

La Cápsula. Primer número

Colectivo Huacal

2009

<http://hdl.handle.net/20.500.11777/1066>

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

el huácal 
Revista del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura



LA VERDAD NOS HARÁ LIBRES

UNIVERSIDAD
IBEROAMERICANA
PUEBLA

La Cápsula

No. 1

Complemento con ideas, desvarios y otros divertimentos





Editorial

Arturo Cielo, Felipe Coca

Los que andamos en esto llamado diseño compartimos algunas cosas, sin importar el “apellido” que se tenga, una de ellas es la *creatividad*. Podríamos creer que viene incluida dentro del concepto *diseño*, incluso varios libros hablan de ella, sin embargo no es así. No todos los diseñadores son creativos (muchos dicen serlo) aunque pocos, muy pocos realmente lo son. Los creativos no se dan en maceta y no forzosamente son todos diseñadores.

¿Qué se necesita para ser creativo? Pensar y reflexionar para hacer pensar y reflexionar al otro. Esta época donde la *inmediatez* es la norma no nos permite a los que pretendemos ser creativos llegar a ese momento -tanpreciado, doloroso y que tanto tiempo lleva- en que podamos generar: *la idea*. Encontrar una buena idea es difícil, tanto así que diseñar se podría comparar con el acto de parir.

En nuestra vida como creativos, o eso que pretendemos ser, nos acompaña cierto sentido

que detona curiosidad, y dicha curiosidad desemboca en preguntas: ¿cómo? ¿por qué? ¿para qué? Y así a medida que vamos respondiéndonos a nosotros mismos, procedemos a hacer y rehacer un mundo que hecho está; convertir en un objeto sorprendente y único algo que nos es tan cotidiano y común; romper moldes estéticos sin perder la funcionalidad. Con respecto a la gráfica debemos transitar por esos lugares comunes de la memoria colectiva: los lenguajes y los símbolos que dan identidad a la sociedad en la que se pretende impactar, para poder reinterpretar la realidad que nos toca vivir, transformar lo usual en algo inusual.

Nuestro cerebro trabaja constantemente y debe ser alimentado (no solo a nivel fisiológico) para despertar la curiosidad y mantener la fuerza necesaria para encontrar y transitar por otros mundos. Esos mundos que encontramos en el otro: en la charla de sobremesa, en la experiencia del abuelo, en el cine con los amigos o a solas escuchando ese disco que tanto nos gusta, incluso en los libros y en los consejos de los profesores. Al sumar todos estos mundos encontramos otra pregunta: ¿cómo saber que algo me gusta si no lo he probado? La respuesta es sencilla: *experimentando*. Utilizando técnicas y teorías ya probadas, agregando las propias experiencias y las de otros, para así poder decir realmente si es o no el resultado que se buscaba. Al experimentar se aprende a elegir, a decidir que elementos tomar y cuales ignorar. Dicho aprendizaje desembocara en conocimiento que se utilizará para resolver ciertos problemas que tienen que ver con la generación de ideas.

Todo esto fue el preámbulo para invitarte a invertir en tu cerebro: lee, viaja, observa, disfruta, lee, vuelve a leer. Para que así descubras tu propio potencial.

Pd. Come frutas y verduras.

Contenido

¿Cómo detonas tus ideas? 4

Fucking with the media, Quentin Tarantino 6

¿A tí qué te gusta? 8

Maternidad y diseño gráfico 10

Recetas creáticas 12

El ocaso de Manzanilla 15

18 Discurso visual
en la España de los 80's

23 Apuntes para una
historia cotidiana del color

28 Teoría del diseño

30 a! Diseño

32 Gina una hoja latosa. Cuento





LA VERDAD NOS HARÁ LIBRES

UNIVERSIDAD
IBEROAMERICANA
PUEBLA

Directorio

Mtro. David Fernández Dávalos, S.J.
RECTOR

Mtro. Juan Luis Hernández Avendaño
DIRECTOR GENERAL ACADÉMICO

Mtra. Emma Regina Morales García de Alba
DIRECTORA DEL DEPARTAMENTO DE ARTE, DISEÑO Y ARQUITECTURA

Mtro. Luis Gabarrón Ordorica
COORD. DE LA LIC. EN DISEÑO DE ANIMACIÓN E INTERACCIÓN

Mtro. Marcos Mario Torres de la Luz
COORDINADOR DE ARQUITECTURA

Lic. Aurora Berlanga Álvarez
COORD. DE LA LIC. EN DISEÑO GRÁFICO Y EN DISEÑO TEXTIL

La cápsula

Coordinación editorial y edición de contenidos: Arturo Cielo Rodríguez,
Felipe Coca Córdova, Beatriz A. Valerio Lara.

Corrección de estilo: Jorge Luis Gallegos Vargas

Diseño de portada: Rodolfo Espiritu Acosta

Alumnos T.P.I. otoño 2009: Laura Brunet Sáinz, Andrés Canseco Mejía, Ana Laura Cuevas Arrubarena, Amparo Domínguez Prol, Mariana Fernández Franco, Ma. Fernanda González Herrador, María José Guerra Taboada, Aranzazu Huerta Juárez, Luz Gusadalupe López González, María José Simón Ahued, Patricia Suárez Arana.

Huacal en línea: Mtro. Elías Díaz y Dra. Enís Castellanos
<http://prueba.iberopuebla.edu.mx/webtest/huacal6/revista>

© La cápsula, complemento de ideas, desvaríos y otros divertimentos, es un suplemento de El Huacal, revista del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura (DADA) de la Universidad Iberoamericana Puebla, ubicada en Boulevard del Niño Poblano 2901, Unidad Territorial Atlixcayotl, Puebla, Puebla, México. Realizada por los alumnos y profesores del taller de publicaciones impresas, imagen digital y tipografía I. Se prohíbe la reproducción parcial o total por cualquier sistema o método, incluyendo electrónico o magnético sin previa autorización del autor. La cápsula No.1, otoño 2009.

¿CÓMO DETONAS TUS IDEAS?



Illustración: Andrés Conseco Mejía



¿Te has preguntado alguna vez cómo y cuándo surgen tus mejores ideas? Como diseñadores gráficos tenemos procesos parecidos, pero nos intrigaba saber cómo el resto de las personas atraviesan por la faceta creativa. Así, nos dimos a la tarea de aplicar una pequeña encuesta y aquí presentamos los resultados.



1. ¿Haces algo en específico para concentrarte?

- R. NO
- R. ESCUCHO MÚSICA
- R. SIN RUIDO
- R. REPETIR LO QUE DIGO



2. ¿A qué hora del día te fluyen más las ideas?

- R. NOCHE
- R. EN LA TARDE
- R. EN LA MAÑANA



3. ¿Qué tan a menudo tienes una Buena idea?

- R. UNA VEZ A LA SEMANA
- R. APARENTEMENTE
- R. NO MUCHO
- R. FRECUENTEMENTE
- R. DIFÍCIL
- R. NUNCA
- R. EN CLASE



4. ¿Qué es para ti una Buena idea?

- R. ALGO ÚTIL
- R. ALGO QUE MEJORA
- R. ENCONTRAR ALGO QUE FUNCIONE
- R. ALGO QUE ESTÉ BIEN
- R. ACORDE AL MOMENTO
- R. UN BUEN CONCEPTO, FUNCIONAL



5. De qué te alimentas para tener estas ideas?

- R. LIBROS
- R. DE LO QUE VEO
- R. DE LAS PERSONAS
- R. MEDIOS DE COMUNICACIÓN
- R. INTERNET
- R. TELE
- R. REVISTAS
- R. IMAGINACIÓN





Agustín R. Michel

La inspiración es 'el estado propicio para cualquier creación del espíritu, especialmente artística.' Todo ser humano es inspirado por diferentes situaciones, personajes, personas, experiencias, canciones, obras de arte, etc., y Quentin Tarantino, el cinematógrafo más ambicioso de su generación, no es la excepción. De la misma forma en la que los últimos años mi persona se ha inspirado y alimentado de personajes como Paul Thomas Anderson, Martin Scorsese, Woody Allen, Joen & Ethan Coen y David Fincher, Quentin Tarantino encontró su tan aclamada visión e inigualable estética gracias a individuos como: Timothy Carey, Roger Corman, Andre DeToth, Chow Yun Fat, John Woo, Jean Luc Godard, Jean Pierre Melville, Martin Scorsese, Brian De Palma, Lawrence Tierney, Monte Hellman, Jack Hill y Lionel White.

fucking // QUENTIN with the media // TARANTINO

Ahora bien, enfocarme a un proyecto en específico de Tarantino sería menospreciar su magnífica, creativa y perfecta filmografía que consiste en: *Reservoir Dogs*, *Pulp Fiction*, *Jackie Brown*, *Kill Bill I y II*, *Death Proof* y su más reciente obra maestra *Inglourious Basterds*, donde por enésima vez nos muestra su don para narrar historias. Un alto grado de violencia, historias no lineales, un inteligente guión infestado de humor negro, una muy marcada filia por pies femeninos, unos cuantos "fucks", y acertadas bandas sonoras que se convierten en objetos de culto son algunas de las características fundamentales del estilo que marca a éste excéntrico personaje.

El recomendarte una película es un acto totalmente subjetivo, es por esto que más que recomendar *Pulp Fiction* o *Jackie Brown*, los invito a analizar y seguir el ejemplo de un parte aguas en la historia de la cinematografía. ¿Qué hace a Tarantino tan especial y único? El hecho de que es uno de los directores más respetados de una de las industrias más importantes del mundo, sin haber tenido los estudios formales para desarrollarse en dicho rubro.

