Universidad Iberoamericana Puebla

Repositorio Institucional **http://repositorio.iberopuebla.mx**

Materiales de divulgación Revistas

Huacal 01

Colectivo Huacal

2006

http://hdl.handle.net/20.500.11777/1060

http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf

El huaca

caja de ideas

producto 100 % mexicano y versátil como él solo

número 0 otoño 2006 .

Los tomates de El huacal

Beatriz Arlene Sánchez Rivera.

diseño e ilustraciones: **Cuco**

Te encuentras frente al primer contenedor de dos dimensiones diseñado para poder desahogar las penas que nos acecha entre sueños de este complejo mundo de tintas, permisos, ediciones, imprentas y bocetos.

Mañana lluviosa entre escritorios cuando se decidió un nombre por aquello de que las cosas no existen hasta que les asignas un calificativo. El deseo inexorable de compartir una pluralidad de ideas respaldadas por arduos procesos de refinación desembocaron en un producto inigualable, 100% mexicano y versátil por sí solo: El huacal.

La unificación de doce diferentes mundos en mañanas, noches y sobretodo borrosas madrugadas detrás de convocatorias buscaron productos de alta calidad para este primer contenedor de ideas. Los bocetos, conflictos tecnológicos y trabajos en equipo que dieron apellidos a cada una de las inquietudes propuestas. Así esperamos que El huacal sea un espacio sin excesos ni carencias; una puerta abierta para el acercamiento de propuestas transpirables y perdurables, un escalón a futuro.

Al final de la breve letanía de analogías queda claro que no podemos esperar nada de la vida, porque podríamos quedarnos una vida esperando. Y sobre todo recordemos que "de hoy a veinte años estaremos más decepcionados por las cosas que no hicimos que por las que hicimos." h

colectivo el huacal

Colaboradores

Felipe Coca Córdova
(Puebla, 1976) Diseñador Gráfico por la BUAP, y Especialidad en Diseño Editorial por la Escuela Gestalt de Xalapa. Estudia la Maestría en Gestión del Patrimonio Cultural, es profesor en la BUAP e IBERO Puebla. Diseñador independiente. fjcc27@yahoo.com

Manuel Ramos Negrete
(Puebla, 1974) Compositor por la Escuela de Música de la BUAP, maestría en composición electroacústica en el Conservatorio de Música de Montreál. Actualmente compone música mixta y acusmática.
manolo@produccionesnegrete.com

Alfredo Carrera López
(Michoacán. 1984) Dirige la revista literaria El Subterráneo. Es coautor de Figuración de Instantes, Son de Marzo y Silencio Habitu(a)do, los tres editados por la Universidad de Guanajuato. Estudia la Lic. en Lengua y Literaturas Hispánicas en la UMSNH.

Amada Cruz Solar
(Oaxaca. 1985). Egresada de la licenciatura en ciencias de la comunicación en la Universidad Mesoamericana de Oaxaca de Juárez.
amadacruz@hotmail.com

Gibrán Aquino
(Tabasco. 1984) Estudiante de Diseño Gráfico en la Universidad Iberoamericana de Puebla.
cypherewashere@gmail.com

Daniela Ochoa
(Córdoba, Argentina) Se recibe en la Universidad Nacional de Córdoba como Arquitecto Urbanista. Está cursando la Maestría en Gestión del Patrimonio Cultural en la IBERO Puebla. Desarrolla labores docentes en BUAP.
arquitectadaniela@hotmail.com

Julio César Báez Maldonado
(Edo. México. 1979) Obtuvo el título de Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad del Valle de México. Actualmente se desempeña en MAPFRE Tepeyac como Corrector de Estilo y apoya en el departamento de Comunicación. juliiobaezm@yahoo.ca

Hugo Torres
(Puebla, 1977) Licenciado en Comunicación por la Universidad Iberoamericana Puebla. Actualmente es Director Asociado del Centro de Enseñanza Avanzada en Belleza y Coordinador del Grupo Estallarte Danza Contemporánea.
abrantg@yahoo.com.mx

Joshua Gil
(Puebla, 1976) Licenciado en comunicación y Maestro en Cinematografía. Creador y director de la Fundación "Aquí y en Corto"
www.aquiyencorto.com.mx

Francisco Javier Bucio Ortíz
(Puebla, 1978) Licenciado en Diseño Gráfico por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. francisco_bucio@msn.com

Rocío Suárez Guerra
(México, D.F. 1970) Se graduó de la Facultad de Arquitectura en la UNAM y es pasante de la maestría en tecnologías de la arquitectura. Estudia la Maestría en Gestión del Patrimonio Cultural. cocio13@hotmail.com

Mericia Morales Curiel
(Tlaxcala, 1982) Licenciada en Comunicación por la BUAP. Alumna de la maestría en Gestión del patrimonio Cultural. Trabaja en la investigación del mercado cultural y del consumo artístico en Puebla.
mericia. morales@iberopuebla.edu.mx

Fernando Rojas
(Córdoba, Argentina. 1974) Título de Arquitecto Urbanista en la Universidad Nacional de Córdoba. Desarrolla labores docentes en la BUAP y en la IBERO Puebla. Actualmente participa en el despacho PAISAJE_MX.
arq_fer_rojas@yahoo.com.ar

Anni Garza Lau
(Morelos, 1983) Egresada de la Universidad Autónoma del estado de Morelos. Actualmente labora en Gameloft como Game designer.
anni_freedom@hotmail.com

Oscar Mendoza Sánchez
(México, D.F. 1978) Licenciado en Diseño Gráfico por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. toffico@hotmail.com

diseño: Grysel Sosa Melgar

Contenido

otoño 2006 #1

ESPINA DORSAL

4 Disponible para publicidad

5 Quirografía, una propuesta visual

8 Espacio DADA: NEC

10 Moda y Tendencia

11 La mala educación...?

ANDELEE

12 Provinciano

CULTIVÁNDONOS

14 Congrí

CORRE, VE Y DILE

15 Recomendaciones

todo cabe en El huacal

ARTE

Vertientes actuales de la tridimensión 18

ANTI CTRL+Z

El negrito de Photoshop 22

COMO HAN PASADO LOS AÑOS

Jóvenes egresados nos comparten su experiencia 20

escríbenos a:
elhuacal@gmail.com

DisPOniBLE para PUBLICIDAD

por

Mericia Morales Curiel.
diseño e ilustraciones: **Cuco**

Entre los múltiples servicios de una agencia de comunicación gráfica o visual encontramos un común denominador: El Diagnóstico de la Imagen. Dicho servicio consta de cinco etapas (aunque pueden llegar a variar): diagnóstico, selección, jerarquización de la información, selección relevante y reintegración de los elementos o reingeniería.

El diagnóstico de la imagen requiere de la captura de la información de lo que la institución, persona o marca quiere comunicar, cómo quiere que sea interpretada y cómo debe de transmitir esa información. Si bien el proceso pareciera más administrativo en el caso de ser aplicado a empresas como un ejercicio de la comunicación organizacional, también requiere de otras profesiones para la etapa creativa del diseño de la imagen.

