



30 de septiembre de 2019

**H. Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente**

En cumplimiento al mandato que nos ha conferido el H. Consejo Divisional a la *Comisión encargada del análisis de las solicitudes de periodos o años sabáticos y de la evaluación de los informes de actividades desarrolladas en éstos, así como del análisis y evaluación de las solicitudes e informes de la beca para estudios de posgrado*, se procedió a revisar el documento presentado como informe de sabático del **Dr. Félix Juan Alberto Beltrán Concepción**, adscrito al Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño, en consecuencia se presenta el siguiente:

Dictamen

De acuerdo con la evaluación efectuada por esta Comisión, se encontró que se cumplió con el programa planteado para el disfrute del sabático, relativo a la preparación de un libro titulado "La tipografía y su palabras", así como exposiciones que se presentarán en la Galería Artis y artículos para la Revista Tiempo de Diseño".

Cabe hacer mención que el informe se presentó fuera de tiempo.

Todos los miembros de la Comisión se manifestaron a favor del dictamen: Dr. Edwing Antonio Almeida Calderón, Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández y Asesor Dr. Gustavo Iván Garmendia Ramírez.

**Atentamente
Casa abierta al tiempo**

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Coordinador de la Comisión

20/9/19
JK
Ciudad de México, a 20 de septiembre del 2019

JDIC.132.19


Dr. Marco V. Ferruzca Navarro
Presidente del Consejo Divisional de CyAD
Unidad Azcapotzalco
PRESENTE

Por medio de la presente, le solicitamos de la manera más atenta sirva girar sus apreciables instrucciones para turnar a la Comisión encargada del análisis de las solicitudes de periodos o años sabáticos y de evaluación de los informes de actividades desarrolladas en éstos, así como del análisis y evaluación de las solicitudes e informes de la beca para estudios de posgrado, la información entregada por el Dr. Félix Juan Alberto Beltrán Concepción sobre su informe de actividades del último período sabático por él disfrutado, lo anterior como respuesta al oficio SCAD/CYAD/308/18, en donde se le solicita comprobar un conjunto de actividades a partir de constancias, reportes fotográficos y archivos digitales.

Por lo anterior, se anexan copias de las constancias, así como una selección de las obras que conformaron las distintas exposiciones enlistadas. Se incluye un CD con los archivos digitales.

Sin más por el momento, aprovecho para enviarle un cordial saludo.

Atentamente
"Casa Abierta al Tiempo"



D.C.G. Dulce María Castro Val
Jefa del Departamento de Investigación
y Conocimiento del Diseño

Ciudad de México a 18 de septiembre del 2019

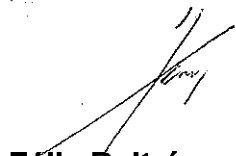
Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Secretario Académico de CyAD
PRESENTE

Estimado Mtro. Islas:

Junto a la presente encontrará mi informe de actividades cumplidas durante mi período sabático. Lo anterior como respuesta al oficio SACD/CyAD/308/18 en donde la Comisión encargada del análisis de las solicitudes de períodos o años sabáticos y de la evaluación de las solicitudes e informes de la beca para estudios de posgrado, me solicita comprobar las actividades referentes a los puntos 2, 3, 4 y 5.

Sin más por el momento aprovecho para enviarle un cordial saludo.

ATENTAMENTE



Félix Beltrán
Departamento de Investigación
y Conocimiento del Diseño



SACD/CYAD/308/18

19 de abril de 2018

Dr. H.C. Félix Juan Alberto Beltrán Concepción
Prof. del Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño
Presente.

Asunto: Recordatorio sobre solicitud de información respecto al reporte de su último periodo sabático.

La Comisión encargada del análisis de las solicitudes de periodos o años sabáticos y de la evaluación de los informes de actividades desarrolladas en éstos, así como del análisis y evaluación de las solicitudes e informes de la beca para estudios de posgrado, le recuerda que debe entregar la siguiente información referente a su reporte del último periodo sabático disfrutado:

- Compruebe las actividades referentes a los puntos no. 2, 3, 4 y 5 (constancias, reportes fotográficos, y archivos digitales) de su reporte de actividades de su periodo sabático.

Sin otro particular por el momento, reciba un cordial saludo.

Dep Inv 26 ABR 2018 12:13

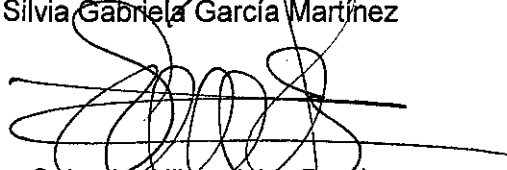
Atentamente
Casa abierta al tiempo


Mtro. Ernesto Noriega Estrada


Alumna Fernanda Virginia Lara Vergara

26 ABR 2018 12:13


Mtra. Silvia Gabriela García Martínez


Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Coordinador de la Comisión

REPORTE DE ACTIVIDADES DEL PERIODO SABATICO DE FELIX BELTRAN

ACTIVIDAD

1 La tipografía y sus palabras

REPORTE

Introducción acerca de la tipografía.
Selección de 150 entradas principales de la tipografía.
Diseño de libro en archivo digital.