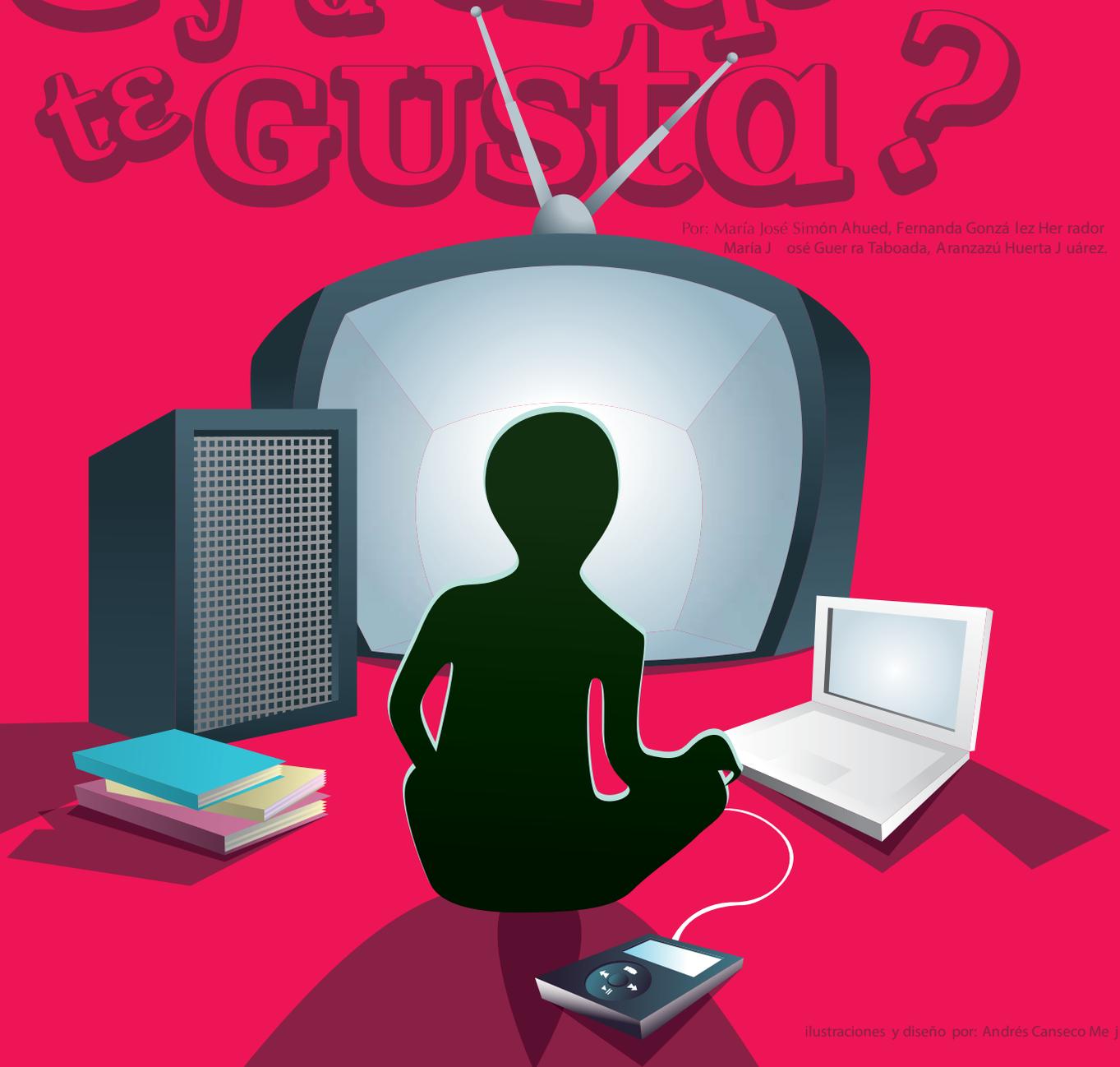
Su único aliado en su carrera ha sido su creatividad y su amor al cine; al ver y analizar un sin fin de películas es la forma en la que ha aprendido a crear su arte. Conoce las reglas del medio y al mismo tiempo las rompe. He aquí donde quiero señalar lo importante de nuestro personaje, una persona que tomando los principios de Jean Luc Godard y Jean Pierre Melville, hace las cosas con pasión y por amor, cosa que con el tiempo y circunstancias de la vida grandes directores y en general las personas van perdiendo; aunque Tarantino ya advirtió que prefiere retirarse a caer en la tentación de hacer una mala película (acusación que le aplaudimos). Finalmente quiero mencionar que muy aparte de sus excelentes películas (que todos deben 'ver' y 'estudiar', el 'disfrutar' es muy personal), les recomiendo tomar su principio y filosofía de vida, donde el hacer las cosas con pasión y por amor es el pan de cada día; donde creer en ti y tu capacidad es una formula obligatoria; y donde el querer y poder son un binomio perfecto y mejor aún, factible.



Diseño e imágenes por María José Guerra

¿y a ti qué te gusta?

Por: María José Simón Ahued, Fernanda González Herador,
María José Guerra Taboada, Aranzazu Huerta Juárez.



Estos son los resultados de una encuesta realizada por 4 estudiantes de diseño que se aplicó a estudiantes del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura de la Universidad Iberoamericana Puebla. El propósito de dicha encuesta fué conocer sus gustos e intereses en torno a la lectura y los medios.

¿De que nos estaremos alimentando los estudiantes? ¿Realmente lo que vivimos en la actualidad nos sirve para el futuro? ¿Como fomentamos la imaginación y creatividad?

“Cultivándonos... abriendo los ojos para todo lo que nos rodea percatándonos de las formas, los colores, las texturas para archivarlas en el cerebro.”

Dicen que los jóvenes no nos preocupamos por investigar, ni por leer y mucho menos por incrementar nuestros conocimientos y según los datos recolectados los jóvenes leen pero la gran mayoría solo cuando lo necesitan y muchos otros leen artículos de revistas que no son de calidad y pocos son los interesados en revistas o libros relacionados con sus respectivas carreras.

En internet, las páginas más visitadas son Facebook, paginas de tecnología, juegos virtuales o itunes (música), solo saben utilizar internet para distraerse de todas las preocupaciones que los rodean y en cuanto a television los mas visto es mtv, telehit, programas que no tienen mucho contenido, pocos ven series, programas de diseño y documentales.

“Yo creo que si se sabe diferenciar la verdad de la mentira, los medios engañaran la mayoría de las veces pero los jóvenes no lo creen porque simplemente son cosas imposibles o inventadas y se dan cuenta al leer, investigar y al escuchar a los mayores”

Estas son algunas opiniones nuestras pero ¿Qué tan conscientes estamos los jóvenes en cuánto a lo que los rodea y a lo que nos dedicaremos? ¿Todos compartimos las mismas ideas? Veamos los resultados.

Carrera

Textil 3.2%
Arquitectura 3.2%
Digital 22.5%
Gráfico 70.9%

Semestre

Primero 29%
segundo 9.6%
tercero 38.7%
cuarto 12.9%
quinto 3.2%
sexto 0%
S ptimo 12.9%
octavo 3.2%
noveno 3.2%

sexo

hombres 22.58%
Mujeres 77.41%

Leen

Libros 29.03%
Periódicos 0%
revistas 9.67%
de todo 54.83%

eventos

s 67.74%
no 32.26%

obra o personaje

Joan costa 6.45%
s 12.9%
Nadie 32.25%
otros 51.2%

cine

s 100%
no 0%

Tele

s 93.54%
no 6.45%

lugares

bar 6.45%
antro 19.35%
café 3.2%
todos 13.12%
algunos 52.61%
otros 3.2%

web pages

Entretenimiento 29%
social 54.36%
buscador 29.03%
mail 22.58%
investigación 12.9%
cultura 12.9%
todo 3.2%

Viajes

frecuente 61.29%
no frecuente 29.03%

destino-----

mexico 25.8%
extranjero 12.9%
ambos 19.35%
ninguno 29.03%

musica

pop 9.67%
electro 3.2%
rock 3.2%
variado 29.03%
todo 45.16%

¿Maternidad y diseño gráfico?

Autor: Susana Pérez Atristain

Diseño e ilustración: Fernanda Gonzalez Herrador

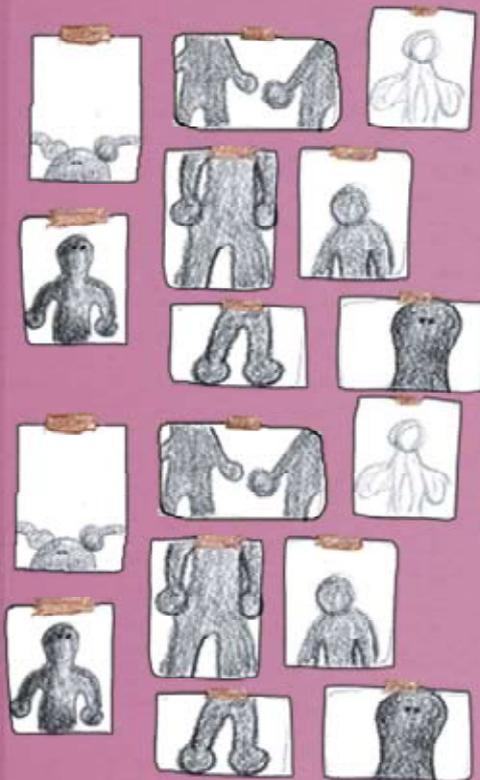
¿Estaremos muy locos? O ¿tiene que ver el diseño y la maternidad?...

No les quiero vender la idea de que así es, más bien, ojalá se den cuenta de que no sólo en la maternidad, si no en todos los aspectos de la vida del diseñador el diseño está tan presente y, de tal manera, que es tan placentera (claro, para el diseñador amante del diseño, fiel admirador), que es un goce, que se aplica a las cosas tangibles y, aún mejor, a nuestros propios seres queridos.

