea de ser algo del momento, algo espontáneo.

**Actividad:** Se refleja el movimiento mediante mediante la representación o la sugestión, ya sea por la composición o la forma.

**Pasividad:** Al contrario que la actividad, la pasividad se produce mediante un equilibrio absoluto, un efecto de reposo en un objeto inmóvil.

**Neutralidad:** Es cuando todo el conjunto forma uno solo, sin ser uno más que lo otro. Sirve para superar determinadas reticencias que pueden darse en el espectador, mediante el uso de elementos simples.

**Acento:** Consiste en realzar intensamente una sola cosa contra un fondo uniforme.

Transparencia: Implica que es posible ver a través de la imagen para poder ver que hay detrás.

Opacidad: Es el bloqueo y la ocultación de elementos visuales sin dejar ver que hay detrás de esta.

Coherencia: Es la compatibilidad visual de los elementos usados en la composición visual.

Variación: En la composición visual las mutaciones están controladas por un tema dominante.

Realismo: Es, según nuestra experiencia visual crear mediante numerosos trucos y convenciones calculadas para reproducir las mismas claves visuales que el ojo transmite al cerebro, aunque para ello es necesario generalmente recurrir a ilusiones ópticas

Distorsión: Fuerza el realismo y pretende controlar sus efectos desviándose de los contornos regulares y también de la forma auténtica.

Singularidad: Consiste en centrar la composición en un tema aislado e independiente, sin ningún otro apoyo o estímulo visual, sea particular o general con lo que se transmite un énfasis específico.

Yuxtaposición: Expresa la interacción de estímulos visuales situando al menos dos claves juntas y activando la comparación relacional.

Secuencialidad: Se presenta como un orden lógico, un plan bien pensado. La ordenación puede responder a una fórmula, pero por lo general entraña una serie de cosas dispuestas según un esquema rítmico.

Aleatoriedad: En esta técnica, parecida a la de espontaneidad, da la impresión de una falta de plan, de una desorganización planificada o de una presentación accidental de la información visual.

Agudeza: Esta está muy ligada a la claridad del estado físico o de la expresión. Mediante el uso de contornos netos y de la precisión, el efecto final es nítido y fácil de interpretar.

Difusividad: Es blanda, menos nítida la cual no aspira tanto a la precisión, pero crea más ambiente, más sentimiento y más calor.

Continuidad: Se define por una serie de conexiones visuales ininterrumpidas y por la fuerza cohesiva que mantiene unida una composición de elementos diversos.

Episodicidad: Expresa conexiones débiles, pero refuerza el carácter individual de las partes que constituyen el todo, sin abandonar completamente el significado global.<sup>74</sup>

### 3.3.- Semiótica

En el mundo de las relaciones humanas vivimos comunicándonos con signos verbales y visuales, y basta decir que táctiles, auditivos (sin referirnos a las palabras) y olfativas. Porque cualquier estímulo sensible nos hace relacionarlo con alguna imagen mental, ya que pensamos con signos, como dice Jesús O. Elizondo “cada pensamiento es un signo”,<sup>75</sup> se refiere a que cada pensamiento debe remitir a algún otro, ya que esta es la esencia del signo.

---

74 Dondis. D. (1988). Op. Cit. p. 130 - 147

75 Elizondo J. (2008). Signo en acción: el origen común de la semiótica y el pragmatismo. México: Universidad Iberoamericana p.

68

En el código del Diseño Gráfico los signos gráficos son de dos tipos: las palabras escritas del lenguaje verbal que componen habitualmente cualquier mensaje escrito y en segundo término los signos estrictamente visuales. Los primeros son verbales y los segundos, icónicos o no verbales. La dialéctica entre ambos es la matriz del mecanismo mental de la ideación visual.