ACTIVIDAD

2 Coordinación de la exposición de obra plástica

Jorge Martínez Marín, Maestro de la pintura.
México
Galería Artis
Vestíbulo
Coordinación de Servicios de Información
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco
Mayo 18 a junio 05, 2015

Eduardo Marín Potrille,
Cuba
Galería Artis
Vestíbulo Coordinación de Servicios de Información
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco

REPORTE

Diseño de la difusión de la exposición.
Reporte fotográfico.
Constancia de la Coordinación de Servicios de Información, de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco.

ACTIVIDAD

3 Coordinación de la exposición de diseño gráfico

Ives Zimmermann
España

Galería Artis
Vestíbulo
Coordinación de Servicios de Información
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco
Marzo 16 al 27, 2015

Joaquín Rodríguez
México
Galería Artis
Vestíbulo Coordinación de Servicios de Información
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco
Julio 13 al 29, 2015

REPORTE

Diseño de la difusión de la exposición.

Reporte fotográfico.

Constancia de la Coordinación de Servicios de Información, de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco.

ACTIVIDAD

4 Coordinación de 3 Exposiciones individuales de obra plástica

La tipografía como marca
Sala de exposiciones
Universidad Anáhuac Querétaro
Querétaro
México
23 de enero a 06 de febrero, 2015

Félix Beltrán, vistas aéreas.
Galería Artis
Vestíbulo
Coordinación de Servicios de Información
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco
Febrero 04 al 18, 2015

Nuevas Vistas Aéreas
Galería de Universitaria de Arte
Universidad Autónoma de Querétaro

Campus San Juan del Río
Marzo 13 a abril 12, 2015

REPORTE

Realización de obra.
Diseño de la difusión de la exposición.
Reporte fotográfico.
Constancia de la Coordinación de Servicios de Información, de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco; de la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México; y del Instituto de Investigaciones Multidisciplinarias.

ACTIVIDAD

5 Realización de 4 entrevistas

Acerca de mi pintura
Entrevista a Jorge Martínez Marín
Entretejidos
ICONOS
México DF
ISSN 2395-8154

Reflexiones sobre el diseño industrial
Entrevista a Oscar Salinas
Taller Servicio 24 Horas
Año 11
Número 21 Bis
ISSN 1665-0670

La Práctica del Ludograma
Entrevista con Juan Carlos Berthelon
Revista a! Diseño
México DF
México
Número 110
Noviembre, 2015
ISSN 9770 1887 73010

Crítica al cine
Entrevista a Magdiel Aspillaga
Revista Academus

Universidad Autónoma de Querétaro
Año 7
Número 13
Segundo Semestre
2015
ISSN 2007-4662
En prensa

REPORTE

Realización de las entrevistas.
Captura de las entrevistas.
Archivos digitales.

LA TIPOGRAFÍA Y SUS PALABRAS

Félix Beltrán

La representación tiene dos tendencias principales, una hacia la realidad y la otra se distancia de ésta. Esto se evidencia en todas las etapas de la historia y cada una de estas resulta testimonial.

En etapas recientes la distancia de la realidad se ha acrecentado como nunca antes, a partir de las más diversas tendencias y nuevos recursos, donde la imagen tiene sus más insólitas facetas.

Con frecuencia se hace referencia a la imagen y al texto como si fuesen diferentes medios, lo cual resulta un error porque el texto es imagen, solo que parte de la tradición oral para preservarla.

El texto esta compuesto por letras convertidas en palabras así como en frases para su lectura. Éste no solo preserva la ideas para si mismo, para los demás, para el futuro, debería no descuidar el facilitar la lectura del público, como la comprensión tratando de reducir, de acuerdo a las posibilidades, la sustitución arbitraria. Las letras tienen aciertos y desaciertos, al ser considerado el texto como un poder que, a veces, supera a la otra imagen.