Les explico:

Hace 10 meses me hice madre de un niño encantador: Ian. Pues bien, les cuento que desde que me enteré que estaba embarazada, comencé a trazar lo que serían sus primeros juguetes (**bocetaje**) y, poco a poco, fui metiéndole más personalidad (**ilustración**), viendo de qué materiales podrían ser tratándose de que mi **usuario final** (Ian) pues no podría ser duro, ni áspero pues podría rasparse tal vez. Yo siendo madre primeriza, me puse a **investigar** más a cerca de los bebés, pues nunca había cargado uno, menos había cuidado a uno ni nada de nada.

Pues bien, resulta que los bebés recién nacidos no ven colores, sólo ven tonos oscuros, adivinen de que "color" eran sus juguetes entonces... y lo padre es asombrarte



de que gracias a la práctica que tengo para desarrollar diferentes bocetos para las tonalidades, pude desarrollar varios muñequitos de la misma "familia" pero con diferentes diseños, los imprimí en transfer, los planché en tela y sólo requerí de una experta para la máquina de coser y listo.

Ya tenía los juguetes de lan, claro esto tomo más de 6 meses pues resulta que cuando me diseño para "mi" soy la clienta más exigente que existe. ¡Qué horror! Entre que hacía los juguetes e investigaba, siempre a determinada hora de la mañana tarde y noche, me ponía los audífonos y a reproducir música pero con ritmos ordenados (hasta en eso hay diseño): primero Mozart, Vivaldi, New Age, TRip Hop, Minimal House, Electro, Drumm & Bass y para cerrar con broche de oro Café Tacuba. ¡Oh Si!, mi panza cada vez saltaba más y, lo curioso, es que cuando movía los audífonos el se movía para donde giraba la música o sea que si le gustaba (eso asumí).

Ahora, cada vez que escucha música es un tremendo saltarín que, de acuerdo a la música, va cambiando de movimientos; es curioso, pues todo mundo dice que está siempre muy despierto y cada vez que puede me quita el lápiz y comienza a pintarrajar cualquier superficie. A decir verdad, todo lo que me dio tiempo de hacerle (no sólo lo que les comento si no otras cosas más) lo ayuda a estimularse y poco a poco a desarrollar actividades de bebés mas granditos. ¡Qué chido! ¿No?

A mí el diseño me está ayudando a enseñarle a mi bebé. ¿Tú te has puesto a pensar como te ayuda el diseño en tu vida?



RECETA CREATIVA

Roberto González y Tina Diez

Es un proyecto de la asignatura de creativa. Se trabajó en equipo de tres personas y consistió en la creación de un nuevo platillo que, además de **ser rico** y vistoso, **alimentara nuestro cerebro**. El platillo podía ser dulce o salado; frío o caliente. La única condición es que en la preparación de este platillo se utilicen varios de los ingredientes vistos en clase que nutren nuestro cerebro.

Alimentos que nutren a nuestro cerebro.

- | | | | |
|--------------------|-------------|-------------------|---------|
| · Frijol | · Mora azul | · Brócoli | · Avena |
| · Naranjas | · Calabaza | · Salmón | · Soya |
| · Espinaca | · Te verde | · Tomate | · Pavo |
| · Muez de la india | | · Yoghurt natural | |

Aromas que ayudan a la memoria.

- | | | | |
|--------|-------|--------|----------|
| Romero | limón | Canela | Albahaca |
|--------|-------|--------|----------|

Se evaluaron:

- 1.- **Presentación del platillo:** se refiere a la parte estética/funcional y original de la receta.
- 2.- **Ingredientes utilizados:** entre más y mejor combinados los ingredientes será mejor.
- 3.- **Sabor:** debe de ser comible
- 4.- **Presentación del equipo:** seguridad, claridad con la que cada equipo convence de su receta al jurado.
- 5.- **Nombre del platillo:** original y creativo.

Aquí les presentamos algunas de las recetas presentadas durante el curso de otoño 2009.

Diseño e ilustración: Fernanda González

Neurobacia del Efectivo

Autores:

Edgar Arias Jiménez

Yamile Gazal de Uriarte

María Rodríguez Zeledón

Ingredientes:

Un bagel rebanado por la mitad

Queso crema

Salmón ahumado

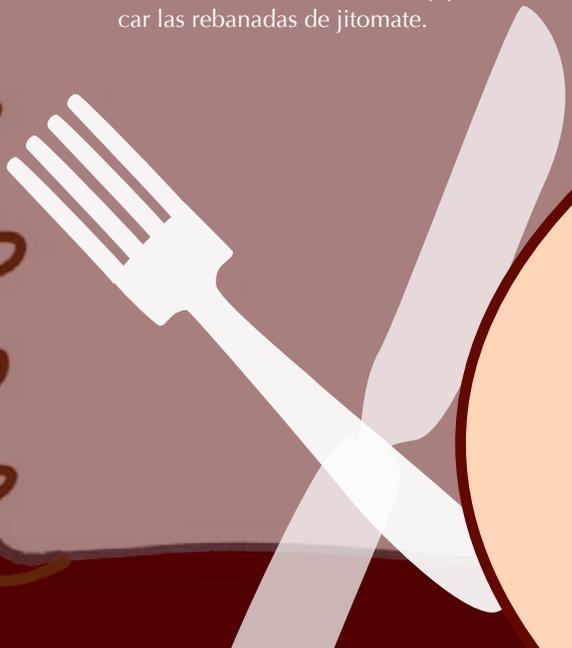
Espinaca desinfectada y cortada en tiritas.

Jitomate en rebanadas finas

Jugo de limón

Romero fresco cortado finito

Mezclar el queso crema con el romero y untarlo al pan, agregar una rebanada de salmón; aderezar la espinaca con unas gotas de limón y sal y colocarla encima del salmón y por último, colocar las rebanadas de jitomate.



tarta de la inteligencia

Autores:

Celeste María Cano Iglesias
Luis Antonio Espinoza García
José Manuel Álvarez Lezama

Para la tarta

400 gramos de harina
1 taza de azúcar impalpable
3 huevos
1 cucharadita de polvo para hornear
2 barras de mantequilla
2 quesos crema grandes
2 limones

Para la salsa

1 cesta de blue berry
taza de azúcar
2 cucharaditas de maicena

Para la ensalada

Media lechuga cortada en tiritas
400 gramos de jamón de pavo en cuadritos
100 gramos de nuez de la India
2 cucharaditas de ajonjolí
Espinaca cortada en tiritas

Se mezcla el harina con la mantequilla y los 3 huevos hasta obtener una masa suave que se extiende con un palote y se coloca en un molde engrasado previamente. Se licúan los dos quesos con el jugo de los limones y el azúcar y se agrega al molde preparado con la masa para la tarta. Se hornea durante media hora a 250 grados.

Salsa de blue berry:

En un recipiente agregar la fruta y espolvorear con el azúcar; disolver la maicena en el agua agregar la fruta endulzada y cocer a fuego lento moviendo constantemente; cuando esté espesa se retira del fuego y se deja enfriar.

Ensalada:

Por separado, se une la lechuga, el pavo, la nuez de la india, el ajonjolí y la espinaca; esta mezcla se agrega por encima de la tarta y se adereza con salsa de Blue berry.

EL OCASO DE MANZANILLA

Erick San Pedro

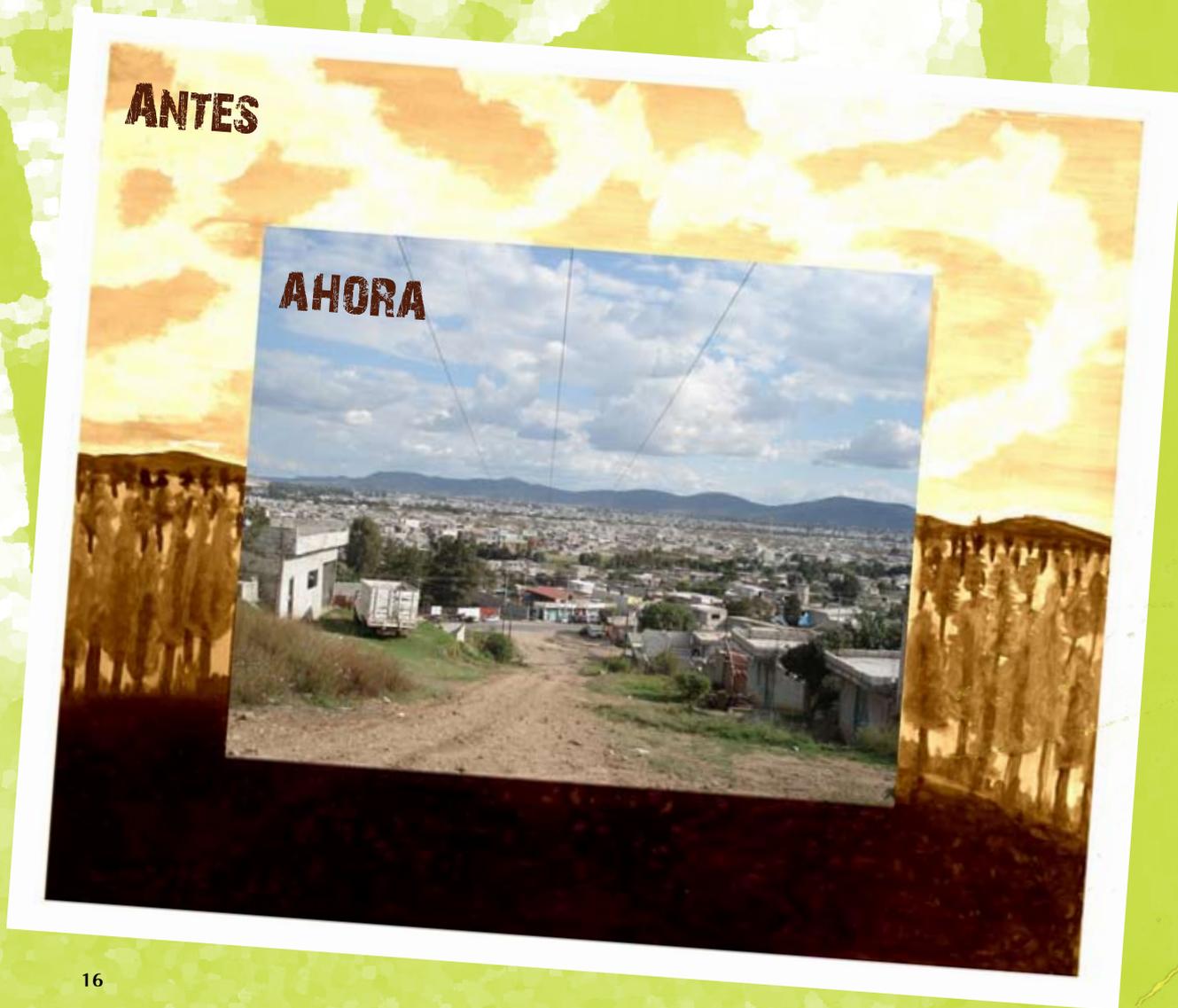
El sábado pasado unos amigos y yo visitamos un sitio arqueológico al norte de la ciudad. Es un lugar histórico muy especial porque representa una muestra evidente del legado que los antiguos habitantes de esta zona dejaron y que, en nuestros días, está en un grave peligro porque el sitio se encuentra en total abandono, destrucción y olvido por parte de las autoridades y de todos los habitantes de la ciudad.