La semiótica es la ciencia que estudia el significado de los signos y su objetivo es el estudio de todos estos y los mensajes visuales que nos envían.<sup>76</sup> Y existen tres dimensiones que nos ayudan a entender el contenido de cualquier imagen. Aplicados en su inicio al lenguaje verbal y textual, también los encontramos en cualquier signo visual, cualquier conjunto de signos, o incluso cualquier síntoma y puede ser leído en estos niveles llamados: Semántica, sintáctica y pragmática.<sup>77</sup>

El primer término es la semántica que se refiere a los aspectos del significado, sentido o interpretación del significado de un determinado elemento, símbolo, palabra, expresión o representación formal. Éste nivel se relaciona con la intención o función de la imagen. Le corresponden las causas del mensaje gráfico.

Su meta principal es responder las preguntas ¿qué?, ¿para qué? y ¿con qué? En principio cualquier medio de expresión -lenguaje formal o natural- admite una correspondencia entre expresiones de símbolos o palabras y situaciones o conjuntos de cosas que se encuentran en el mundo físico o abstracto que puede ser descrito por dicho medio de expresión.

---

76 De la Torre. (2000). El lenguaje de los símbolos gráficos: introducción a la comunicación visual. México: ed. Limusa. p. 55

77 De la Torre. (2000). Op. Cit. p. 63

Las variantes semánticas según su aspecto figurativo se clasifican dos grupos: motivación analógica y motivación homológica.

La primera se refiere a la denotación grafica de un sujeto real, una imagen de tipo icónica y la segunda se refiere a la representación de una forma convencional y denota formas irreales de la comunicación humana.<sup>78</sup> Asimismo tiene tres constantes semánticas que son importantes para su estudio: El significante, el significado y la función.

El primero representa cualquier gráfico y se considera como elemento portador del significado. El segundo es el elemento que contiene un significante, el cual debe expresarse en forma clara y precisa, al mismo tiempo debe implicar una serie de connotaciones que en forma subjetiva complementen el mensaje. El tercero corresponde al objetivo para el cual fue creado el gráfico: para señalar, informar, controlar, identificar, etc. esto influye de manera categórica en las características gráficas del significante.

Asimismo existen varios tipos de significante como: el significante icónico y el significante simbólico, que a su vez este último se ha clasificado en tres tipos principales: el de tipo característico, el de tipo abstracto y los significantes universales.

El diseño de significantes esta clasificado en tres grupos según su función: El tipo 1 son los que tienen una integración total con los sistemas vigentes y carecen de creatividad. Del tipo de quien copia. El tipo 2 son aquellos vanguardistas que llegan a crear confusión en sus

diseños y el tipo 3 son los que aportan nuevas opciones de diseño, se podría decir que es el sistema éticamente correcto.

El significado semántico esta muy relacionado con el gráfico en dos aspectos: el aspecto sensible o de la forma es de tipo objetivo. Y el segundo es el del aspecto inteligible es el concepto que representa; que vendría siendo el significado que es de tipo subjetivo. Un ejemplo seria un anuncio de una cuchara y un tenedor que seria el aspecto sensible y su aspecto inteligible seria la existencia de un restaurant.

El aspecto inteligible de un significado gráfico esta relacionado íntimamente con su imagen. La relación imagen-significado es estrecha, y el significado estará invariablemente supeditado a su figura y no a la inversa. En la expresión de un mensaje, si el significante tiene el carácter formal idóneo y además es poseedor de una baja potencialidad de expresión, su función será eficaz.

También esta el nivel sintáctico que es el estudio de la relación de los significantes entre si y las relaciones que guardan con su propia estructura.

Existen dos areas dentro del estudio de la sintáctica que son: la estructura armónica y los sistemas visuales de comunicación. La primera es el estudio de la estética y sus leyes de percepción y su objetivo principal es la estructuración armónica de las formas. La segunda es el estudio del funcionamiento de las normas de visibilidad. Su objetivo principal esta dirigido a la normalización en el uso adecuado de los sistemas de información gráfica.

Cada lenguaje tiene sus propias normas de estructuración, en el diseño gráfico, una estructura visual es el conjunto de elementos para formar una imagen o forma lógica y coherente.