Los inicios del abecedario se encuentran dispersos en la historia, a pesar de lo cual es posible encontrar ciertas evidencias. Hace cerca de 3000 años aparecen representaciones más simplificadas de las que correspondían a las primeras escrituras. A la letra A le correspondía un buey con la cabeza hacia abajo, probablemente resultaba más fácil de representar. La letra B es el plano de una casa. La C aparece inspirada en la cabeza de un camello. La D es una letra que tiene más interpretaciones que otras, su antecedente más distante era una mano, que los fenicios interpretaron como una puerta o la entrada de una tienda. La E, resulta más difícil de precisar sobre sus inicios, al parecer se trata de una persona con los brazos en alto como parte de un ritual y con el tiempo, es asociada a una especie de tridente. La F tiene antecedentes asociados a la U, V, W y también la Y, de acuerdo a ciertas culturas era una estaca para plantar una tienda. La G tiene inicios en la historia más evidentes, en el año 312 antes de nuestra para resolver un conflicto gráfico. La H recuerda una cerca. La I procede de una mano. La J es una letra medieval y para que no se confundiera con otras parecidas tiene una cola. La K evoca una mano abierta. La L, en sus inicios fue un arado fenicio. La M era el agua y pasó a los fenicios con este mismo sentido. La N, al parecer representaba una serpiente acuática. La O fue, en sus inicios, un ojo. La P era como una boca o hablar y fue adoptada por los fenicios como otras letras. De la Q toda-

vía no se encuentra su procedencia y a veces se le considera una cabeza vista dese atrás o un mono con cola. La R es el perfil de una cabeza egipcia, los fenicios la simplificaron como una P mirando hacia la izquierda, después cambió de orientación en el abecedario griego y cuando paso a los romanos se alargó el trazo diagonal. La S se formó entre dientes y llega al abecedario fenicio como dos afilados dientes. La T fue usada por los fenicios plantada para firmar documentos. La U es una variante medieval de la V. La V tiene sus antecedentes en la F de los fenicios. La W fue la última en aparecer en el abecedario. La X se inspira en los fenicios y representa un pez, más tarde se asocia con el sumar y después con el multiplicar. La Y fue incorporada para traducir ciertas palabras. La Z es el trazo de una espada, como en latín no podía representar un sonido, pasó a ser la letra con la cual termina el abecedario.

Todos estos intentos de una evolución de innumerables años fueron para sustituir los sonidos, a pesar de resultados distanciados de las referencias, se trataba de una alternativa más rápida para preservar los sonidos propios de la tradición oral.

El establecido abecedario romano evidencia que las letras están constituidas principalmente por líneas rectas lo que evidentemente facilita el reproducirlas o esculpir las sobre las sólidas superficies. Estas líneas tienen tres tendencias las finas, las medias y las que tienen un espesor por encima de las medias convirtiéndose en planos.

AAA

Dentro de las características de las letras están el color, la textura así como la posición, como es propio de la imagen que no tiene un antecedente oral.

COLOR TEXTURA NOICISOD

Resulta fácil el clasificar las letras de acuerdo a su estructura en rectas, curvas o mixtas, como las letras que tienen de lados idénticos o diferentes.

AEFHILMNTVWXYZ

COS

BDGJPQRU

AHIMOTUVWX

BCDEFGJKLN PQRSYZ

También se pueden clasificar de acuerdo a su dirección de frente o de perfil, así como las ascendentes, descendentes y las que tienen ambas direcciones.

AHIMOQTUVWXY

BCDEFGJKLN PRSZ

AJLM

VWY

NX

Otras letras serían las que están abiertas, cerradas, o las mixtas que están tanto abiertas como cerradas.

CEFGHJKLMNSTUVWXYZ

DOQ

ABPR

Es destacar que el espacio entre las letras es relativo a su estructura, no es lo mismo el espacio entre letras de lados rectos, curvos o mixtos y la combinación de éstas, ya que en ciertos casos los lados resultan cóncavos o convexos.

AEFHJKLMNTVWXYZ

COS BDGJPQRU

Las letras tienen diferentes anchos en sí y en el transcurrir del tiempo aparecieron las condensadas como las extendidas para ocupar menos o más espacio de acuerdo a las necesidades.

AA

Por otra parte deseo destacar que las diferencias entre letras resultan con frecuencia mínimas y que, incluso, ciertas letras se convierten en otras mediante la adición o sustracción de elementos, como sería la P que potencialmente es una B o la propia R que potencialmente es una P.

PPCFJLOV

Existen ciertas creencias las cuales no comparto acerca del abecedario, como que está compuesto por 26 letras, lo cual no es cierto, porque cuando fueron establecidas las minúsculas, hace cerca de 2000 años, éstas no eran coincidentes con todas las mayúsculas, y sus alturas eran menores, además tienen letras centradas como la x, con ascendencias o descendencias como ocurre con la b o con la p, entre otras.

Con frecuencia se afirma que la historia de las letras se inicia con las que tienen serif, lo cual no es así, el serif y la diferencia de espesores aparecen después. Posteriormente aparecen de nuevo las sans serif, consideradas las más representantes de lo moderno.

Otra de las tantas creencias es la clasificación establecida entre letras con serif y san serif y su diferencia en que unas tienen terminaciones y otras no. Si comparamos una O que tiene serif con otra que no lo tiene la diferencia está en los espesores no en las terminaciones.