Diseñar la imagen corporativa es una etapa sustituible – en un modelo de comunicación estándar (emisor – mensaje – receptor) – por la construcción del mensaje. La habilidad para estructurar dicho objetivo será excelente cuando con poco elementos, o bien con menos recursos auditivos y visuales, reflejen enteramente toda la información que se requiere que sea decodificada por el público o cliente. Entonces, hablamos de un trabajo creativo. Pero en la toma de decisiones, ¿quién es el creativo?

Quienes contratan el servicio por una consultora suelen dejar en manos de un equipo el paquete completo, sin preguntar especialización o funciones, y solo califican los resultados. Sin embargo, en el diseño del mensaje (auditivo, visual, audiovisual o multimedia) se han ido colando diferentes áreas de estudio. Actualmente, para diseñar un logotipo no es necesario ser experto en paquetería, sino tener mucha visión y elementos semióticos que sean creativamente visibles. Es por eso que la pugna por el diseño del mensaje se va codeando entre artistas visuales, comunicólogos y diseñadores gráficos.

El mensaje institucional puede también llamarse publicitario (publicare = dar a conocer) e interviene en la cotidianeidad desarrollando iconos comunes, que al ser degustados por la comunidad, atraen calificativos que formarán parte de su diccionario social.

La pugna de quien elaborará el mensaje, entonces, no es solo laboral, sino ética y estética; y requiere, sin menospreciar la habilidad del manejo de un software, de una conciencia semiótica y del uso de la retórica de lo que se va a publicitar.

La creatividad no ha firmado contrato de exclusividad con alguna carrera ni especialidad, pero sí requiere de compromisos teóricos en los que los próximos profesionales han profundizado poco. Ocupar el patio de la creatividad en la estructuración del mensaje publicitario es recreo de las artes visuales, de la comunicación y del diseño gráfico. Ocupar el cuadrilátero laboral, es round de mi responsabilidad profesional.

Quirografía

UNA PROPUESTA DISCURSIVA VISUAL

Por: **Felipe de Jesús Coca Córdova**

Cuando trabajamos en un proyecto gráfico, generalmente tenemos una serie de conflictos con la elección tipográfica: serif o sans serif, para ver o leer... ésa es la cuestión. La conceptualización, experiencia y gusto personal nos dictan el camino a seguir. La naturaleza del texto nos abre las puertas a una buena elección, pero no siempre resulta tan fácil ¿Qué hacer cuando la tipografía no expresa lo que deseamos?

Para darle entonaciones y matices a los textos, contamos con los signos ortográficos; claro, son colocados por quienes escriben y no por los diseñadores, y se encuentran en un plano lingüístico.

Hay muchas fuentes tipográficas, pero no siempre encontramos la ideal a determinado proyecto, es entonces cuando tenemos que buscar alternativas.

En el plano tipográfico solemos diferenciar 2 grandes grupos:

a) Las fuentes funcionales.- cuya virtud es la pulcritud y suelen utilizarse con eficiencia en textos largos, vienen en varios pesos; pero pueden ser frías y demasiad evocar algunas emociones que el texto exige y/o necesita.

b) Las fuentes experimentales.- aquellas cuya construcción es resultado de una experimentación formal o técnica; tienden a ayudarnos en el impacto visual ya que son más expresivas.

Sin embargo, éstas no siempre cumplen nuestras expectativas. Afortunadamente, existen otros elementos formales e instrumentales que están al alcance de nuestro quehacer gráfico. ¿Cómo encontrarlos? Pues desde aquello que es origen de esta necesidad ¡nuestros sentidos!

Alternativa 1.

MUCHO OJO . . .

Nuestra cultura (mexicana) es tan diversa y rica que es difícil decir que existe una sola, aprovechémosla, hay infinidad de elementos que están a nuestra disposición. Usemos este multi culturalismo para diseñar: la fusión entre lo antiguo y lo moderno, lo propio y lo extranjero, lo tradicional y lo vanguardista, aderezado con una pizca de identidad.

Basta con observar a nuestro alrededor cuando caminamos en cualquier calle... No sólo me refiero a la gráfica popular, si no a las letras generadas por causas varias: por error (en las manchas, en la yuxtaposición de objetos), por amor o trascendencia (los corazones en árboles, banquetas, paredes), por vandalismo (los graffitis, los trazos para marcar territorio), por desesperación o rapidez en la escritura; por profesión y oficio (médicos, mecánicos), o incluso por edad... por mencionar algunos. Todas ellas escritas a mano con diferentes herramientas, están ahí dentro de nuestro cotidiano. Y no solo son hitos, a veces, cuando nos fijamos bien, hasta tocan fibras... pues llevan una fuerte carga estética, que tomamos o dejamos.

Usemos nuestros ojos no solo para ver, sino para sentir y aprehender.

Alternativa 2.

¡GRACIOTAS MANO!

Al escribir, uso mis manos para comunicarme. Tenemos por "costumbre" ciertos esquemas que ya ni nos detenemos a pensar, como el hecho de asociar determinados procesos y técnicas a la escritura... Pero, a veces, es necesario que nos demos la oportunidad de experimentar con las formas, técnicas y herramientas y ver que se puede lograr. Escribir con un exceso de tinta aguada, que se expanda y chorree; rasgar papel de diferentes grosores, tratando de trazar letras; escribir con la mano no habitual y con ojos cerrados se pueden generar cosas nuevas; enojarse y aventar tinta a un sustrato da otros resultados; en fin, hay muchas cosas que pueden lograrse usando las manos, pies o boca. ¿Alguna vez han intentado encontrar letras entre una madeja de garabatos? Es un ejercicio muy interesante y enriquecedor.

Lo que se busca es darle cierta gestualidad a los trazos, recuperar un poco la espontaneidad que a veces perdemos. En algunos casos, lo irregular, lo imperfecto, lo "mal" hecho son cosas que dicen mucho visualmente, qué mejor si nos ayuda a reforzar nuestro mensaje.

SI NO ES TIPOGRAFÍA, ENTONCES ¿QUÉ ES?

Quirografía1.- del griego kheir, mano y graphien, escribir. En ella se usan la manos para dibujar, cortar o escribir letras de cualquier forma; para los diseñadores es emplear de manera funcional esa forma de escribir tan plástica, buscando que su uso sea efectivo. No todos los rayones o trazos son iguales, ni sirven para lo mismo, incluso algunas veces no es adecuado usar esta técnica de trabajo.

Lo más importante en el diseño es el concepto, la idea. Para que la quirografía sea efectiva, hay tomar en cuenta:

a) Su función: el contexto (del mensaje y del receptor) da pauta a la elección de técnica, herramienta, color y composición;

b) Su construcción: las herramientas que se usen y el cómo se usen, determinarán las características formales y conceptuales que tendrá.

c) Circulación: si será impreso o digital, su tamaño final, como será distribuido y leído.

Debo recalcar que en varios sentidos, la parte formal de la quirografía es pura talacha, pero siempre estará supeditada al concepto, a la idea. Es decir, planificada y encaminada a una finalidad muy bien definida: la comunicación. Hay que ser intuitivos y experimentales, más no caóticos y confusos.

La unión que existe entre el escribano y su escrito ha estado presente en varias culturas a lo largo de la historia. En nuestros días, incluso los medios electrónicos buscan recuperar la gestualidad y la espontaneidad de lo personal en la escritura manual.