Los valores expresivos de la sintáctica son aquellos elementos que se manejan dentro de un contexto visual, con el fin de obtener una imagen armónica. Los valores expresivos son los siguientes: el punto, la línea, el contorno, la dirección, el tono, el color, la textura, la proporción, la dimensión y el movimiento.

Existen 6 leyes o principios que son primordiales en el comportamiento de la expresión en cualquier signo gráfico propuestos por el filósofo alemán Gustavo Teodoro Fechner y son:

1. El principio del umbral estético
2. Principio de la ayuda o del esfuerzo
3. Principio de la armonía
4. Principio de la verdad
5. Principio de claridad
6. Principio de asociación

También existen los procedimientos sistemáticos que son aquellos que integran un sistema mediante el cual se establece una comunicación constante con base en símbolos. Un ejemplo es el que corresponde a los sistemas de señalamientos, los cuales integran códigos de uso común a nivel internacional.

En el nivel pragmático se estudia la relación entre los significantes y los interpretados, se relaciona con la intención o función de la imagen. Le corresponden las causas del mensaje gráfico.

Este estudio se realiza bajo tres aspectos principales como: La pertinencia y potencialidad de las expresiones, las actitudes del intérprete y el significado como consecuencia.

La pertinencia y la potencialidad de la expresión designan lo que es la parte integral de una cosa, aquello que es propio, pero que debe su existencia a un propósito determinado. Corresponde a la correcta expresión del mensaje y evita posibles confusiones de interpretación. La ambigüedad comprensiva es cuando se percibe la figura pero se interpreta de forma equivocada.

La actitud del intérprete es cuando este ve, intuye e interpreta y obtiene una información de un gráfico al relacionar la imagen con una mental que él en su experiencia ya tiene.

Y al final el significado como consecuencia es la etapa donde se comprueba el verdadero contenido de lo significantes y ver si la imagen o mensaje cumplió con su cometido.<sup>79</sup>

Podemos ver que cada signo puede tener diferentes significados dependiendo de cómo es usado, y también dependiendo del contexto y el receptor y es por eso que hay diferentes teorías que pueden ser aplicadas para conocer el significado y relación de cualquier signo.

### **3.4.- Retórica**

Se denomina retórica al conjunto de reglas y preceptos para hablar bien. Es el arte de dar al lenguaje escrito o hablado eficacia para persuadir o conmover. Aporta a

---

79      *Ibidem*, p. 75 - 100

la comunicación visual un método de creación creativo que facilita y se enriquece si los diseñadores toman plena conciencia de un sistema que utilizan de modo intuitivo. La función de la retórica es esencialmente la persuasión.

Los recursos que se utilizan para operar sobre la imagen reciben el nombre de figuras retóricas. En ellas se enfrentan dos niveles del lenguaje: el propio y el figurado. La figura es la que posibilita el tránsito de uno a otro. Lo que se comunica a través de una figura podría haberse dicho sin ella de modo más simple y directo aunque no siempre tan eficiente.<sup>80</sup> A continuación exponemos las distintas figuras retóricas existentes:

La comparación es una asociación anunciada por signos verbales seguida de signos visuales.

La analogía es un relato expresado verbalmente esta acoplado a un relato parecido de naturaleza icónica.

La metonimia un relato indicado por medio de signos visuales es visualizado por signos que están efectiva con el relato visual.

La cadena es cuando un tema introducido verbalmente es completado por signos visuales.

La negación es cuando el signo verbal niega el signo visual.

La sinécdoque es cuando un relato expresado verbalmente es visualizado por una parte que representa el todo.

---

80 ENEL, F. (1971). El cartel, lenguaje, funciones retorica. Valencia, España: ed. Fernando Torres. p. 95

La especificación aparece cuando un signo visual esta acompañado del texto estrictamente necesario para su comprensión. El signo visual es especificado por el signo verbal.