OO

En uno de mis artículos, aparecido a principios de los años 70, cuando todavía no se esperaba la revolución digital proponía para reducir las dificultades de la lectura que los acentos fuesen una letra más pesada, que el espaciado entre letras fuese más fonético, que el punto y seguido fuese por medio de un espacio como pausa y el punto y aparte el doble de ese espacio, lo que no resultaba factible en las condiciones predominantes de los medios de reproducción.

Para concluir deseo reiterar que el abecedario es imagen a pesar de sus arbitrariedades en relación a sus realidades condicionantes y parte de un antecedente oral.

a bando

Véase *párrafo francés, sangría a bando*.

acento

Signo de forma variable que se agrega a la vocal de una sílaba para indicar la intensidad o pronunciación de una palabra. En español solamente se emplea el agudo, pero en otros idiomas los hay: agudo circunflejo, breve, flotante, grave, largo.

acento breve

Pequeño símbolo en semicírculo abierto hacia arriba para indicar la pronunciación de una vocal corta o sin enfatizar.

acento circunflejo

Símbolo (^) que en algunos idiomas se coloca sobre una vocal para indicar una cualidad especial (contracción, pronunciación...).

acento largo

Véase *macrón*.

acoplamiento

Es la reducción de espacio entre dos caracteres adyacentes para mejorar su apariencia. Véase *blanco, kerning, tracking*.

acrónimo

Es un término formado por las iniciales de las palabras de una expresión compuesta y que se pronuncia como una palabra por derecho propio. Ejemplo: IMSS (Instituto Mexicano del Seguro Social).

alineación

Es la forma como se dispone el borde vertical de una columna de texto. Puede ser: alineación por la derecha, por la izquierda (véase *composición en bandera*), texto centrado o texto justificado.

alineación base

La alineación de caracteres tipográficos de diferentes tamaños o fuentes en sus líneas bases. También se dice *parangonación, alineación por la base*. Véase *línea base*.

altura del tipo

La altura de una pieza de tipografía desde la base hasta la superficie del ojo. En México, Estados Unidos y en Inglaterra es de 23.3 mm; en Europa y América Latina es de 23.5 mm.

ampersand

Es el signo &, que se usa para representar la letra y.

ancho

Distancia entre las caras laterales de un tipo. Véase *cuerpo*.

árbol de la letra

Distancia que existe entre la base y el hombro de un tipo. En otras palabras: el paralelepípedo en que se apoya el ojo de la letra.

asta

Elemento vertical de la letra formado por líneas que pueden ser rectas, curvas o mixtas.

asta ascendente

El asta recta de las letras minúsculas que se extiende arriba del ojo medio de la letra (*b, d, f, h, k, l, t*). También se dice *rasgo ascendente, trazo ascendente*.

asta curva

En una letra, el trazo que cambia de dirección, ya sea en arco (*D, C, G, U*) o en curva (*O, Q*).

asta descendente

La parte de caja baja de un tipo que se extiende abajo de la línea base de la altura x, como en las letras *p, q, j, g, y*.

asterisco

Signo en forma de estrella (*), que generalmente se usa como marca de referencia en un texto para indicar una llamada o un pie de página.

atado

Tres resmas o 1500 hojas.

avance de línea

El equivalente en fotocomposición al interlineado, medido de línea base a línea base en milímetros, pulgadas o puntos.

bala

Punto negro o grueso (•) que se emplea para detallar o listar el texto. Véase *topo*.

barra

Signo que consiste en una recta inclinada de derecha a izquierda, también llamada *diagonal*. En los símbolos técnicos significa *por*: km/h (kilómetro por hora), y en matemáticas significa *dividido por*: $\frac{1}{2}$ (uno dividido por dos).

barra inversa

Consiste en una diagonal invertida trazada de izquierda a derecha. Se usa en informática.

base

Véase *pie*.

bisel

En los tipos de metal, la superficie sesgada que conectan la cara al hombro.

blanco

Espacio que se deja para mejorar la apariencia o para llenar un área dada. Es de varios tipos: entre letras (*interletrado*), entre palabras (*espacio*), entre líneas (*interlineado*), entre párrafos (*línea blanca*). Véase *acoplamiento*, *kerning*, *tracking*.

bulto

Dos resmas o 1000 hojas.

caja

1. Nombre para designar la longitud de una línea en el texto justificado, o línea máxima en el texto no justificado.
2. Cajón rectangular del tipógrafo dividido en pequeños compartimentos para guardar tipos.
3. El espacio impreso de una página tipográfica, que da las medidas de ancho y alto de la composición. Véase *caja de composición*.

caja alta

Letras mayúsculas de una fuente tipográfica; el término se deriva de la caja del tipógrafo que era generalmente en pares, alta para mayúsculas y baja para minúsculas.

caja baja

Letras minúsculas de una fuente, a diferencia de las mayúsculas o caja alta.