QUIROGRAFÍA, CALIGRAFÍA Y ESCRITURA

La escritura es la representación gráfica del lenguaje; el acto de escribir. La caligrafía, la bella escritura, tiene una serie de reglas bien definidas para su realización y herramientas especiales.

La quirografía es mucho más libre, quizá más emotiva, solo limitada por el concepto. Esto no quiere decir que una serie de letras generadas quirográficamente no puedan convertirse o partir de un origen caligráfico o de escritura. Ésta se maneja en la frontera entre la espontaneidad de lo manual y el dominio de la técnica.

La quirografía lleva las sutilezas lingüísticas del plano fonético al plano gráfico-visual. Los factores que intervendrán en ello son aspectos técnicos, históricos y los culturales. Su principal atributo: el potencial estético; su principal herramienta: la percepción.

Lo importante es el contenido, no la forma; aunque la forma ayuda a comprender el contenido.

DANZÓN DEDICADO

La quirografía propone una ruptura en la forma en que algunos ven las letras. Vale cuestionarse ¿podrá leerse? ¿Cuándo utilizarla? ¿con qué finalidad? ¿necesidad o capricho? El concepto y el estudio de públicos nos lo dirán. Qué cosas leen los destinatarios del mensaje y con qué frecuencia, sus sitios de interés, con qué se identifican, su nivel de educación visual... Datos fundamentales que se deben conocer para que el mensaje funcione. Además de considerar aspectos de consumo, como el tiempo de lectura que le dedicarán a un gráfico y elegir el lugar donde se publicará o exhibirá estratégicamente.

Es fundamental que esté bien claro a quien va dirigido el diseño. Cada grupo social-cultural tiene sus códigos que los diferencian de los demás y que les ayuda a reforzar su sentido de pertenencia y de identidad. Buscar que su forma de hablar, su entonación, ritmo, énfasis y palabras clave, se vean reflejados en las letras del diseño, nos pueden llevar a lograr mensajes más efectivos... ese es el reto.

1 el término quirografía es un neologismo en español, pero que sí es usado en otras lenguas como el portugués donde "quirografar" se traduce como autografiar; en el gallego el significado de la palabra "quirografía" se relaciona más con el vocablo hispano "grafología". El psicólogo James J. Gibson le usa en 1978-79 en su texto titulado The echological approach to visual perception. También el semiólogo sueco Göran Sonesson usa el término en su artículo Semiótica cultural publicado en 1997 en la revista Heterogenesis #20. www.arthist.lu.se/kultsem/sonesson/sociedad1.html

d.g: Jesús Lezama / Hilde Pérez

NEC

NUEVA ESTRUCTURA CURRICULAR

Los coordinadores de las licenciaturas del DADA nos hablan acerca del nuevo plan de estudios

diseño: Erika Gutiérrez Aguilar

1 ¿Cuáles son los cambios más sobresalientes que genera el nuevo plan de estudios?

2 ¿Cuál es el principal objetivo de éstos cambios?

3 ¿Cuál es la relación del Diseñador/Arquitecto con la sociedad y su aportación a la misma?

DISEÑO GRÁFICO

1 Este nuevo plan propone involucrar a los estudiantes desde el inicio de su formación en una práctica lo más cercana a su profesión, donde el diseñador resuelve de manera global los problemas de comunicación visual y conoce las capacidades de cada tipología de diseño para aplicarlas efectivamente, tal y como sucede en el campo de trabajo.

2 En la práctica, el diseñador gráfico se convierte en un agente de desarrollo comunitario, pues su ejercicio implica la realización de proyectos de comunicación que tienden a preservar la identidad cultural de un pueblo y a dinamizar su cultura en un mundo globalizado. Consideramos como fundamental: la obtención de resultados óptimos con la utilización de recursos mínimos, el arte como posibilidad de comprensión del mundo frente a la propuesta de la racionalidad y la revaloración de las tecnologías tradicionales frente a las nuevas en la producción de los objetos.

3 México vive un proceso de cambio constante que debe orientarse hacia el desarrollo integral, de lo contrario viviremos una mayor desigualdad social. El diseño gráfico es una profesión que debe incidir en la construcción de una sociedad más justa. Por eso, nos hemos propuesto que los proyectos a desarrollar a lo largo de los estudios de la licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Iberoamericana de Puebla, propicien un contacto directo de los estudiantes con la realidad nacional en sus múltiples facetas, a partir de conocimientos y habilidades que les permitan estructurar principios teórico-metodológicos propios del diseño y de la comunicación visual, que apoyen el desarrollo de visiones críticas sobre las condiciones sociales, históricas, culturales y económicas en las que ejercerán esta profesión. El diseño gráfico tiene como objetivo primordial formular y organizar estrategias de comunicación visual vinculadas directamente con los procesos de producción para la sistematización, difusión e instrumentación de mensajes en el complejo proceso de la transmisión de ideas. El diseñador gráfico complementa las estrategias de difusión orientadas a informar, motivar, instruir, educar y hacer participativa a la sociedad dentro de sus valores cívicos nacionales y de solidaridad universal.

Coordinadora: Lic.Aurora Berlanga Álvarez

DISEÑO TEXTIL

1 Con este programa ahora hay más materias que están enfocadas al diseño digital textil. Los temas de costos, producción y artes se tomaron antes en diferentes materias y ahora éstas se reducen y se hace una licenciatura en tan solo 4 años, siempre y cuando el alumno haga sus prácticas en un verano.

2 Después de hacer mucha investigación sobre que tipo de diseñadores necesita la industria textil y analizar el perfil del egresado, quedó claro qué tipos de habilidades debía tener éste. La meta principal es cumplir las necesidades de la industria textil.

3 No podemos vivir sin productos textiles, todos sin excepción los usamos, al salir de bañarnos usamos una toalla, al dormir nos tapamos, etc. El textil nos ayuda a sentirnos más cómodos y a manifestar, sin palabras, nuestra pertenencia a un cierto segmento de la población, en pocas palabras, todas las personas usamos ropa que da signos a los seres humanos alrededor de nosotros de cuáles son nuestros gustos, nuestro nivel socioeconómico y en escencia quienes somos.

Coordinador: Lic. Robert Smith Carter

DISEÑO DE INTERACCIÓN Y ANIMACIÓN DIGITAL

1 Realmente es una nueva disciplina, que combina conocimientos y habilidades utilizadas en otras áreas afines, tales como la comunicación, la programación de sistemas, el diseño audovisual y el diseño de objetos, entre otras, para crear productos de interacción entre la tecnología de computación y las personas.

2 Aprovechamiento de las tecnologías digitales de información y comunicación para generar productos de diseño interactivo que realmente sean útiles y fáciles de usar para las personas.

3 Mejorar el nivel de vida de las personas al poner a su alcance información entendible, que pueda utilizar en sus actividades diarias para tomar desiciones, a través de nuevos medios de comunicación diseñados para el usuario común. La idea no es sólo diseñar el software, sino sobre todo, diseñar la experiencia de usar ese software, en otras palabras, el problema es diseñar un producto de comunicación para un perfil de usuario específico, esto requiere de conocer sus características, inclusive revisando periódicamente si el diseño inicial sigue cumpliendo su función con el tiempo.