La sustitución es cuando un signo visual es sustituido por otro en razón de sus características sintácticas

Clímax y anticlímax sintácticos son cuando una figura puramente visual presentada en una serie de imágenes. Una serie de imágenes que ilustra un tema se convierte en el curso del desarrollo de la secuencia, en más detallada o en mas general.

La oposición se basa en la comparación de dos situaciones: la primera anterior a la utilización del producto, la segunda resultante de la utilización de dicho producto.

La elipsis es la supresión de algunos elementos de un objeto o persona, para resaltar la finalidad o propiedades de algo.

La Hipérbole consiste en exagerar en la presentación de la realidad que se quiere representar.

La metáfora es lo mismo que una comparación, pero el como se elimina. Hablar de algo con otra cosa.

La alusión es la sustitución de un elemento por otro por su semejanza formal.

La fusión Visual consiste en unir imágenes para formar una sola, un “super-signo”.

El paralelismo es que signos verbales y visuales representan el mismo relato

La mediación asociativa es que un signo verbal es entresacado de entre toda una serie. Hay una ilustración de las ideas ligadas al relato y esta ilustración nos conducirá a otro relato de signos verbales.

La atenuación visual es una aserción verbal atenuada.

La exageración visual es llevar el significado del relato ilustrado hasta los límites visuales.<sup>81</sup>

En síntesis, la figura constituye una alteración del uso normal del lenguaje y tiene el propósito de hacer más efectiva la comunicación.

### 3.5.- Psicología del color

La percepción de la forma, profundidad o claroscuro está estrechamente ligada a la percepción de los colores. Este es una parte importante dentro del cartel al formar parte de sus elementos básicos de diseño y al igual que la tipografía y la imagen tiene características y teorías propias. Como dice Rob Carter (1999), "el color es magia visual, un lenguaje de ilusión".<sup>82</sup>

Es importante a la hora de diseñar carteles como dice Ivan Tubau (1976, p. 65) "el color es el arma fundamental del cartelista (...) todo cartel resuelto en cuanto a color y composición es un cartel aceptable."<sup>83</sup>

---

81 ENEL, F. (1971). Op. Cit. p. 95 - 118

82 Carter R. (1999). Diseñando con tipografía: color y tipografía. Barcelona, España: ed. Inter books. p. 3

83 Tuvau, I. (1976). Dibujando carteles. Barcelona: ed. Ceac. p. 65

El ser humano tiene en su memoria gráfica recuerdos o experiencias en cuanto al color y al diseñador nos ayuda a entender como es como se pueden percibir cada uno. A la hora de diseñar un cartel hay que saber que quiero expresar.

A continuación se presenta una relación y significado de los colores primarios (rojo, amarillo y azul) y los secundarios (naranja, violeta y verde) y además están los colores blanco y negro como los colores neutros para ayudarnos a entender un poco la psicología en cuanto a la asociación del color.

Al rojo se lo considera con una personalidad extrovertida, el color de las emociones. Simboliza sangre, fuego, calor, revolución, alegría, acción, pasión, fuerza, disputa, desconfianza, destrucción e impulso, ira, asimismo crueldad, rabia y sexo.

El azul es el color frío, se asocia con la constancia y el optimismo se utiliza para la meditación y la relajación. Mezclado con blanco es pureza, fe, y cielo. Simboliza la sabiduría, fidelidad, verdad eterna e inmortalidad, además significa descanso, lasitud. También se lo asocia con los introvertidos o personalidades sumisas cuando es mezclado con el negro o el morado además de desesperación, fanatismo e intolerancia.

El amarillo asociado con una gran inteligencia, se le asocia con calidad, alegría, energía, fresca. Simboliza envidia, ira, cobardía, y los bajos impulsos. Con el rojo y el naranja constituye los colores de la emoción. También evoca satanismo y traición. Es el color de la luz, el sol, la acción, el poder y simboliza arrogancia, oro, fuerza, voluntad y estímulo.