caja de composición

La parte impresa en una plana. También conocida como *mancha*.

cálculo tipográfico

El proceso de calcular el espacio o número de páginas que se requerirán para acomodar el texto que se va a componer. Para el cálculo se toma en consideración las características de la composición (en el tamaño, ojo o peso, interlineado, medida). El procesador de palabras nos proporciona cálculos exactos e instantáneos de la longitud de un texto.

calderón

Signo no imprimible en las aplicaciones del procesador de palabras para indicar un párrafo nuevo. Se representa como una P invertida (la parte derecha colocada a la izquierda y lo blanco en negro (¶)).

caligrafía

El arte de escribir con letra bella y correctamente formada.

callejón

En composición tipográfica, los blancos de dos o más líneas que coinciden y dan lugar a un blanco vertical mayor.

canal

Hendidura que corre a lo largo de la superficie de la base de un tipo metálico de imprenta.

capitular colgante

Letra capital grande de una parte de texto, que se coloca junto al margen izquierdo del párrafo.

capitular inicial

La primera letra de un fragmento de texto. Puede ser agrandada y compuesta como caída, colgada o elevada, a menudo en el comienzo de un capítulo.

capítulos seguidos

Capítulos que no comienzan en una nueva página sino inmediatamente siguen el capítulo anterior.

cara

Es la superficie de impresión de cualquier tipo metálico; actualmente se utiliza para designar la familia o serie de una fuente con características similares, como cara moderna o antigua.

caraácter

Cada uno de los elementos tipográficos que forman una fuente: letras, cifras, signos de puntuación. Sinónimos: *carácter tipográfico, letra, letra de imprenta, tipo.*

carácter digital

Tipo que se forma a partir de fórmulas matemáticas en autoedición.

carácter doble

Tradicionalmente, en tipografía de metal, dos letras en un solo cuerpo de tipo, como una ligadura o diptongo. Véase *ligadura.*

carácter especial

Carácter que no forma parte de una familia de caracteres. Existen varias fuentes de caracteres especiales para textos especializados (cruces, flechas, signos meteorológicos, etc.).

caracteres de adorno

Caracteres itálicos ornamentales con apéndices decorativos.

caracteres por línea

Número de caracteres tipográficos por línea (cpl).

caracteres por pulgada

Número de caracteres tipográficos por pulgada (cpi, *characters per inch*). Véase *pitch*.

catálogo de tipos

Impreso que muestra el conjunto disponible de tipos, fuentes, tamaños, etcétera.

cícero

Unidad de medida tipográfica del sistema Didot o europeo. Un cícero equivale a 12 puntos didot, o 4.5 mm.

cifra

Signo para representar gráficamente un número. Véase *cifras*, *cifras capitales*, *cifras elzevirianas*.

cifras arábicas

Los caracteres con que se representan los números arábicos (1234567890). Aunque se describen como arábicos, presumiendo así su origen, estos símbolos numéricos han sido rastreados a símbolos hindí, usados en India.

cifras capitales

Conjunto de números arábicos que se alinean tanto por la parte superior como por la inferior por ser de la misma altura. También se les llama *cifras modernas*, *números alineados*.

cifras elzevirianas

Números arábicos diseñados con astas descendentes y ascendentes y, por tanto no conservan la misma altura y alineamiento estándar. También se llaman números no alineados. No es conveniente utilizarlas con letras mayúsculas.

cifras romanas

Conjunto de caracteres o letras con que se representan las cantidades en la numeración romana.

clasificación Thibaudeau

Ideada por Francis Thibaudeau en 1924 para clasificar las letras. Establece cuatro familias fundamentales: romana antigua o elzeviriana, romana moderna o de Didot, egipcia y paloseco; las complementarias son los caracteres de escritura y los de fantasía.

color tipográfico

Efecto general de oscuros y claros en una página de texto impreso, afectado por la selección de tipografía, interlineado y márgenes.

comillas inteligentes

Característica de muchas aplicaciones que convierten automáticamente las comillas invertidas para corregir las comillas, graduando su posición en el texto.

comillas invertidas

Par de comillas que se utilizan al principio de cada párrafo de una cita cuando se separan por punto y aparte.

comodín

En las aplicaciones de procesamiento de palabras, símbolo o carácter (asterisco o signo de interrogación) que puede ocupar el lugar de cualquier carácter sencillo o grupo de caracteres.

componer en altas/bajas

Instrucción al tipógrafo para cambiar caracteres a caja alta y caja baja (mayúsculas y minúsculas) cuando el texto se ha compuesto sólo en altas o sólo en bajas.

composición a bando

Texto en que, excepto la primera línea, las demás van con sangría. También se llama *párrafo francés*, *sangría a bando*.

composición centrada

Alineación simétrica del texto en relación con el eje de la página.

composición cerrada

Texto compuesto sin espacio extra (interlineado) entre las líneas (6/6, 8/8).