El sitio mencionado tiene como nombre “Manzanilla” y se encuentra ubicado a solo 5 kilómetros al noreste de la ciudad de Puebla, precisamente a un costado de la carretera que conduce a las poblaciones de La Resurrección y de San Miguel Canoa y a solo 2 kilómetros del estadio Cuauhtémoc. Debido al crecimiento de la mancha urbana, la zona está rodeada por cientos de viviendas por lo que es poco perceptible su ubicación; sin embargo, el sitio debió haber comprendido un espacio de 10 hectáreas. La zona se encuentra dentro de una región que forma parte de las estribaciones del volcán “La Malinche”, y se caracteriza por ser terreno con una serie de lomas y cerros bajos con barrancos y con cauces que a la fecha llevan aguas residuales. Originalmente, la vegetación fue de espesos bosques de pinos y oyameles, que cubrían toda el área hasta las faldas del volcán. Desafortunadamente en el año de 1982 se taló el bosque completamente, pretextando una plaga forestal.



Las ruinas adoptaron el nombre de “Manzanilla”, porque muy cerca existe la hacienda Manzanilla que funcionó desde la época colonial hasta la pos revolucionaria. Según los reportes del arqueólogo E. Contreras, explorador del sitio, Manzanilla al parecer estuvo sujeta a la población vecina de Amalucan; probablemente para el siglo III de nuestra era, Manzanilla alcanzó su mayor apogeo. Hasta hace unos 5 años se podían distinguir por lo

menos siete estructuras o restos de basamentos piramidales para templos; solo se encuentra como área visitable un pequeño edificio de juego de pelota. Se trata de una estructura cerrada en forma rectangular, con una cancha que tiene forma de letra “I” mayúscula, y que tiene 60 metros de largo por 15 de ancho y 6 de altura.



De acuerdo con evidencias como la cerámica y los entierros encontrados en el sitio, se piensa que Manzanilla tuvo la influencia de lugares como Teotihuacan, Cholula y Oaxaca, lo que hace suponer que este sitio fue muy importante en la región del valle poblano tlaxcalteca.

Por un costado se encuentra una escalinata que el INAH restauró hace más de 25 años. Toda la estructura se construyó con piedras de río, material que abunda en las barrancas cercanas y se sospecha que alguna vez estuvo revocada de estuco. Según los arqueólogos, en este juego de pelota existe una subestructura todavía más antigua, lo que resulta muy importante porque Manzanilla podría albergar uno de los juegos de pelota más antiguos de Mesoamérica, junto con los restos de otra cancha que estuvo sobre el cerro y que en la actualidad se encuentra totalmente destruida.



Fotografías: Felipe Coca

Por lo anterior es imprescindible rescatar este sitio que hoy vive la agonía. El lugar está abandonado y no existen custodios para su vigilancia. La zona del juego de pelota que fue restaurada hace más de dos décadas se encuentra incompleta, porque saqueadores han desprendido las piedras de la estructura para usarlas como material para la construcción de sus casas. Las paredes del juego de pelota tienen toda una galería de grafitis, la basura está amontonada y es penoso descubrir que nadie hace algo por cambiar el destino de este lugar.

Finalmente, agregó que esta situación no debe continuar, porque se está perdiendo una parte importante del legado y patrimonio que es nuestra herencia; por ello, considero que Manzanilla aún encierra muchos secretos acerca de nuestro pasado.

Diseño e Ilustración: Mariana Fernández Franco

el discipulo

la música

en España de los

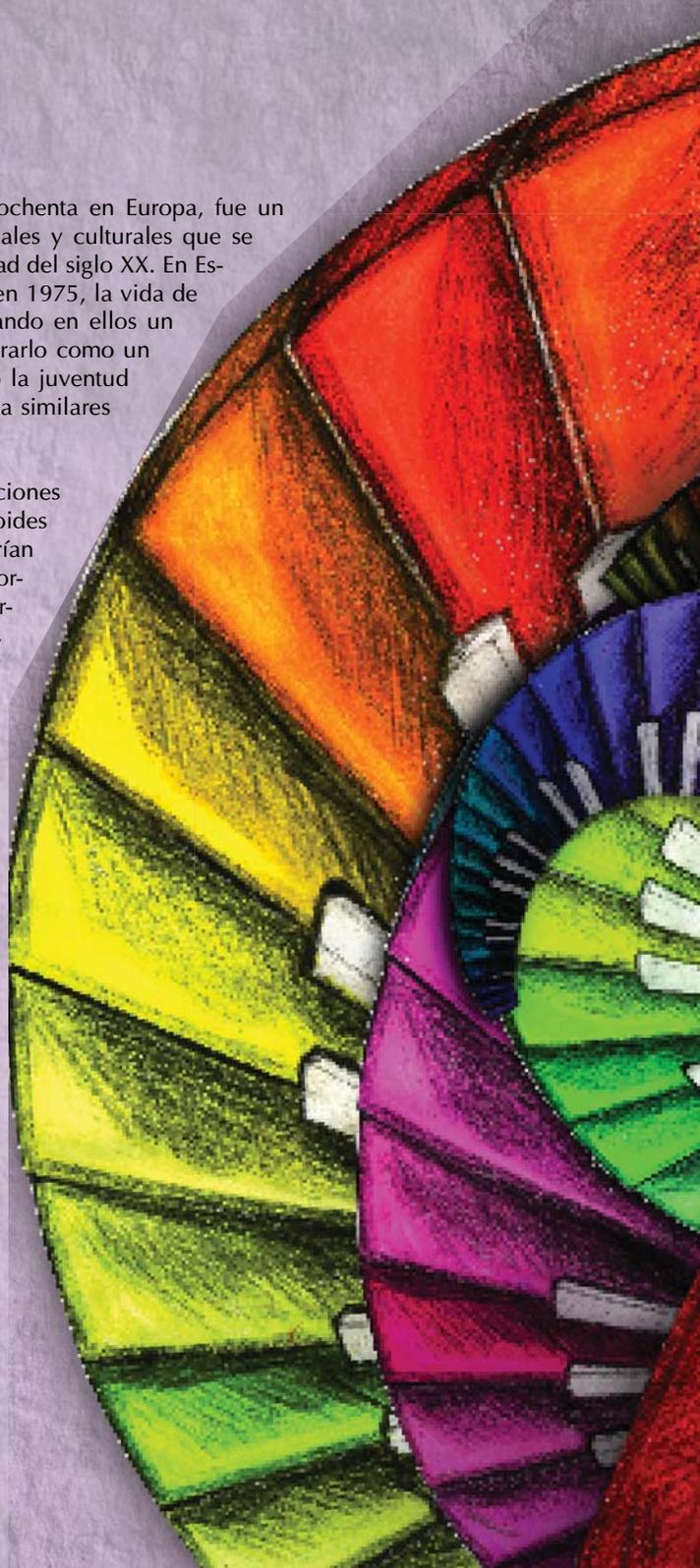
setenta y ochenta

Por: Jorge Luis Gallegos Vargas

La década de los setenta y ochenta en Europa, fue un reflejo de los movimientos sociales y culturales que se gestaron durante la segunda mitad del siglo XX. En España, tras la muerte de Franco en 1975, la vida de sus habitantes dio un giro: dejando en ellos un sentimiento de vacío al considerarlo como un protector; fue entonces, cuando la juventud madrileña adoptó formas de vida similares a las de Nueva York y Londres.

En la música, surgieron agrupaciones como Alaska y los Pegamoides –quienes más tarde se convertirían en Alaska y Dinarama y posteriormente en Fangoria–, Parálisis Permanente, Mecano, Nacha Pop, Las Vulpess, Kaka de Luxe, Gabinete Caligari, Radio Futura, Secretos, Décima Víctima, Refrescos, Los Toreros Muertos, Hombres G, Olé Olé, entre otras bandas que exploraron entre el *afterpunk*, el *rock subterráneo* y *trasgresor*. Reaparecieron cantantes como Joaquín Sabina, Miguel Ríos y Luz Casal.