El verde es un color natural y de gran equilibrio, sugiere amor, paz y tranquilidad. Al mismo tiempo es el color de los celos, de la degradación moral y de la locura. Significa realidad, esperanza, razón, lógica y juventud.

El naranja es el color de la comida, mas común con las frutas, las cuales connotan salud y vitalidad. Simboliza entusiasmo y exaltación y cuando es muy encendido o rojizo, ardor y pasión.

El morado es un símbolo del poder y del prestigio, es femenino y romántico. Usado junto al dorado o plateado da un aspecto caro, realeza, dignidad, suntuosidad. Simboliza martirio, misticismo, tristeza, aflicción, profundidad y también experiencia.

El marrón es el color de la honestidad, es un color cálido tranquilizante y confortable. Se le asocia con la madera y la tierra, evoca un ambiente otoñal y da la impresión de gravedad y equilibrio.

El blanco significa paz o rendición. Los cuerpos blancos nos dan la idea de pureza y modestia.

El gris es la transición entre el blanco y el negro, simboliza neutralidad, sugiere tristeza y es una fusión de alegrías y penas, del bien y del mal.

El negro es el color más oscuro. Símbolo del error y del mal. Es la muerte, es la ausencia del color. Estiliza y acerca. También transmite nobleza y elegancia.<sup>84</sup>

---

84 Swann, A. (1993). El color en el Diseño Grafico. Barcelona, España: ed. Gustavo Gili. p. 33 - 83

### 3.6.- Técnicas de impresión

En cuanto a las técnicas de impresión son procesos utilizados para reproducir textos o imágenes, existen gran variedad, entre ellas las mas importantes son la litografía, tipografía, grabado y serigrafía.<sup>85</sup> En todas estas los mecanismos son muy sencillos que consisten en aplicar tinta a un soporte, para realizar múltiples reproducciones.

Según sus características son en relieve, plana o plano-gráfica, en hueco y tramigrafía o serigrafía. Las cuales se desarrollan a continuación. En la presente investigación se presentaran las principales y más utilizadas de finales del siglo XIX y principios del siglo XX.

Cabe mencionar que hay varias técnicas que hacen su aparición por estas fechas, sin embargo lo hacen en otros países y es poco probable que llegaran a nuestro país para la reproducción de anuncios impresos, un ejemplo es la serigrafía, que aparece en Inglaterra en 1907 y se comercializada muchos años después.<sup>86</sup>

La impresión en relieve es una de las técnicas más antiguas, se utiliza una matriz o soporte donde se cortan y vacían los blancos de modo que la imagen a estampar queda en relieve y el fondo está rebajado.

Uno de los principales y más importantes métodos de esta práctica es la xilografía en la cual el soporte principal está hecho de madera en donde se trabaja con gubias, cuchillas o buriles tallando y escarbando hasta que queda la imagen que se desea.

---

85 Martin Euniciano (1990). La composición en artes graficas: tratado tecnologico con profusion de ilustraciones y ejemplos graficos. Barcelona. Ed. Don Bosco. p. 421

86 Karch R. R. (1995). Manual de Artes Gráficas. México. Ed. Trillas. p. 23

Concluido el proceso de grabado, se procede al entintado con un rodillo, la tinta se fija únicamente en la imagen que queda en relieve, que posteriormente se transfiere al papel en el proceso de estampación. Este proceso puede realizarse manualmente o mediante una prensa.

Esta siempre estuvo ligada al arte popular ya que se utilizaba para realizar sellos, molduras y letras, fue decayendo con el paso del tiempo para ser sustituida por el grabado en metal, siendo retomado en el siglo XIX con la difusión del grabado romántico.

A México llega con la imprenta hacia el siglo XVI, usualmente era usada para reproducir escudos religiosos, marcos de portadas, imágenes de piedad, alegorías, remates y en los medios populares para reproducir naipes. En el siglo XIX seguía siendo usada para reproducir medios populares.

Otro método de impresión en relieve es la imprenta de tipos móviles la cual nació a mediados del siglo XV y durante varios siglos después fue la única técnica de impresión para grandes tiradas.