Coordinador: Mtro. Luis Gabarrón Ordorica

ARQUITECTURA

1 El programa busca dar respuestas creativas y de alta calidad a las necesidades espaciales teniendo como eje fundamental al ser humano, sin olvidar la complejidad de los tiempos que vivimos, los puntos de vista desde otras disciplinas y las necesidades tecnológicas y medioambientales.

2 Formar arquitectos con fuerza creativa y una visión amplia y profunda del ser humano de acuerdo con tres líneas de investigación: la ciudad, la vivienda y la sustentabilidad, en un ambiente de intenso intercambio, exigencia, respeto y una interacción cercana entre profesores y alumnos, así como los puntos de vista y complementos de otras disciplinas dentro del campo del diseño.

3 La formación del estudiante de Arquitectura está basada en el análisis, reflexión y propuesta de soluciones a problemáticas espaciales a través de una sólida metodología de diseño. Las propuestas arquitectónicas se llevan a cabo con un claro entendimiento de procesos constructivos, culturales, económicos, sociales y ambienta-les, promoviendo siempre una solución integral que consolide la mejora de la relación del ser humano.

Profesora de tiempo: Arq. Emma R. Morales García de Alba

Moda y Tendencia

OTOÑO INVIERNO 2006

por: Adriana Quiroz y Ana Vera

La moda es testimonio de una cultura que es condicionada por diversas circunstancias: el lugar, el tiempo, la economía, los avances técnológicos...

Atender a nuestra realidad múltiple y tener una mirada selectiva es la manera en que uno se puede acercar a lo que ahora se llama: Tendencias de Moda. Estas tendencias siempre están en constante renovación y no sólo dictan las propuestas en el vestido, también se manifiestan en diferentes aspectos de nuestro entorno como: el maquillaje, los zapatos, los accesorios, incluso decoración, tecnología y un sin fin de aplicaciones.

Una tendencia en el vestido maneja información específica y en ella se definen los colores, formas y telas que regirán la temporada, además de provocarnos sensaciones y emociones muy particulares dependiendo de la fuente de inspiración que dicha tendencia haya seguido.

A continuación se muestra la propuesta para la temporada Otoño-Invierno 2006 realizada por: Lizzette Bojalil, Diana Jiménez, Andrea Quiróz, Alejandra Rivero y Mariola Robles.

d.g: Hilde Pérez / Jesús Lezama

Enchantée

Enchantée te introduce a un mundo mágico y cosmopolita. Ofrece un giro vanguardista y lleno de fantasía. Con los cuentos de hadas en los que la princesa es la protagonista del brillo y resplandor. Su belleza emana egoísmo y vanidad, su preocupación la constituye su imagen y apariencia.

Enchantée propone una gama de colores con toques centellantes y brillosos, con el dorado y plateado se representan las joyas y los lujos de las princesas, complementándose con la elegancia del negro y dándole un estilo vanguardista. La feminidad única en el rosa integra la gama de colores envolviéndote en un sueño de lujo y clase. Esta tendencia regresa a la ilusión de ser la princesa de tu propio cuento.

La Mala Educación...?

por Daniela Ochoa y Fernando Rojas

La educación es una de las cuestiones que más parecen preocupar a la sociedad contemporánea. A juzgar por el discurso público de sus dirigentes, su abordaje aparenta ser prioritario. Casi a diario oímos afirmar que vivimos y, sobre todo, que habremos de vivir en la sociedad del conocimiento, pero vivimos rodeados de señales que demuestran de manera inequívoca que la nuestra es una "sociedad en contra del conocimiento".

Uno de los ejes de tal cuestión pone en la mira a los educados (los alumnos y su "desinterés"); mientras que en el otro eje se plantea la labor de los educadores (desorientados en la formación). Esto no hace sino expresar en datos un estado de cosas que es fácilmente advertido por cualquier observador de la realidad contemporánea.

Sin embargo y acudiendo a la afirmación que plantea Guillermo Jaime Etcheverry en su libro La Tragedia Educativa podemos ver que: "el aspecto más importante a considerar son nuestros valores sociales, los cuales ejercen una profunda influencia sobre la visión que los jóvenes tienen de la educación. Definitivamente, están menos interesados en lograr una educación general y una mejor apreciación de las ideas".

Los jóvenes son ejemplares alumnos de la realidad y esto refleja fielmente nuestros valores sociales, como dice el ensayista español Vicente Verdú: "antes, la juventud se proponía como objetivo modificar el orden estableado, sintiéndose responsables y capaces, nada menos, que de cambiar el mundo. Hoy, angustiados por la incertidumbre, se ven impotentes y tratan de integrarse cuanto antes a ese mundo, sin importarles a qué precio. La juventud de estos años busca antes sobrevivir que lanzar manifiestos sobre una nueva vida."

Desde esta óptica, es importante considerar la realidad, no como una visión negativa, sino como el conocimiento de esa realidad, y como el disparador de incorporarse a las tendencias que se observan en la sociedad actual, para permitir establecer la manera más eficiente de encarar la educación y las estrategias a considerar.

"Lo que tengo es curiosidad, necesidad de conocimiento. Necesidad de ampliar mi propia vida, que es tan breve. Porque, a través del conocimiento, al morir se pueden haber vivido miles de vidas. Uno tiene la experiencia propia pero, con sólo quererlo, puede acercarse a la de Napoleón, a la De Julio César."

Umberto Eco.

Además es importante reconocer que los cambios en la educación devienen de una toma de partidos a nivel de la sociedad y la esperanza que nos queda es recrear la confianza social en su valor. Pero es importante reconocer también que está en nosotros, los educadores, el empezar con propuestas innovadoras.

diseño Marcela López **Ilustraciones** Gibran Aquino

diseño e ilustraciones: Arlene Sánchez

provinciano

Correr – piensa Alberto. No hay otra opción en este lugar. Cuidado con la gente, con el piso resbaloso, con las manos de la gente, con las puertas atrapa-dedos, con los comerciantes, los payasos, los jipis, las prostitutas. Cuidado con las vías del metro.

Hay que deslizar dos pesos para recibir el boleto, eso sin decir "uno por favor" (lo pueden confundir con turista), es necesario entonces caminar en una dirección sin titubear, aunque no sea la correcta. Si descubre pronto que no lo es, puede dar vuelta o hacer expresiones que den idea de olvido, si no, mejor hacer dieciséis estaciones más antes que cualquiera se dé cuenta que es un provinciano o, peor aún, que ni siquiera sabe hacia donde va.

A Alberto le divierte subir al metro, esperar, contar las estaciones e intentar ubicarse rápido en la ciudad más grande del mundo; sin embargo, cuando no se tiene uno de esos trenecitos en su pueblo, le cuesta al principio mucho trabajo eso de los transbordos y evitar comprar alguna de las excelentes oportunidades que se ofrecen ahí. Sabe, ante todo, que es mejor estar en el subsuelo que arriba. Alberto visita la ciudad por unos días solamente son el deseo de ver a una amiga.

Y aunque no lo crea, en visitas pasadas ya ha extraviado varias mochilas en el trayecto por "personas amables que lo han distraído con pláticas muy interesantes" – dijo él – mientras otros se encargaban de desaparecer su poco equipaje. Lo peor es que no le ha molestado. Antes de dirigirse al exterior, va con la esperanza de ver alguna prostituta bellísima (como en los comerciales), un ángel caído del cielo para pasar la noche o la vida entera, con esas mujeres que sí saben amar.