Aunque el centro del movimiento contracultural fue Madrid, rápidamente abrió horizontes hacia las ciudades más importantes de España. En Barcelona surgen grupos como Los Burros, los Rebeldes y Loquillo; en Galicia: Siniestro Total; en la cordillera cantábrica: Duncan Dhu; en el sur: Danza Invisible, Héroes del silencio, Peor Imposible, La Unión.





Los sonidos comenzaron a cambiar: se incorporaron ritmos como el *techno*, el *rockabilly*, el *afterpunk*, el *reggae*, el *funk*, el *pop* y el *gótico*. Radio Futura constituyó el paradigma más importante.

Especial mención merecen las creaciones musicales de Ignacio Canut y Carlos Berlanga, quienes con sus composiciones, acompañadas con la voz andrógina e imagen *punk* de la mexicana Olvido Gara, mejor conocida como Alaska, lograron convertirse en el icono de la movida madrileña. A quién le importa se volvió, y sigue siendo, un tema que sirvió como estandarte para los movimientos *lésbico-gay*:

La gente me señala/ me apunta con el dedo/ susurra a mis espaldas/ y a mí me importa un bledo/ qué más me da si soy distinta a ellos/ no soy de nadie no tengo dueño/ Yo sé que me critican/ me consta que me odian/ la envidia les corroe/ mi vida les agobia/ por qué será, yo no tengo la culpa/ mis circunstancias les insulta/ Mi destino es el que yo decido/ el que yo elijo para mí/ ¿A quién le importa lo que yo haga?/ ¿A quién le importa lo que yo diga?/ Yo soy así, y así seguiré, nunca cambiaré.

Por otra parte, La funcionaria asesina, muestra algunos rasgos feministas:

Me casaron/ me obligaron a estudiar/ y yo obedecía, me sometía/ mi marido era un déspota feroz/ lo quité de en medio, qué remedio./ Mi vocación se reveló/ me fascinó la sangre/ maté al siguiente con un alambre./ De noche soy otra mujer/ voy armada de cabeza a los pies/ soy la funcionaria asesina/ ya no me aburro jamás/ siempre encuentro gente con quien jugar/ soy la funcionaria asesina/ buscada por la policía/ y he degollado a más de cien/ y con mi sierra sé qué hacer.

A pesar de no encajar mucho en el discurso de la movida, Mecano, grupo integrado por Ana Torroja, José María e Ignacio Cano, son referencia obligada de la España de los ochenta, esto por ser una de las agrupaciones que más impacto ha tenido, por lo menos, en Latinoamérica; además marcaron una nueva forma de hacer pop: letras con un trasfondo social, cargada de metáforas.

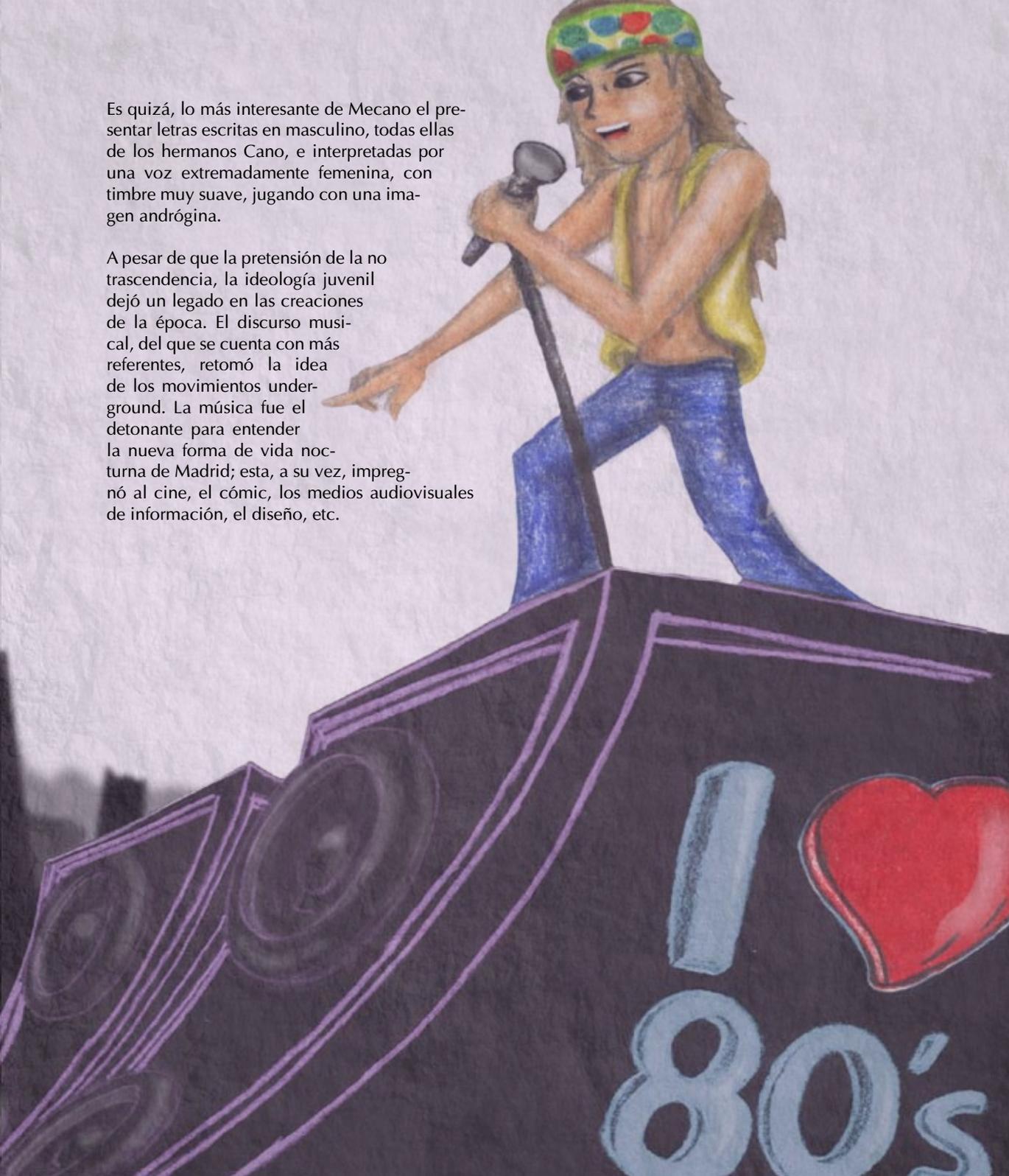
Hay en las primeras canciones del grupo, tintes de las fiestas ochenteras, como Me colé en una fiesta: "Ahí me colé y en tu fiesta me planté/ coca-cola para todos y algo de comer/ mucha niña mona/ pero ninguna sola/ Luces de colores/ lo pasaré bien"; Hoy no me puedo levantar: "Hoy no me puedo levantar/ el fin de semana me dejó fatal/ toda la noche sin dormir/ bebiendo fumando sin parar de reír"; otras, hacen alusión a los efectos de la droga: "Déjalo ya/ sabes que nunca has ido a Venus en un barco/ quieres flotar/ pero lo único que haces es/ hundirte"; homoerotismos: "Un amor por ocultar/ y aunque en cueros no hay donde esconderlo/ lo disfrazan de amistad/ cuando sale a pasear por la ciudad/ Una opina que aquello no está bien/ la otra opina que qué se le va a hacer / y lo que opinen los demás está de más/ Quién detiene palomas al vuelo/ volando a ras de suelo / mujer contra mujer"

O bien, "y María se moja las ganas en el café/ magdalenas del sexo convexo/ luego al trabajo, en un gran almacén..." la hermética historia de amor entre Mario y María que cuenta una de las canciones más emblemáticas por excelencia de Mecano: Cruz de navajas, aquella de las tres cruces, una en la frente –la de la traición–, otra en el pecho –la de la muerte física–, y la cruz mediática que miente y guarda para que nosotros saboreemos el amargor de la última sorpresa reservada al amor lésbico; también el sida: "El fallo positivo anunció/ que el virus que navega en el amor/ avanza soltando velas/ aplastando las defensas por tus venas."



Es quizá, lo más interesante de Mecano el presentar letras escritas en masculino, todas ellas de los hermanos Cano, e interpretadas por una voz extremadamente femenina, con timbre muy suave, jugando con una imagen andrógina.

A pesar de que la pretensión de la no trascendencia, la ideología juvenil dejó un legado en las creaciones de la época. El discurso musical, del que se cuenta con más referentes, retomó la idea de los movimientos underground. La música fue el detonante para entender la nueva forma de vida nocturna de Madrid; esta, a su vez, impregnó al cine, el cómic, los medios audiovisuales de información, el diseño, etc.