Se fabricaba una matriz de metal con la letra o el carácter en cuestión en relieve, este se estampaba una matriz de metal más blando donde la letra o el carácter quedaba marcado en hueco, posteriormente se funden las cantidades de caracteres tipográficos que se deseaban.<sup>87</sup>

Esta técnica de impresión poseía varias ventajas y es que tenía la posibilidad de reutilizar los mismos caracteres para otras composiciones y la segunda ventaja es que se podía imprimir un gran número de copias idénticas ya que el molde no cambia.

Se aplicaba entonces tinta a la parte en relieve y se estampaba sobre papel o pergamino. Las letras se combinaban con xilografías y grabados para obtener páginas compuestas con texto e ilustraciones.

La primera imprenta llega al continente Americano en 1539 por iniciativa del Virrey Don Antonio de Mendoza y del obispo Fray Juan de Zumárraga. Era muy común a principios del siglo XIX que se usara este método para reproducir los grandes anuncios impresos que ocurrían en las grandes ciudades, los cuales sólo eran tipográficos y algunos acompañados por pequeños grabados.

La impresión plana o planográfica básicamente es un termino que engloba los distintos métodos de impresión o estampado sobre una superficie plana de manera que no deja relieve sobre la superficie impresa, de las mas importantes se encuentra la litografía, cromolitografía y la litografia offset.<sup>88</sup>

La litografía es el arte de dibujar o grabar en piedra, la imagen se crea directamente sobre la superficie de una piedra con un lápiz graso, esto basado en que el agua y la grasa no se juntan, para esto se emplea una piedra caliza sensible al agua, esta fue ideada en 1796 por el alemán Senefelder.

---

88      Martin Euniciano (1990). Op Cit., p. 423

En primer lugar el artista traza el dibujo con un lápiz graso o con pluma o pincel empapados en una tinta grasa poco densa sobre la piedra litográfica recién pulimentada. Después se cubre la piedra con ácido nítrico y goma arábica, esto aumenta su capacidad de retener la humedad cuando se remoje la piedra que es rechazada por las partes dibujadas.

A continuación se pasa sobre la piedra un rodillo impregnado de tinta grasa que quedará adherida a las zonas grasas dibujadas y será repelida por las zonas mojadas. La piedra, con un papel encima, es colocada en la prensa que, por presión, traslada la imagen al papel. La técnica ofrece al artista una serie ilimitada de posibilidades y recursos, ya que se puede trabajar con múltiples elementos y, a la vez, facilita la improvisación creadora gracias a la posibilidad de corregir errores.

Tiene su aparición en México en 1826, traída por Claudio Linati y usada por grandes grabadores populares como Manuel Manilla, José Guadalupe Posada, Gabriel Vicente Gahona, etc. Era utilizada para libros científicos, revistas, novelas, partituras, libros didácticos, novelas, tratados de charrería, programas de teatro, periódicos políticos, volantes, etc.

Dentro de la impresión litográfica existe la cromolitografía que es básicamente una litografía impresa en colores, consiste en utilizar una plancha para cada una de las tintas que se quieran usar. El artista dibuja la parte correspondiente a cada color en una piedra diferente que después se entintará con el color escogido. Esto significa que previamente se necesita tener una idea muy clara de la imagen que se quiere obtener para descomponer el dibujo en estas diferentes partes y calcular el número de matrices que se necesitan.

Para descomponer el dibujo el procedimiento más sencillo consiste en hacer el dibujo que se desea en una hoja de papel y, a partir del mismo y utilizando papel de calco, traspasar a cada una de las piedras el contorno correspondiente a las zonas de un mismo color. Un grabado de colores de calidad se caracteriza por una perfecta superposición de las superficies coloreadas que se obtiene mediante el sistema de registro.<sup>89</sup>

Por otro lado está la impresión en hueco que es justo el contrario que en el grabado en relieve, es decir, consiste en vaciar los negros. La calcografía comprende todos estos procedimientos, y significa en griego grabar en cobre.<sup>90</sup> Se dice que fue Maso Finiguerra el inventor de este procedimiento por el año 1446 en Florencia Italia.