Ha decidido no ver a alguien ya, importarle un pepino si hay alguna viejita volando por el vagón mientras él está sentado, no hablar con la gente por bella o amable que sea y si es necesario, corrección: si es posible, agarrarle las nalgas a alguna chavita. Cree que con su postura de mejor parecer un barbaján que un provinciano saldrá adelante. Hasta ganas le dan de irse a vivir a la capital y buscar una mejor vida: las mejores mujeres, los mejores conciertos y espectáculos.

Esta vez, Alberto logró subir corriendo al metro y salir ileso. Aunque aún no sabe que al pagar el boleto su cartera era extraída del pantalón. **h**

Por: **Alfredo Carrera López**

Congrí

diseño: Beatriz Valerio Ilustraciones: Oscar Mendoza

Fragmentos de una charla informal con Cristóbal Sánchez Acosta, director del documental sobre cartel cubano y el diseño gráfico en México

Cristóbal Sánchez Acosta, 1978
Diseñador Gráfico por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Artista Visual por la Universidad Autónoma del Estado de Morelos y Músico por que sí.
Congrí: Platillo tradicional cubano preparado con frijoles y arroz.

Sinopsis

La historia del diseño gráfico en Cuba y México ha contado con el importante trabajo de dos de los más destacados diseñadores gráficos de Latinoamérica: Antonio Pérez Ñiko y René Azcuy, quienes se han desempeñado como cartelistas en su natal Cuba o como profesores en nuestro país. Estos dos artistas han dejado una huella trascendental en el modo en que este oficio se ha desarrollado en ambas naciones. Este es un documental que refleja la pasión y la dedicación por una labor que ha llegado a millones de personas en el mundo en el transcurso de casi 50 años y que ha suscitado estrechos vínculos entre las personas que han convivido con estos creadores, ya sea trabajando o compartiendo una charla, un café, un congrí...

- Este docuemntal comenzó como un trabajo escolar que de pronto se hizo demasiado grande para que se quedara en esa categoría. No era el trabajo en sí, ni la realización, era lo que estaba ahí entre líneas, la historia que se estaba contando y sobre todo las personas que estaban quedando ahí retratadas.

- La parte ingrata del oficio del diseñador gráfico es saber que trabajamos en la realización de las cosas que "están ahí", invisibles ante la cotidianeidad, sólo visibles cuando son deficientes, muy pocas veces la gente nota cuando las cosas están bien hechas, se da por hecho que cualquier *macaco* ebrio podría ingeniárselas para hacer diseño gráfico teniendo una PC o Mac y photoshop e illustrator.... lo que sea. De hecho de esos *macacos* ebrios está pavimentado el mercado del diseño gráfico en México, a tal grado que la gente no puede distinguir lo que es un buen diseño y prefiere pagarle a los macacos porque estos cobran mas barato siempre; abaratando el oficio y la calidad de los productos visuales. Es necesario hablar de lo que está bien hecho y darlo a conocer.

- Congrí es un documental que retrata una generación de diseñadores que han hecho de este oficio un compromiso con su entorno, que es este país y a quienes les tocó conformar las bases de lo que sería nuestra cultura visual, con los medios con los que contaban en ese entonces. Es rico saber que tuviste la oportunidad de tenerlos a todos juntos y que pudiste robarles 5 minutos de su tiempo, que en su calidad de maestros cada minuto que pasas con ellos se vuelve una joya.

- Es difícil hablar del trabajo donde uno participó, sobre todo de un trabajo que uno quiere tanto, se vuelven como hijos que hay que cuidar y nutrir y es difícil hacerlo cuando no tienes las condiciones a tu favor para exhibirlos. A los festivales no parece interesarles y se mantienen al margen; ni pedo, a chingarle y a buscar la oportunidad en otras partes. Esto solo hace que a estos hijos los encuentres mas bellos al paso del tiempo, descubrir porqué son diferentes, amar esas diferencias y tomar medidas para verlos salir, tienen que ser vistos. Se lo debo a este trabajo y se lo debo a Ñiko, Azcuy, Carlos Jurado, Carlos Palleiro, Luís y Lourdes Almeida, Rafael López Castro, Aída Aguilera, Pepe Ochoa, Miguel Fematt; Aidé y Marya con quienes hice el viaje que fue grabar, los amigos que nos hospedaron en Puebla y Xalapa (gracias Coca-Valerios)... Tere y Luis quienes me ayudaron a terminar con la postproducción. César quien no dejó de echarme porras. Son listas enormes... y es solo un trabajo; apenas uno... hay que empezar por alguna parte. Espero algún día lo puedan ver, hay que hacerle justicia a mucha gente. h

24 HRS / 24 CUADROS

Sonia (18 años)
Carga a su hijo recién nacido, cruza la calle librando los coches...
El cielo gris y el frío de la mañana

CORTE A:

Bruno (20 años), padre de la criatura...
Se encuentra con Sonia al otro lado de la calle.
Sonia dice:
MIRA... NACIÓ EL VIERNES A LA LUNA DE LA MAÑANA. NO ME DOLIÓ MUCHO (Y SONRÍE).
Él la mira y mira a su hijo. (Un silencio)
Sonríe también y sin decir nada los dos caminan...
Ella está enamorada de Bruno...
Bruno también la ama...

Pero Bruno decide vender a su hijo
Así, sin decir nada...

Bruselas. Época actual.
Bajo el cielo gris, un aire frío recorre la piel y una historia íntima se desarrolla en las calles de Bruselas.
Bruno ha vendido a su hijo y está por confesarlo a Sonia.

"Palma de Oro" a la mejor película en el festival de Cine de Cannes 2005.
Película de Jean Pierre y Luc Dardenne (Rosatta 1999 y La promesa 1996).

Llega una historia de lo cotidiano, de los ausentes, de la intimidad del ser humano, donde no existe la maldad sino la inocencia extrema: El Infante (2005)

"¡NO SUFRAS, NO LLORES!" DICE BRUNO A SONIA, PERO POR DENTRO NO HAY ARREPENTIMIENTO. NO HABRÍA PORQUÉ TENERLO...

Es el misterio del ser humano lo que mueve al arte a ser imprescindible, mientras el cine recorre los espacios de la piel, del sufrimiento, de la risa, de la existencia y la trascendencia, busca al mismo tiempo junto al artista lo cotidiano, lo tangible e intangible, el bastón de la temática fuerte, como lo sería el dar vida o muerte.

La historia más trascendente se desarrolla en este momento en cualquier parte, en una esquina, en una habitación, debajo de algún puente, tal vez aquí mismo, mientras se juntan estas letras imaginas el final para este drama de los Dardenne y esa necesidad de imaginar "un inicio o un final mejor o peor", uno como el que se desea, ese poder de la creación "artística o no", ese mismo don que no se debe negar a nadie, que es necesario para todos y que tiene como fuente de inspiración la verdad, la existencia de lo cotidiano...