Apuntes para

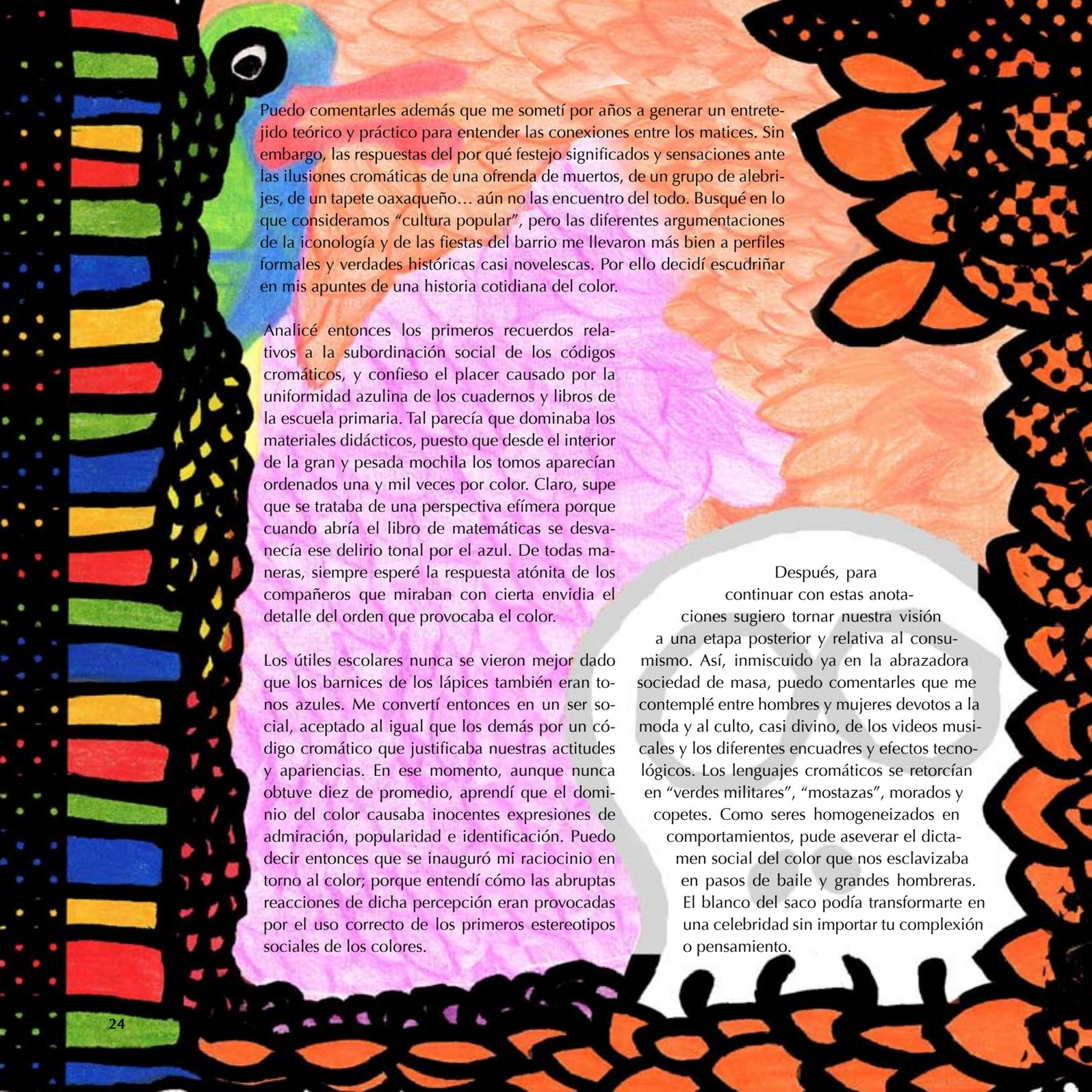
UNA HISTORIA COTIDIANA

DEL COLOR

Debo aclarar que mi experiencia relativa al estudio del color se contrapone, de manera alarmante, a mi visión cotidiana de los rojos, azules, verdes... Reconozco además que bajo esta simple palabra, color, nuestras opiniones difieren en cronología y formación. No obstante, me interesa exponer esta serie de apuntes que perfilan algunas de las realidades del negro, gris, blanco... Estas observaciones, aunque dispares en procesos e inferencias, siempre me mostraron a los amarillos, violetas, naranjas... como elementos culturales de una historia también cotidiana. La experiencia del color está presente y tiene tantos juicios antropológicos que es difícil explicar el fenómeno sólo a través de una perspectiva teórica, tecnológica o técnica. Por lo que invito al lector a llevar estas ideas en paralelo con sus propias respuestas y memorias.

Diseño e ilustración: María José Simón Ahued.

Mtro. Arturo Albarrán Samaniego



Puedo comentarles además que me sometí por años a generar un entretejido teórico y práctico para entender las conexiones entre los matices. Sin embargo, las respuestas del por qué festejo significados y sensaciones ante las ilusiones cromáticas de una ofrenda de muertos, de un grupo de alebrijes, de un tapete oaxaqueño... aún no las encuentro del todo. Busqué en lo que consideramos “cultura popular”, pero las diferentes argumentaciones de la iconología y de las fiestas del barrio me llevaron más bien a perfiles formales y verdades históricas casi novelescas. Por ello decidí escudriñar en mis apuntes de una historia cotidiana del color.

Analiqué entonces los primeros recuerdos relativos a la subordinación social de los códigos cromáticos, y confieso el placer causado por la uniformidad azulina de los cuadernos y libros de la escuela primaria. Tal parecía que dominaba los materiales didácticos, puesto que desde el interior de la gran y pesada mochila los tomos aparecían ordenados una y mil veces por color. Claro, supe que se trataba de una perspectiva efímera porque cuando abría el libro de matemáticas se desvanecía ese delirio tonal por el azul. De todas maneras, siempre esperé la respuesta atónita de los compañeros que miraban con cierta envidia el detalle del orden que provocaba el color.

Los útiles escolares nunca se vieron mejor dado que los barnices de los lápices también eran tonos azules. Me convertí entonces en un ser social, aceptado al igual que los demás por un código cromático que justificaba nuestras actitudes y apariencias. En ese momento, aunque nunca obtuve diez de promedio, aprendí que el dominio del color causaba inocentes expresiones de admiración, popularidad e identificación. Puedo decir entonces que se inauguró mi raciocinio en torno al color; porque entendí cómo las abruptas reacciones de dicha percepción eran provocadas por el uso correcto de los primeros estereotipos sociales de los colores.

Después, para continuar con estas anotaciones sugiero tornar nuestra visión a una etapa posterior y relativa al consumismo. Así, inmiscuido ya en la abrazadora sociedad de masa, puedo comentarles que me contemplé entre hombres y mujeres devotos a la moda y al culto, casi divino, de los videos musicales y los diferentes encuadres y efectos tecnológicos. Los lenguajes cromáticos se retorcían en “verdes militares”, “mostazas”, morados y copetes. Como seres homogeneizados en comportamientos, pude aseverar el dictamen social del color que nos esclavizaba en pasos de baile y grandes hombreras. El blanco del saco podía transformarte en una celebridad sin importar tu complejión o pensamiento.



La vanguardia de los verdes “fosforinos” era en verdad una herramienta para el bien social de ciertos jóvenes, puesto que las prendas servían además como un indicativo vial para los imprudentes automovilistas, sin olvidar por supuesto que por momentos nos confundíamos con el uniforme de los barrenderos del turno nocturno. Sí... con la ropa producíamos destellos tan luminosos como aquellos producidos por los empleados del departamento de limpieza en los circuitos de alta velocidad. Naranjas, negros, amarillos... las pupilas trabajaban al máximo.

De todos modos me siento satisfecho, la utilización del color a través de las marcas no sólo era una cuestión banal porque en poco tiempo me convertí en un “heraldo del contraste”. Con el interminable “gris rata” de las calles caminaba sin temor a la indiferencia o a los accidentes, puesto que la sudadera, el suéter... podían desplegar un discurso tonal tan impresionante como cualquier anuncio publicitario. El folklore urbano nunca dio tanto dinamismo al entorno visual de las banquetas.

Así, los estímulos del color despertaban a todos aquellos distraídos por los pensamientos depresivos u ociosos.

Huelga decir que esta segunda idea puede causar también divergencias, y no por la vertiente tácita de una pubertad inquieta por el acabado visual de las modas, sino por los variados roles sociales que ejecutó el mismo lector. Cabe mencionar que nuestros objetos suntuarios y aquellos relativos a “Otros” pudieran tener, en este caso, un abanico de estilos sociales, sin embargo el juego a ser dueños de una desmedida pasarela del color atañe también a otras décadas y filosofías.