composición en bandera

Composición en líneas desiguales sin división de palabras, que se justifican a la izquierda o a la derecha pero no en el lado opuesto. Puede ser bandera por la derecha si se justifica por la izquierda, y bandera por la izquierda si la justificación es por la derecha. También se dice composición *irregular* o *quebrada*.

composición compacta

Tipografía compuesta con el mínimo espacio entre palabras y oraciones.

composición mecánica

Cualquier forma de composición tipográfica que comprenda un teclado y una máquina de fundir caracteres de metal. Las dos principales son *monotipo* y *linotipo*.

composición en piña

Estilo de composición tipográfica en que líneas sucesivas son sangradas ligeramente más en ambas terminaciones, logrando que cada línea sea más corta que la anterior hasta que sólo una palabra ocupa la última línea, formando en conjunto un triángulo.

composición sobrante

Material compuesto que no cabe en el espacio designado para él.

composición quebrada

Tipografía compuesta con líneas desiguales, de manera que sus blancos dan apariencia de apertura. Véase *composición en bandera*.

copia suave

En la composición tradicional, el texto de prueba para ser revisado antes del arreglo final; dicese en oposición a copia dura o texto en páginas, copia impresa.

corchetes

Carácter tipográfico doble con forma rectangular, cuyos lados menores arriba y abajo se enfrentan en posición inversa; se usan para agrupar frases o líneas de texto. Al comienzo de la frase o a la izquierda del texto es llamado corchete de apertura (⌈), distinto del de cierre (⌋) a la derecha o final del texto. No deben confundirse con la llave; también se les llama *paréntesis angulares*.

cuartilla

Cuarta parte de un pliego.

dele

Signo de corrección que se utiliza para la supresión de una letra o texto. Se le representa de distintas formas: con la letra delta minúscula (d), con la zeta griega (q) o con la phi (f).

diagonal

Línea recta oblicua (/) que se traza de arriba abajo y de derecha a izquierda. En computación también se utiliza la diagonal inversa (\).

diéresis

Par de puntos colocados sobre el carácter afectado; También se llama crema y se emplea en español para dar sonido a la *u* en las sílabas *gue, gui*.

distribuir

1. Disponer en una página o impreso los elementos gráficos que la conforman.
2. El regreso de todo el material usado en un trabajo de impresión a su correspondiente lugar en la caja tipográfica.

edición

La serie de operaciones necesarias para publicar una obra. También así se denomina el conjunto de ejemplares impresos de una sola vez.

eme

Sinónimo de cuadratín, aun cuando se considera anglicismo. Es el ancho ocupado por una eme mayúscula, que al ser generalmente cuadrado, dio lugar a una medida lineal igual al tamaño del punto de la tipografía en que se está componiendo. Así, una eme de 9 puntos es de 9 puntos de ancho. Una eme de 12 puntos es generalmente llamada pica o pica eme; mide 4.22 mm (0.166 pulgadas). La mitad de una eme es llamada ene.

eme cuadrada

Espacio eme, que es del tamaño de un cuadrado del tamaño del tipo en que se está componiendo.

empastelamiento

Tradicionalmente, tipografía compuesta que inadvertidamente se ha mezclado.

empezar sin sangría

Instrucción al compositor para poner la primera línea de texto completa, es decir, sin sangrar.

ene

La mitad de una eme.

ene cuadrada

Espacio ene, que es del tamaño de la mitad de una eme o la mitad del cuadrado del tipo en que se está componiendo.

entrelazar

Reducir el espacio entre las letras para que se sobrepongan o enlacen.

error del impresor

Marca en un conjunto de pruebas que indica un error que ha sido causado por el compositor y no por el autor o editor.

escritura

Representación de una lengua, sonidos o ideas con letras y otros signos trazados sobre papel u otro soporte, por diversos medios.

esfera

Matriz intercambiable en forma esférica, que se usa en máquinas de escribir.

espaciado diferencial

El espaciado de cada letra de acuerdo con sus anchos individuales.

espaciado entre letras

Ajuste del espacio entre los caracteres tipográficos por *kerning* (reducción del espacio entre pares de letras) o por *tracking* (aumento o disminución del espacio entre caracteres individuales).

espaciado fijo de palabra

Un espacio constante entre palabras cuando la composición del texto es irregular, a diferencia del espaciado variable que es necesario para componer texto justificado.

espaciado proporcional

Caracteres tipográficos diseñados para que letras y números ocupen una cantidad apropiada de espacio para su forma, de manera que distribuyen la diferencia de ancho, por ejemplo, entre la *m* y la *l*.

espaciar

Colocar espacios entre las palabras y las letras en las líneas de una composición. La intención es que existan blancos o espacios iguales que permita el buen gusto y sentido de la proporción y equilibrio.