Eso...
Para mí...
Es lo más maravilloso que da el cine

Diseño e ilustración:
D.G.Gabriela Hernández Martínez

Orejas Navegantes

Por **Manuel Ramos Negrete**

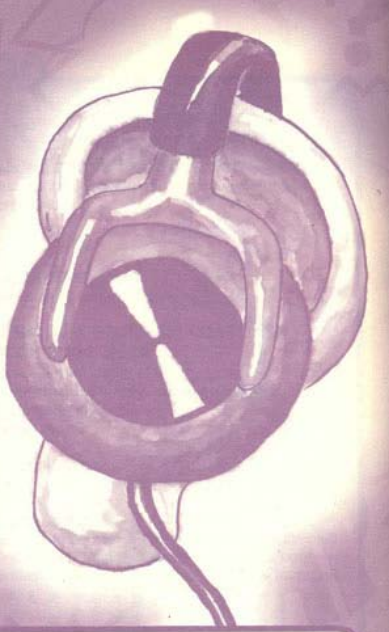
BOOM BOOOOOOM BOOM BOOOOOOM!! Hacen el bajo y bombo al unísono y retumban en nuestras entrañas.

¿Qué de nuevo puede haber en esto de la electrónica después de tres decenios intensísimos?

Si bien es cierto que el famoso *punchis punchis* ha llenado las discotecas con una propuesta musical grotesca hay que hablar también de otras más sutiles y musicales y ¿porqué no? bailables. Tal es el caso de la propuesta del señor Amon Tobin: DJ, artista sonoro, o como se le quiera decir, de origen brasileño que desde mediados de los noventa inicia una carrera sónica a todas oídas original, buscando entre sus viejos viniles loops que pudieran impactar nuestras entrañas y sobre todo seducir a nuestros oídos. TSSSSS, BOOOOOOM, BOOOOOOM suenan las tornamesas y nos deja entrever algo de jazz, bossa, trip-hop, etc. *Adventures in Foam* (1996) es el LP que bajo el nombre de *Cujo* grabaría y el cual produciría una revolución de la escena electrónica y, a diez años de distancia de la producción de este disco vale decir que no ha perdido vigencia y sigue marcando ritmos y scratches que serán influencia de nuestro tiempo.

Así que sin más preámbulos me permito recomendar esta orgía de sonidos que Amon Tobi trae entre tornamesas, samplers y aditamentos propios del DJ.

WWW.AMONTOBIN.COM



De Profundis

de Oscar Wilde
Por **Amada Cruz Solar**

"ME HE DECIDIDO a escribirte después de una larga e infructuosa espera, y ello tanto en tu interés como en el mío, pues me repugna saber que he pasado en la cárcel dos interminables años sin haber recibido de ti una sola línea, una noticia cualquiera: que nada he sabido de ti, salvo aquello que había de serme doloroso".

Este libro fue redactado en 1895, cuando el autor fue condenado a dos años de prisión con trabajos forzados al ser acusado de homosexualidad. *De profundis* es una extensa carta redactada a su amante; Lord Alfred Douglas, un joven de buena posición económica acostumbrado a que Wilde pagara sus deudas y cumpliera sus caprichos.

En esta carta, Wilde dice a Alfred sus errores, le reitera el amor que siente por él, pero también le recrimina por su falta de valor. Es un libro recomendado a aquellos que desean conocer una manifestación pura de amor, una obra poética dirigida al ser amado y al **RECONOCIMIENTO DE UNO MISMO**.

KINGDOM COME

Por **Gibrán Aquino Pineda.**

SÓLO DURANTE la década de los 90 pudo haberse gestado un cómic como *Kingdom Come*. Si bien ya en los 80´s habían surgido trabajos que exploraban el lado oscuro de los superhéroes como Dark Knight Returns y Watchmen, fue en 1996 que se combinaron por partes iguales el desencanto posmodernista y la paranoia apocalíptica para dar forma a esta mini serie.

Situada en un futuro cercano, la serie publicada por DC Comics nos presenta un mundo donde la mayoría de los superhéroes con insignia se han retirado de la acción debido a su edad o causas personales. Así, dan paso a una generación de antihéroes que en muy poco se diferencian de los villanos a los que combaten.

En un mundo en donde gran parte de la población ha adquirido superpoderes, las calles se encuentran continuamente invadidas por los encarnizados combates entre metahumanos, y el estado de Kansas no es más que un gran basurero radioactivo. De esta forma, conocemos al reverendo Norman McKay: un hombre atormentado por visiones de un Apocalipsis inminente.

McKay es abordado por El Especto, una entidad astral que lo lleva a través de los acontecimientos que conducirán al juicio final, a manera de que sirva de testigo de todo, en el último momento.

Es a través del recorrido de estos dos personajes que vemos a un Superman que se ha exiliado en el ártico, tras la muerte de Lois Lane; a un Batman que mantiene a Ciudad Gótica bajo un estado totalitario, con la ayuda de un ejército de robots; a un Flash que se ha acelerado a una velocidad tal que ahora le es imposible detenerse; y a un Linterna Verde que ha envejecido a bordo de su estación espacial, a la espera de un contacto extraterrestre que nunca llega. Todos ellos se han vuelto piezas de un destino más grande que no alcanzan a percibir.

La historia escrita por Mark Waid es elevada a otro nivel por el arte de Alex Ross, cuyo estilo foto-realista le ha ganado un lugar entre las superestrellas del cómic. Es a través de sus ilustraciones que la historia adquiere un peso y dimensiones épicas; cada personaje deja de ser sólo un dibujo de historieta para convertirse en una persona real, con sentimientos, miedos y dudas.

Publicada en nuestro país por Editorial Vid, *Kingdom Come* es una recomendable lectura para aquel que desee tener un acercamiento distinto con la mitología superheroica, y que continua vigente a 10 años de su publicación.

FORO ALFA

Por **Betty Valerio**

UN MEDIO PARA LA REFLEXIÓN Y LA POLÉMICA ALREDEDOR DEL DISEÑO

Hoy en día, Internet nos abre un infinito mundo de posibilidades informáticas, desde sitios basura hasta portales académicos y de investigación muy profesionales. Sólo con un clic accedemos a entretenimiento, comunicación e información.

Los diseñadores no somos la excepción, también contamos con espacios especializados y tenemos un extenso surtido en el menú de websites y blogs. *Foro Alfa* es un sitio de debate y reflexión en torno a temas relacionados con la teoría del diseño. Gestado en el cono sur, pero con vida a lo largo y ancho del territorio hispanohablante, cuenta con colaboradores en todo el mundo, por ejemplo: Joan Costa, Yves Zimmermann y Norberto Chávez de España; Francisco Calles y Federico Jordan de México; Rubén Fontana de Argentina y Erick Spiekermann de Alemania, entre otros.

El perfil editorial de este sitio define sus contenidos como "artículos que tienen un abordaje teórico e ideológico –no técnico ni instrumental – sobre el diseño y sus vínculos e incidencia en la vida social, la cultura, su propia enseñanza, la práctica profesional, etc."

Foro Alfa deja abierta la participación de los lectores, solicitando el envío de textos, sugerencias y comentarios. Así como su participación en los debates.

Puedes suscribirte de manera gratuita, sólo hay que llenar un formulario en línea y automáticamente recibirás un aviso a tu correo electrónico cada vez que haya nuevos artículos publicados. Es una forma de mantenerse informado y actualizado en torno a los temas que atañen nuestros intereses profesionales y académicos, en nuestro idioma.