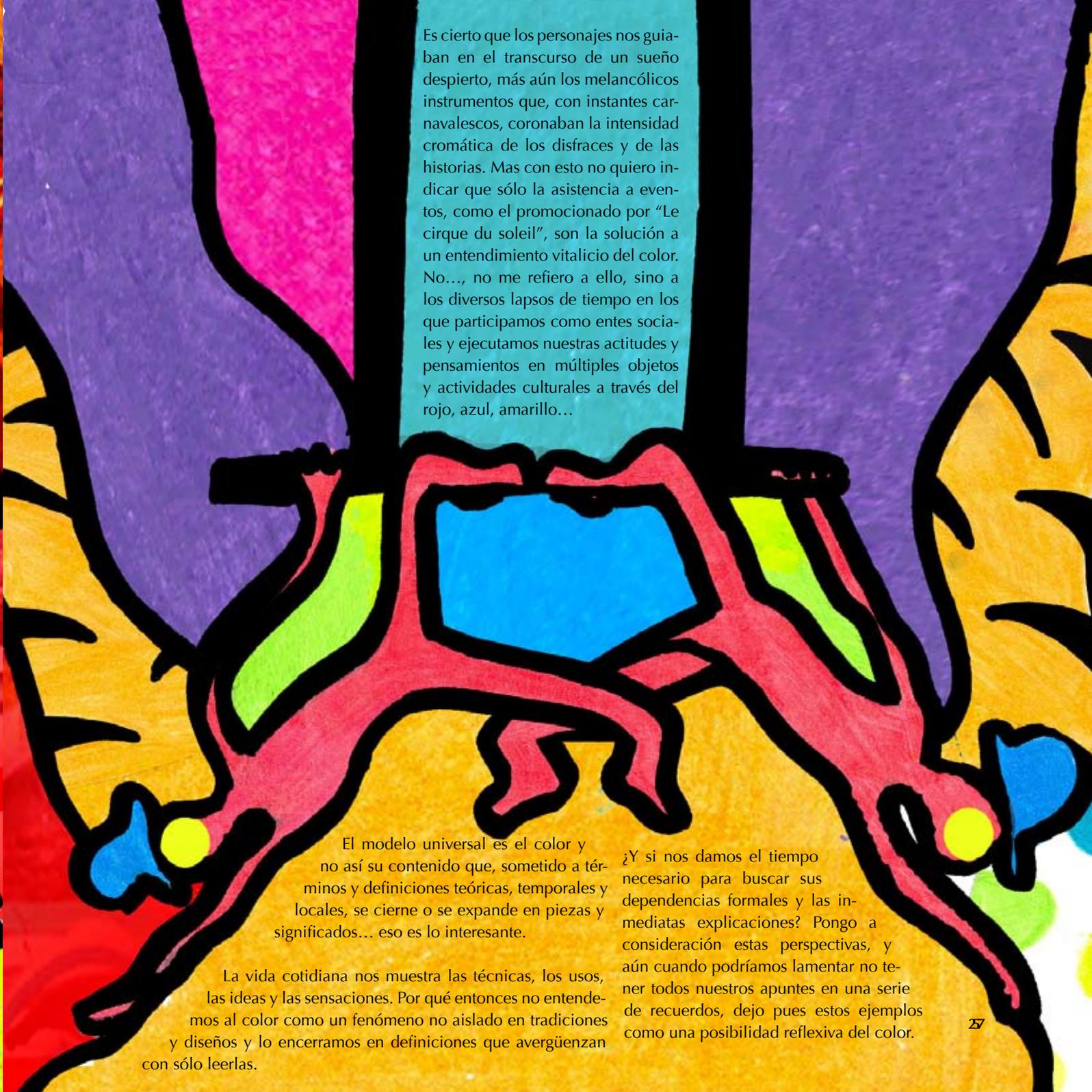
Tiempo después, bajo los mismos escenarios urbanos, me percate de cómo el color coordinaba a las multitudes en que-
rellas por espacios, políticas y expresiones. Escuché gritar a mu-
chas mujeres al ver que las puertas de sus casas no eran más el
número 20, 41, 32... ahora era la galería de los renacuajos de
"Axolotl". Los seudónimos inundaban las fachadas en profu-
sas composiciones gráficas que sólo los llamados "inadap-
tados" apreciaban. Algunos cuantos tabiques, una cornisa
o una pequeña entrada bastaban para atestiguar la llama-
da "catástrofe" del graffiti. En el amanecer se llevaba acabo
la escandalosa y sorpresiva inauguración, sin un brindis de
por medio, el transeúnte podía o no disfrutar de "la nueva
propuesta compositiva"; y el propietario comenzaba las
penurias por invertir en litros de pintura para tapan la
presencia del descontrol social.

Los partidos políticos, el desempleo, la desunión familiar, la juventud,
las drogas, el mismo México... muchas fueron las supuestas causas del
"nuevo muralismo". Sin embargo, algunos estudiosos del arte contem-
poráneo y demás... consideraban que dicha solución cromática repre-
sentaba un soporte artístico cuyas tendencias temáticas permitían ana-
lizar los fenómenos sociológicos. Las personas por su parte censuraban
el llamado "arte nel" y pintaban los límites de las áreas privadas en
plastas de color poco inspiradoras.

En algunos sitios caminar era ya un asunto peligroso, pero a lo lar-
go de cincuenta o cien metros con sólo brochazos en blanco, a
veces en amarillo "huevo", e imperantes letreros de "no anun-
ciar" la mirada perdía cualquier tipo de interés y se ahogaba
en instantes casi muertos.

A decir verdad las críticas nunca fueron al verde, negro, rojo... sino
a los clandestinos diseños y a los autores del graffiti. Las imágenes
como "arte o desastre" están allí en los muros, las aportaciones o da-
ños a la estética urbana también; lo cierto es que pocos de nosotros
aceptaríamos, aún en favor de las vanguardias plásticas, una fachada
decorada con esos perfiles. No obstante, hay que reconocer que el
graffiti, en sus diferentes rubros, traspasa culturas, polémicas
y estándares de popularidad.

Mas no todas las realidades del color son tan azarasas y menos
aún con la que quiero terminar este documento. De carácter
circense es la reflexión y de alucinación la experiencia. Así,
en una carpa geodésica al Poniente de la Ciudad, las noches
de octubre de aquel año meneaban los verdes brillantes
entre el humo, los aplausos y algunos quejidos. Los sal-
timbanquis marchaban sin someter a cautivos tigres o
elefantes, la música sonaba a colores... no importa
cuales. El amarillo del rostro, el azul de los sombre-
ros, el rojo... cuántos más. Las sensaciones te permir-
tían levantarte y bailar sin ponerte de pie. ¡Aclaro!, no
se trata de estímulos por estupefacientes, como pensa-
rían los perezosos, sino de una verdadera y espectral
acrobacia del color. Aunque se requería del gasto de
algunos cientos de pesos y dos horas para llegar al si-
tio; la inversión en educación visual me permitió enten-
der toda una vida cotidiana y académica dedicada a los
matices. Los criterios de la semiótica o los principios de
la percepción visual... los olvidé por momentos. Sólo
esperaba ver, degustar de un banquete íntimo
entre la boquiabierta muchedumbre.



Es cierto que los personajes nos guiaban en el transcurso de un sueño despierto, más aún los melancólicos instrumentos que, con instantes carnavalescos, coronaban la intensidad cromática de los disfraces y de las historias. Mas con esto no quiero indicar que sólo la asistencia a eventos, como el promocionado por "Le cirque du soleil", son la solución a un entendimiento vitalicio del color. No..., no me refiero a ello, sino a los diversos lapsos de tiempo en los que participamos como entes sociales y ejecutamos nuestras actitudes y pensamientos en múltiples objetos y actividades culturales a través del rojo, azul, amarillo...

El modelo universal es el color y no así su contenido que, sometido a términos y definiciones teóricas, temporales y locales, se cierra o se expande en piezas y significados... eso es lo interesante.

La vida cotidiana nos muestra las técnicas, los usos, las ideas y las sensaciones. Por qué entonces no entendemos al color como un fenómeno no aislado en tradiciones y diseños y lo encerramos en definiciones que avergüenzan con sólo leerlas.

¿Y si nos damos el tiempo necesario para buscar sus dependencias formales y las inmediatas explicaciones? Pongo a consideración estas perspectivas, y aún cuando podríamos lamentar no tener todos nuestros apuntes en una serie de recuerdos, dejo pues estos ejemplos como una posibilidad reflexiva del color.

Teoría del Diseño

LAG. Claudia Cordero César. MA.

¿Para qué sirve la teoría del diseño? Para nada.

Al menos eso es lo que opinan quienes no saben a ciencia cierta por qué existe la teoría del diseño.

Habría que mencionar las consideraciones en torno a la producción de cualquier teoría, que implican nociones relacionadas con ciencia y disciplina; es aquí donde cabe preguntarse si el diseño, en cualquiera de sus acepciones, es o puede aspirar a ser una ciencia, una disciplina, o como menciona Norberto Cháves, un oficio.

La función de las teorías es determinar los elementos fundamentales dentro de los cuales se desarrollan los eventos que enriquecen un conocimiento y que permiten su evolución, su transformación y su adaptación a entornos específicos. Establecen también la terminología que da carácter a ese conocimiento, lo hacen verosímil, confiable y lo integran a la información de una comunidad.

Las ciencias denominadas exactas tienen un carácter diferente a las ciencias llamadas sociales o humanistas; pero, ¿qué no todas las ciencias son humanas? Sin embargo, la importancia que se le da a la teoría de las ciencias exactas es diferente a la que le damos a las que no lo son.

Por otra parte, el desarrollo de la teoría, que implica investigación y análisis, no se da de igual manera en los países del primer mundo que en los de la periferia.

El diseño integra una amplia serie de conocimientos que involucran en su totalidad al ser humano, desde su entorno individual o primario, hasta el comunitario, y adolece de teoría real porque ha pretendido elevarse al nivel de ciencia siendo que de principio es la suma de varias disciplinas que van de la comunicación a la psicología, de la matemática a la percepción, de la ingeniería al arte, del derecho a la mercadotecnia... en fin, es la suma de teorías.

Los “estudiosos” del diseño han tratado de integrar todos esos conocimientos en lo que han pretendido denominar

EL DISEÑO ES UNA
META Y YO ME
LA PROPONGO



teoría del diseño, que desde mi punto de vista es una mezcla nada homogénea de información que ha traído como consecuencia que ni los mismos diseñadores - desde estudiantes, docentes y profesionales del área- sepamos cuál es, de dónde viene, quién la hace y más que nada, para qué nos sirve en el desarrollo de la profesión.

Escuché una ocasión que el diseño no necesita de teoría, quienes necesitan de teoría son los diseñadores... ha de querer decir que el diseño debiera aceptar su "multi" origen y, partiendo de la teoría de las diferentes ciencias que lo conforman, dejar de lado su pretensión de convertirse en lo que definitivamente no es, ciencia, y aprovechar lo que le aportan los que saben más que nada para enriquecer la práctica del diseño.

De otra manera, el diseño seguirá llenándose de parlamentos y nubes borrascosas de unos cuantos que pretenden hacer teoría y que muchas veces habitan en aquellas porque o no practican la profesión y analizan lo que pasa en ella en el día a día o filosofan al extremo de dejar de lado precisamente a los que la practican, fenómeno que se manifiesta frecuentemente en algunas instituciones educativas (!que son las que forman a los diseñadores!!!)

Muy diferente es aquella teoría del diseño basada en la práctica real del mismo y en el querer compartir experiencias basados en el análisis de lo que sucedió con el diseño una vez que llegó al o los usuarios para corroborar si cumplió con los requerimientos del problema, una teoría que invite a todos a participar de ella y que enriquezca al diseño mismo. Una teoría basada en la práctica y que a su vez la enriquezca. Una teoría circular, compartida, FUNDAMENTADA.