espacio

Pieza en blanco no imprimible que se usa individualmente o en múltiplos, para crear los espacios en el texto. Se deriva de la composición en metal que usaba unidades graduadas de tamaño. En las aplicaciones de la computadora algunas veces es posible definirlo a la propia conveniencia.

espacio de caracteres

La distancia entre cada letra determinada por el diseñador de la fuente, distinto de *kerning* (ajuste entre pares de caracteres) y *tracking* (ajuste entre caracteres individuales).

espacio completo

En impresión tipográfica un espacio entre dos líneas de tipografía.

espacio eme

Espacio del ancho del tamaño del tipo en que se está componiendo.

espacio ene

Espacio del ancho de la mitad del tamaño del tipo en que se está componiendo.

espacio fino

Espacio de un punto que se usa en composición tipográfica. También se dice espacio delgado o espacio de pelo.

espacio grueso

En composición tradicional en metal, un espacio de palabra que medía un tercio de una eme.

espacio mediano

En composición metálica tradicional un espacio de palabra que mide un cuarto de eme.

espacio óptico uniforme

El ajuste de los espacios entre las letras para crear una apariencia uniforme en una línea de texto.

espacio entre palabras

El espacio que hay entre palabras compuestas tipográficamente, basado en el ancho de los caracteres del tamaño de las letras; generalmente es constante si el texto es irregular, pero variable si está justificado.

espesor

Es la distancia entre las caras laterales de la letra. También se le conoce como **prosa**.

esquinas

Término tradicional para el material que se usa para construir esquinas en marcos rayados o para conectar bordes de adorno.

estampa

1. Imagen impresa.
2. En la composición tipográfica en metal, el término del compositor para una sola pieza de tipografía.

estampado

Procedimiento para estampar sobre cuero, tela, cartón.

estereotipia

Procedimiento para obtener planchas de impresión de metal de aleación tipográfica mediante duplicación de formas tipográficas de tipos móviles, con o sin grabados.

estilo

Conjunto de características comunes que permite clasificar las letras tipográficas en grupos homogéneos. Véase *familia*.

estrella

1. Ornamento tipográfico que representa un astro de este nombre.
2. Asterisco.

excederse en la composición

Caracteres compuestos que accidentalmente se extienden más allá de la medida especificada.

extruir

Término tipográfico que se usa para describir trazos ascendentes y descendentes.

facsimilar

En tipografía es la imitación o reproducción perfecta de un tipo, incluso de sus imperfecciones e idiosincrasias del modelo original.

factótum

Tipografía tradicional ornamental que proporciona un espacio para contener una letra mayúscula, normalmente en letra inicial al comienzo del capítulo. Sinónimo *letra inicial*.

familia

Conjunto de variedades, clases o series de un tipo que se agrupan bajo un nombre común que los distingue de las demás. Por ejemplo: bodoni redonda, cursiva, negrita, cursiva negrita, etc., constituyen una familia. En la actualidad se habla de estilo o grupos de afinidades para clasificar los tipos. Véase *estilo*.

familia de caracteres

El conjunto completo de caracteres de un diseño de tipografía en todos sus tamaños y variedades. Una familia de caracteres contiene cuatro fuentes individuales: romana, itálica, negrita y negrita itálica. Distinta de una letra o fuente. También conocida como familia tipográfica.

fardo

Cinco resmas o 2500 hojas.

floretes flotantes

Elementos tipográficos decorativos para hacer paneles con un patrón o borde.

folio

Es el término correcto para referirse al número que indica el orden las páginas, vaya solo o acompañado de alguna leyenda.

folleto

Impreso no periódico que consta de más de cuatro páginas y menos de cincuenta.

formatear

Aplicar el formato a un documento, o aplicar el conjunto de características que le proporcionarán su estructura y apariencia.

formato

Forma o tamaño de un trabajo, o conjunto de sus características. Se aplica al tamaño de un libro o cartel y también al tamaño de la pantalla de un monitor.

formato numérico

Numeración utilizada para los folios de las páginas.

forro

Véase *cubierta, tapa*.

fotocomponedora de cuarta generación

Aparato o conjunto de aparatos para componer e imprimir tipos y gráficos a gran velocidad y alta resolución por medio de rayo láser, en papel, película o directamente sobre una placa.

fotocomposición

Sistema de composición que proyecta sobre una película fotosensible los caracteres gráficos. Es la segunda generación después de la era de tipos metálicos móviles.

fracción

1. Quebrado que consta de numerador, separador y denominador.
2. Carácter tipográfico o reunión de caracteres tipográficos, que denotan parte de un número entero, como $\frac{1}{2}$.

fraktur

Tipo de letra gótica.

fuerza

Una fuente es un conjunto completo de caracteres tipográficos del mismo diseño, estilo y tamaño. En una computadora, aunque cada fuente es un diseño y estilo único, puede presentarse en cualquier tamaño de un archivo de fuente.