HTTP://WWW.FOROALFA.COM

Vertientes actuales de la tridimensión

Este es el título de la exposición colectiva que tuvo lugar en las Galerías del Palacio del 29 de septiembre al 5 de noviembre del presente 2006.

> "Muestra en la que confluyeron ejemplos del ensamblaje, de la nueva objetualidad, de tridimensionalidad postescultórica y del libro de artista. Esto es: ejemplos de vertientes actuales de la tridimensión artística."
> (2006, Galindo, Carlos-Blas)

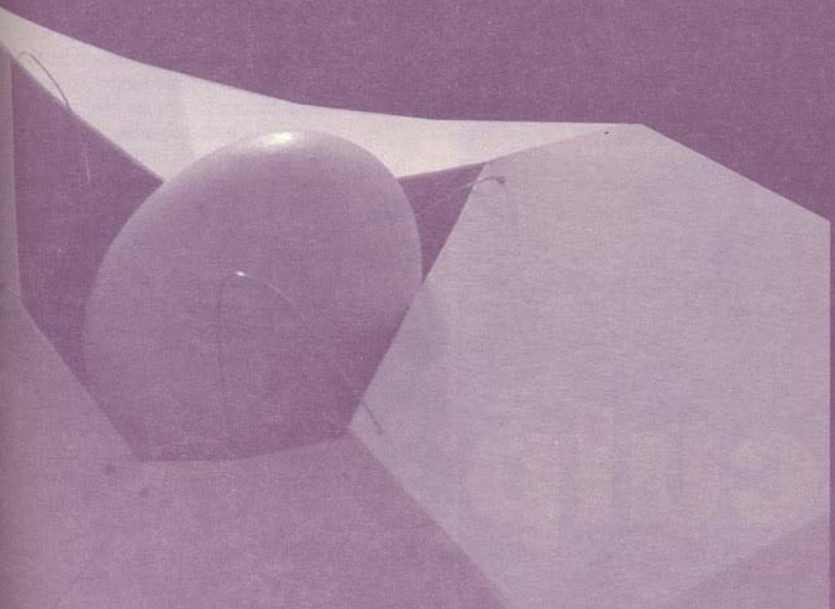
Rocío Suárez, Profesora de Arquitectura del DADA UIA, participó con su serie procesos contradictorios, de la cual aquí exponemos una muestra.h

Título: Serie Procesos Contradictorios - Obra 1
Medidas: 25.5 x 56 x 10 cm.
Técnica: Arte Objeto - Base de Madera, cascarón de huevo sujetado con alambre, papel guarro, papel ilustración y sal de grano

Título: Serie Procesos Contradictorios - Obra 2
Medidas: 40 x 60 x 10 cm.
Técnica: Arte Objeto - Base de Madera, cascarón de huevo sujetado con alambre, papel guarro, papel ilustración y sal de grano

"... Coordenadas de reflexiones femeninas, de palabras abstractas y formas sensibles aparecen en el discurso plástico de otra de las artistas poco expuestas en Puebla, Rocío Suárez, que en su constante investigación del espacio y la correspondencia entre los significados sociales y su experiencia personal va logrando, con una depurada contundencia y elaboración, sugerentes ámbitos evocadores de arquitecturas ensoñadas."

Almela, Ramón, Doctor en Artes Visuales, Octubre de 2006



http://www.criticarte.com
Ramón Almela

Diseño Gráfico:Gabriela Silva

Disculpe usted

Nombre: Anni Garza Lau
Universidad: UAEM (autónoma del estado de Morelos)
Ocupación: Game designer en Gameloft

1.- ¿Qué consejo le das a los chavos que aún se encuentran estudiando?
El más importante es que vayan pensando a qué se quieren dedicar y se claven ya en una rama, cuando sales hay tantas opciones que si no tienes bien definido lo que quieres hacer, podrías terminar en cualquier cosa.

2.- ¿Te arrepientes de haber o no haber hecho algo durante tus estudios? ¿de qué?
Mmm habría aprovechado que tenía tanto tiempo libre para hacer más proyectos míos y entrar a concursos.

3.- ¿Qué es lo cotidiano para tí como egresado?
Despertar, cocinar, lavarme los dientes y venir al trabajo, estar aquí unas 11 horas diseñando juegos nuevos y revisando los que van saliendo y luego ya cuando empieza a anochecer platicar un rato con los amigos, hacer ejercicio (cuando todavía me quedan ganas).

Nombre: Francisco Javier Bucio Ortiz
Universidad: Benemérita Universidad Autonoma de Puebla
Ocupación: Dpto de diseño gráfico.

1.- ¿Qué consejo le das a los chavos que aún se encuentran estudiando?
Que se especialicen en un área del diseño gráfico y no dejen u olviden las demás, que cubran cuanto mas puedan. Enfoquen el rumbo de su carrera, nadie contrata diseñadores todologos, o van por publicidad, por expertos en editorial, web designers, 3d sculptors, etc. Otro consejo sería siempre tratar de competir o igualar o superar a los productos y diseños existentes, no contra los compañeros. Exigirse uno mismo más y no presentar algo solo por cumplir, sino desde pronto mostrar talento.

2.- ¿Te arrepientes de haber o no haber hecho algo durante tus estudios? ¿de qué?
Si acaso de algo, de no haber ahorrado para libros y viajes (porque siempre te enteras un mes antes y ya no tienes *cash*)

3.- ¿Qué es lo cotidiano para tí como egresado?
Lidiar con trabajos de otros diseñadores y corregir muchos trabajos que no tienen idea del proceso de impresión en offset.

Nombre: Hugo A. Torres
Universidad: Iberoamericana Puebla
Ocupación: Director Asociado del Centro de Enseñanza Avanzada en Belleza y Coordinador del Grupo Estallarte Danza Contemporánea

1.- ¿Qué consejo le das a los chavos que aún se encuentran estudiando?
Chavos y chavas, métanse a chambear pero a la voz de ¡ya! en lo que encuentren. Si se puede en algo relacionado con su área de interés, mejor. No importa que no les paguen mucho, hagan experiencia laboral y curriculum. O bien si manejan algún idioma, les late dar clases, hacen algún deporte o practican alguna disciplina artística, hagan de ello una actividad productiva. Uno nunca sabe dónde va a acabar o qué es lo que al final del día nos puede dar de comer.
Estudiar una licenciatura no es pretexto para no trabajar. Sí da tiempo. Inténtenlo y no se van a - arrepentir. ¡Aprendan de todo!

2.- ¿Te arrepientes de haber o no haber hecho algo durante tus estudios?
La verdad es que yo disfruté mucho y al extremo la universidad. Quizá sólo me arrepiento de no haber buscado un intercambio internacional. Pero de ahí en fuera, metí proyectos que progresaron, otros que fracasaron, estuve en mesas directivas, organizamos eventos, fui profesor adjunto, jugamos futbol en el torneo intramuros (equipo que después de 10 años sigue existiendo), en fin. Tal vez podría arrepentirme solo de no haber intentado otros 10 proyectos más cuando contaba con el tiempo de estudiante y la beca de mi familia.