Para eso, los diseñadores tendremos que dejar de lado al ego, a la falsa creencia de que solo algunos hacen teoría porque es muy difícil hac-

erla, de que la teoría no sirve para nada o de que va a ser la teoría la que eleve al diseño a un nivel equiparable al de las ciencias exactas (¿para qué?).

La teoría, vista como información que puede crear conocimiento, si sirve y mucho. Nos sirve para saber de dónde viene la idea que justifica el concepto, para aprender cómo hablar de manera adecuada si lo que queremos es proyectar profesionalismo; nos sirve para conocer de dónde vienen las cosas, para qué sirven y cómo las vamos a relacionar para comunicar de manera efectiva; nos sirve para hacer conciencia de la importancia de una metodología proyectual efectiva, razonada, sustentada y sustentable; nos sirve para reflexionar, para tomarnos en serio y hacer conciencia de lo infinitamente pequeños que somos dentro del universo; y nos sirve para divertirnos tratando de descubrir otra vez el hilo negro.

¿Para qué sirve la teoría del diseño?
Para muchas, muchas cosas.



EL DISEÑO ES UNA
META Y YO ME
LA PROPONGO

a! Diseño

Texto: Ana Laura Cuevas y Luz López

Diseñadores gráficos, textiles, digitales y arquitectos, todos reunidos para aportar nuevos puntos de vista y reflexiones sobre el diseño. Desde Gonzalo Tassier hasta Ariel Rojo, todos con opiniones sobre lo que hacen y no hacen como diseñadores, sus historias y sus comienzos, y la diferencia que el tiempo ha causado en su forma de pensar. Gracias a ellos y a todos los demás que trabajaron para presentar a! Diseño, podemos ahora apreciar el diseño desde una perspectiva diferente.

Dividido en conferencias y talleres, pudimos apreciar de diversas maneras las innumerables maneras que tiene el diseño para influir en nuestra vida cotidiana. Como lo mencionaba Tassier, es entre lo ordinario y lo cotidiano que debemos tratar de ver lo más extraño y maravilloso de la vida, y es así como surgen las pequeñas ideas para un gran diseño. Pudimos observar así como muchas de estas profesiones

comenzaron simplemente siendo solo publicaciones sencillas o ilustraciones poco conocidas. Sin embargo, algo que tienen en común todos los expositores, es la seguridad en sí mismos y en su capacidad de ser creativos, y la humildad de aprender de sus errores y tener la disposición de comenzar proyectos nuevos.

Se debe capturar, retar, estimular y ampliar nuestros horizontes, como dice Juan Carlos Fernández, y son precisamente estas acciones las que debemos aplicar a nuestros mismos diseños para no caer en la monotonía y lo ordinario. El ser creativo no es lo único que cuenta, pues ser propositivos y dar un paso más adelante es generalmente lo más difícil en estas profesiones. No podemos quedarnos con las ideas que ya han sido aceptadas y verificadas, debemos hacer el diseño mucho más dinámico e innovador, debemos pensar más allá de las fronteras que vemos diariamente.

¿Cómo diseñar información?

Diseño de información significa la edición visual de la información para presentarla en forma gráfica por medio de conceptos creativos. El concepto creativo se puede desarrollar con una fotografía, con tipografía, ilustración o infografía. El diseño permite a nuestros lectores entender información de forma concreta, práctica y llamativa; el diseño de información permite traducir los mensajes en medios gráficos informativos haciendo más efectiva la comunicación. Debemos dejar de ser diseñadores y convertirnos en arquitectos de información. Conocer y preocuparnos no solo por la forma, sino por el fondo y la función.

¿Cuál es nuestro trabajo como diseñadores? Leer, preguntar, averiguar y procesos claros de trabajo

No importa el medio sino cómo impacta. Como diseñadores debemos de conocer los contenidos para desarrollar ideas y conceptos que vendan la información. Diseño de información es analizar información para dar un *plus*. El diseño de información va más allá de un esquema de información lineal: es crear nuevas formas de narración gráficas, informativas, dinámicas, creativas, atractivas, etc.

La capacidad creativa no está ligada a la cantidad de recursos con los que contamos sino que son las ideas que parten de conocer la información plenamente lo que nos transmite desarrollar los conceptos creativos que transmitan los mensajes. Mayores recursos no significa mejores resultados



Diseño: Ana Laura Cuevas
Ilustraciones: Gonzalo Tassier

Maria José Simón Ahued

gINA

una hoja



-¡Hey, hey! ¡aquí! ¡aquí abajo!, soy Gina.
La hoja blanca que estaba sobre el escritorio se movía como lombriz.
-¿Qué me pasa?. Creo que estoy soñando, las hojas no hablan.
-Sí hablamos, lo que pasa es que pocos nos escuchan, ¿qué haces?
-Estoy escribiendo el final de una historia.
Juancho el escritor toma la hoja...

• • •

-No escribas sobre mí por favor, no me desperdicies, quiero ser parte de tu libro.
-¿Cómo sabes que serás importante si ni siquiera tengo un editor?
-Mmm...¿qué es un editor?
-Es la persona que se encarga de publicar libros, periódicos y revistas, Gina.
-¡Oooh!, ya sé, si tú prometes que seré parte de tu libro, yo me encargaré de encontrar un editor.

Entonces Gina, asomándose a la ventana le dijo al viento con voz chillona:
-Viento, tú que todo lo escuchas y sabes, llévame con el mejor editor de la ciudad.

Y así el viento la llevó volando a través de la ciudad e hizo que entrara a la oficina del editor por la ventana, tropezándose con unos recortes de revista que tenían pegamento, se levantó y...¡todos los recortes se pegaron en su cuerpo!, dejándola con un aspecto muy chistoso.

De repente al editor le llamó la atención el alboroto de su oficina, se asomó a ver qué es lo que sucedía y se dio cuenta que una hoja de aspecto chistoso era la que hacía el escándalo.

Se agachó a recogerla y al tomarla en sus manos, la hoja blanca gritó:
-¡Auch!, no me maltrates, no he hecho nada. Sólo vine a buscarte, mi nombre es Gina.



-Yo soy Editó, ¿para qué me veniste a buscar?
-Vengo porque he encontrado una historia maravillosa que te encantará editar.
-¿Ah, sí?, ¿y dónde está?
-Tú sólo confía en mí, mañana estará aquí.

Al otro día el editor encontró sobre su escritorio la historia y al leerla se dio cuenta que Gina decía la verdad y gritó: ¡es una historia maravillosa!

Al escucharlo, Gina salió de entre las hojas donde estaba escondida y le dijo:

-Entonces, ¿sí la editarás?
-Claro, lo haremos, pero antes de editar un libro primero tenemos que seguir todo un p-r-o-c-e-s-o.
-¿Otra vez con esas palabras raras?, ¿qué es un proceso?
-Son pasos que tenemos que seguir para que esta historia se convierta en un libro.
-¿Ah, sí? ¿como cuáles?
-Ya tenemos la historia, ahora necesitamos al ilustrador, él se encargará de darle vida a la historia con dibujos que nos ayuden a entenderla mejor.
-¡Qué emoción!, ya quiero comenzar.
-Llamaremos a Pintito, le encantará ayudarnos. También llamaré a Corri, una correctora de estilo para que se encargue de corregir el texto y así no hayan faltas de ortografía.

Es así como Gina se dedicó junto con todos ellos a cumplir su sueño de formar parte de un libro.

Durante el proceso, la letras no querían obedecer y las ilustraciones se escondían atrás de las letras, todo era un desastre, así que llamaron a Pepita la diseñadora, para que pusiera orden a todo esto.

Y entonces a regañadientes las ilustraciones y las letras obedecieron las reglas de diseño editorial que puso Pepita en la computadora.

La dejaron contenta con los resultados y entonces diseñó en un ¡pis pas! la PORTADA.

Diseño: Paty Suárez



Ahora sí se puede ver cómo queda el libro casi terminado.

Mientras todos trabajaban, Gina iba de un lado a otro, tal era su emoción que ponía a todos nerviosos...

De repente llegó a la mesa de la diseñadora mientras ella preparaba el cuadernillo, que es el libro de prueba y se puso de latosa, tanto que casi vuelve loca a Pepita, entonces ella le hizo una broma...y convirtiéndola en avioncito de papel la mandó a que se tranquilizara lejos de ahí. Todos soltaron una carcajada al ver cómo Gina intentaba desdoblarse...

Y así entre risas y alegrías todos terminaron su trabajo, lo llevaron a Imprimito el impresor para que pudiera imprimir por fin el libro.

El escritor cumpliendo su promesa llevó a Gina hasta la máquina de impresión, pero... ¡Oh, sorpresa!, no se esperaban que Gina al ver a tal monstruo de máquina...se moriría de miedo, temblaba al imaginarse que la máquina se la tragaría primero por un lado y la escupiría por el otro ya con letras en su cuerpo.

Aún así, Gina venció su miedo y dejó que imprimieran sobre ella la página de dedicatorias del libro, que para el escritor era la página más especial de su libro, pues en ella estaba escrito un mensaje que lo había hecho sonreír:

Con cariño para Gina, la hoja parlanchina, que al hacer su sueño realidad, hizo de la edición de mi libro, una gran aventura. Y es así como Gina se convierte en la página importante de un libro importante.

**Escrito e ilustrado,
este cuento
se ha editado.**



Proyecto: ilustra un cuento. *Lilus Kikus*, Elena Poniatowska.
Alumnas: Ma Jose Simon Ahued, Fernanda González Herrador y
Ma. Jose Guerra Taboada. Imagen Digital, otoño 2009

ilustración: Andrés Canseco