La técnica de grabado a buril, o también llamada talla dulce, adopta su nombre de la principal herramienta que se utiliza para tallar la plancha, el buril, con esta se talla la matriz dejando surcos de diferente profundidad y forma creando así una imagen o composición.

La matriz que se emplea es de algún metal, ya sea de cobre, acero o zinc. Después de tallarla y de dejar los surcos se procede a ponerle tinta. Después y como final del proceso, con una fuerte presión en una prensa, la composición se trasladará al papel obteniéndose el grabado.

Fue descubierto hacia la mitad del siglo XV. Hasta el siglo XIX, el grabado a buril o talla dulce fue una técnica de interpretación, ya que el grabador tallaba en la plancha lo que el artista había creado mediante otra técnica pictórica.<sup>91</sup>

---

89      Martin Euniciano (1990). Op Cit., p. 423

90      *Ibidem.*, p. 425

91      *Ibidem.*, p. 426

También existe el aguafuerte, llamada así por el ácido que se emplea durante el proceso de realización de las planchas o matrices de grabado y que es el ácido nítrico rebajado con agua que se conoce como aguafuerte.

Después de pulir la plancha, generalmente de cobre, con un barniz impermeable a los ácidos que se le suministrarán después. Hecho esto se procede a hacer un dibujo con un punzón sobre el barniz dejando así descubierto el metal.

Finalmente, se somete la plancha al mordido del ácido, el cual, al atacar al metal traduce en surcos aquellas líneas trazadas en la capa del barniz. Esos huecos reciben después la tinta que pasará al papel en la impresión.<sup>92</sup>

También está el aguainta, quizás la técnica de grabado más pictórica, ya que permite manchar superficies con distintas intensidades sin entrecruzamiento de líneas.

Primero se espolvorea con una leve capa de polvo de resina. Después se calienta y la resina se funde formando pequeñas gotas, que dan como resultado una superficie granulada con minúsculos islotes de intensidad variable, donde el ácido no puede morder. Esta superficie granulada, de intensidad variable según el tiempo de mordido, es apta para componer los fondos y modelar las figuras.

El aguainta se emplea frecuentemente en conjunción con la técnica de grabado del aguafuerte para conseguir distintas tonalidades, que de otra manera será imposible obtener, ya que el aguafuerte sólo permite obtener líneas.<sup>93</sup>

---

92      *Ibidem.*, p. 426

93      *Ibidem.*, p. 427

En México la impresión con plancha de metal tuvo gran difusión en la época colonial siendo utilizada para imaginería religiosa, escudos religiosos y nobiliarios, retratos, planos de ciudades, etc. La mayoría eran obras de artesanos anónimos los cuales trabajaban a buril o aguafuerte sobre planchas de cobre.

Los carteles taurinos españoles y también mexicanos de finales del siglo XIX, en su mayoría, eran impresos en cromolitografía y el texto con tipografía, esto hacía que la imagen ocupara la mayor parte del medio impreso y ser catalogado por algunos como arte. En cuanto a los carteles de esta investigación se pueden identificar varias técnicas empleadas, entre estas se encuentra la litografía, cromolitografía, tipografía y distintas técnicas de grabado para la imagen, las cuales no se pueden identificar a simple vista.

Con esto se puede ver que imagen, color y tipografía tienen sus propias teorías y funciones, aunque juntos tienen el mismo objetivo de comunicar algo, todos lo hacen de una forma distinta. La tipografía se encarga de dar el mensaje escrito, sin embargo es más que solo letras, sino que también son imágenes que expresan algo, y además se complementa con la imagen que te puede decir mucho si es manejada de diferentes formas y por último el color que con solo ser, ya te está relacionando con algo o alguna experiencia pasada.