3.- ¿Qué es lo cotidiano para tí como egresado?
Ahora tengo dos hijos sensacionales y una compañera excepcional. Ellos y ella son el centro de mi cotidianidad. Pero además mi vida de egresado de comunicación ha ido por caminos múltiples y distintos. Docencia universitaria, publicidad, producción de video y de espectáculos, organizaciones no gubernamentales, proyectos educativos, el Instituto Federal Electoral, el mundo de la belleza, el teatro y la danza. Pero siempre, en mi caso personal, la Comunicación ha sido como la línea guía para adentrarme en campos de exploración tan diferentes. Soy un comunicólogo no renegado y orgulloso de serlo.

Diseño: Adrián Pérez-Omar Flores

EL NEGRITO DE PHOTOSHOP

Autor: Francisco Javier Bucio Ortiz.
Diseño: Adrián Pérez De la Cruz.Omar Flores Hdez.

El proceso de diseño incluye desde la concepción de la idea hasta la realización... y en esta parte del proceso es donde la mayoría de los Diseñadores nos dormimos en nuestros laureles obvio, el preprensista y el impresor tienen que hacer bien su trabajo... pero que mejor si nosotros ha - cemos lo necesario para evitar problemas, malos entendidos o errores comunes, Este tip es para diseños hechos en photoshop, lo llamo:

El Negrito de photoshop.

Por lo general utilizamos el color negro que viene por default en la barra de herramientas (vienen dos colores, el negro y el blanco) es necesario observar que este negro esta diseñado para imágenes con perfiles RGB, utilizadas en paginas Web, presentaciones, interactivos, pruebas y métodos NO impresos. Pero para envíos a impresión, cualquiera que esta sea, el utilizar este color de default es meternos en problemas, ya que tiene valores de los 4 colores y no solo es negro al 100%, en que nos perjudica??? en pri - mera, si hacemos una plasta de color negro, esta será una plasta de 4 colores en realidad y tendrá 4 cantidades de tinta encima, lo que implica que el secado de las tintas será mayor y si urge el trabajo, tendrá que esperar ya que si metemos el pliego con tinta fresca corremos el riesgo de que "repinte" y manche la dobladora o la alzadora y por ende, los demás pliegos que entren en estas maquinas si queremos una plasta de color negrito que no se vea pobre o triste o grisona (porque eso sucede con el negro solito al 100%) basta con una camita que lo matizara y le dará un brillo y una fuerza bastante atractiva 40% cyan, 20% magenta, 0% amarillo, 100% negro. con eso será mas que suficiente.

"**Que mejor** si nosotros hacemos lo necesario **para evitar problemas**, malos entendidos o errores comunes"

colofón

Para este número del Huacal se utilizaron los siguientes insumos:

Papel

Interiores en papel Cultural de 90g, forros en cartulina Gainsborough, color C. Spice Ivory de 216g, es 50% reciclado, 30% post-consumo, adquirido en Hiperlumen.

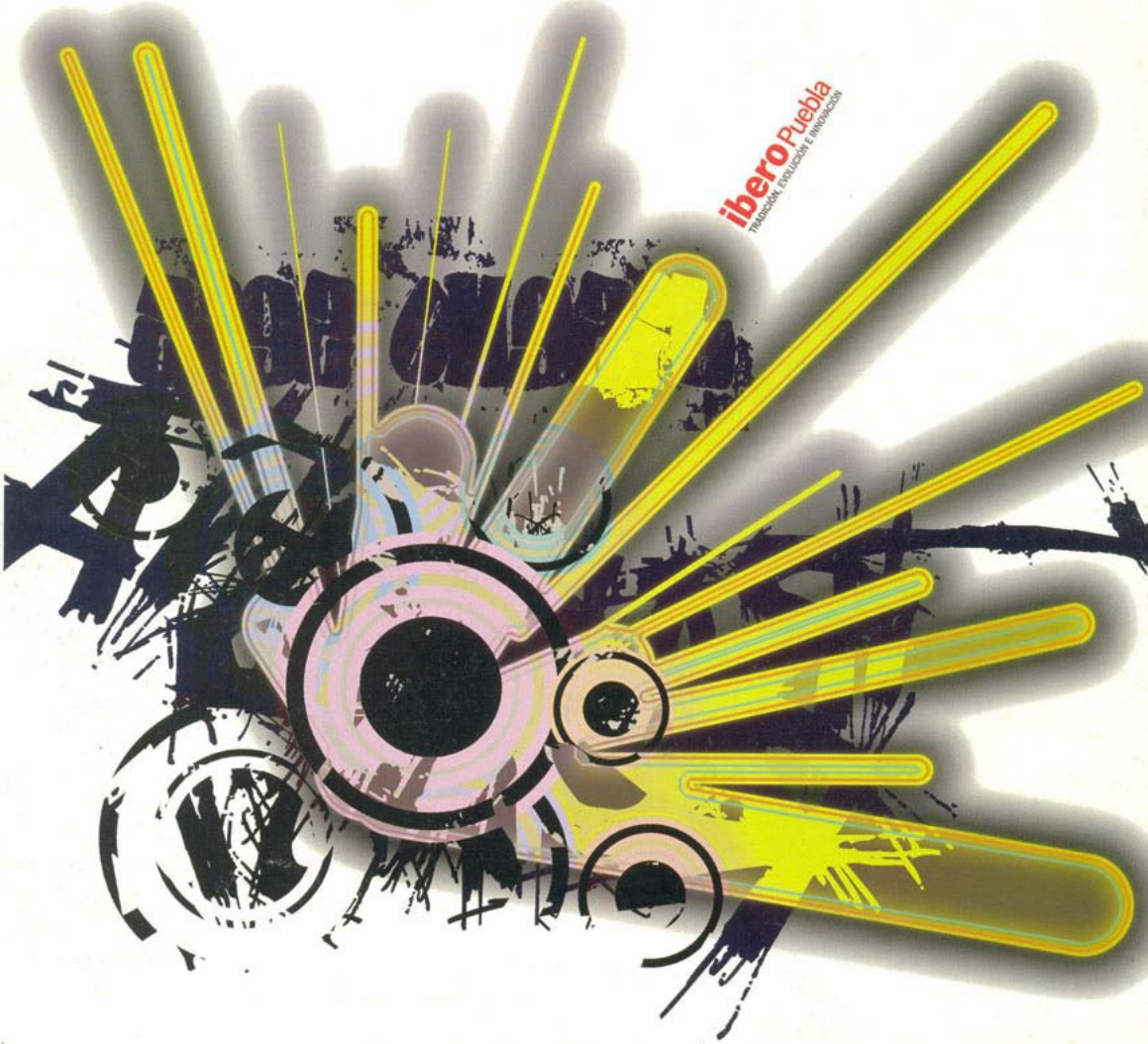
Impresión

Se imprimieron 2 pliegos frente a dos tintas y vuelta a una tinta. Se utilizaron tintas de la Línea Galaxía Offset, de la marca SunChemical.

Sistema de impresión offset en máquina Heidelberg Rotaspeed 4 cartas.

Los forros fueron impresos en selección de color con tintas Línea Galaxía Offset, de la marca SunChemical, diseñada con materiales ecológicos, pigmentos orgánicos libres de metales pesados y PCB´S, resinas de brea natural, aceites de soya, cartamo y en algunos casos mezclados con linaza.

Diseño Gráfico:Gabriela Silva


ibero Puebla
TRADICIÓN, EVOLUCIÓN E INNOVACIÓN