fuente errónea

Marca en corrección de pruebas que se usa para indicar que la tipografía ha sido compuesta en una fuente equivocada o es distinta de los caracteres adyacentes.

fuente óptica

Fuentes utilizadas en algunos métodos de reconocimiento de caracteres ópticos, cuyas formas son distinguidas por computadoras y son legibles. Las más comunes son OCR-A y OCR-B (*optical character reader*).

fuente pi

Fuente de varios caracteres como formas, figuras, acentos, dingbats, etc., que no forman parte de un conjunto de caracteres estándar.

fundición tipográfica

Es el método tradicional para generar caracteres tipográficos. Las letras se fabrican echando una aleación metálica en estado líquido en una caja de metal llamada molde en cuyo extremo se halla la matriz donde está grabada una letra en bajorrelieve. La tipografía se fundía como letras individuales usando máquina *monotipo*, o como líneas completas o lingotes con una máquina *linotipo*.

ganar

Es la supresión de letras, palabras o líneas para conseguir que un texto quepa. Véase *recorrer*.

GIF

Abreviatura de *Graphic Interchange Format*, método de Internet para almacenar imágenes en mapas de bits comprimidas.

gracia

Véase *terminal*.

gráfico

Representación de datos numéricos por medio de una o más líneas que permiten ver la relación que esos datos guardan entre sí. También se pueden utilizar barras, círculos, coordenadas para su representación. Es correcto decir gráfica.

great premier

Término tradicional para la tipografía de 18 puntos. Corresponde a la letra *gran parangón*.

grotesco

Término usado algunas veces para describir colectivamente la exhibición de letras *sans serif* o *paloseco*, a diferencia de la tipografía llamada *grotesque*, que también entra en este grupo.

guión

Signo que consiste en una raya horizontal y que puede tener diferente longitud, según su empleo. Gramaticalmente existe el guión silábico que sirve para dividir palabras al final de renglón; el guión morfológico separa palabras compuestas o se emplea entre cifras para indicar todos los números que se hallen en el intervalo; la longitud de ambos equivale a la cuarta parte de la raya. Véanse: *raya*, *guión largo*, *guión corto*.

guión corto

Es el signo de menos, cuya longitud es de medio cuadratín (pica ene) del cuerpo correspondiente.

guión eme

Guión del ancho de una m, cuyo ancho real depende del tamaño de la letra en que se hace la composición.

guión ene

Guión de la mitad de ancho de una eme, cuyo tamaño real depende de la letra en que se hace la composición.

guión largo

También llamado *raya*; equivale a una pica eme, o sea que mide un cuadratín del cuerpo correspondiente. Sirve para encerrar frases incidentales (modo de paréntesis), en diálogos y en listas.

hoja

Es la unidad de papel en blanco (sin imprimir). Tiene dos caras: anverso y reverso. Véase *pliego*.

hoja suelta

Todo impreso que, sin ser periódico, no llega a cinco páginas.

hombro

El área no impresa que rodea la cara de la letra. También se le dice *mesa*.

HTML

Abreviatura de *Hyper Text Mark-up Language* (lenguaje de marcado de hipertexto), que es el medio común para la creación de páginas web; además de texto, puede incluir sonido e imágenes.

hueco del tipo

Área cerrada o parcialmente cerrada de un carácter tipográfico, como el centro de la O, el espacio entre los trazos verticales de una U.

ideograma

Símbolo que representa un símbolo o idea.

ikarus

Programa de digitalización de tipos que incluye una utilidad de interpolación.

imprenta

Arte de reproducir o imprimir por medio de presión los caracteres o imágenes en relieve impregnados de tinta que se hallan grabados en una plancha.

incunable

Ediciones realizadas desde la invención de la imprenta hasta el año 1500.

inicial de dos líneas

Letra mayúscula agrandada que se extiende a la profundidad de dos líneas, usada como mayúscula inicial para apertura de capítulos y también en carteles. También se le llama *letra de dos puntos*.

inicial entrelazada

Inicial tradicional decorativa que se incorpora a un diseño más grande y aparece al comienzo de un capítulo.

inicial floreada

Letra inicial con ornamentos decorativos que figuran diseños de flores.

interletrado

Es la separación que existe entre las letras de una palabra con objeto de equilibrar visualmente la distancia entre ellas.

interlineado

Espacio horizontal entre líneas de letras. El término se origina en la época de composición en metal cuando se colocaban tiras de plomo entre las líneas para aumentar el espacio.

interlineado absoluto

Cantidad fija de espacio entre las líneas de texto, medido generalmente en puntos.

interlineado automático

Es aquel en que se da valor al espaciado en función del cuerpo o por la preferencia del usuario.

interlineado negativo

Espaciado vertical de línea que es menor que el tamaño de la letra.

interpolación

Es la posibilidad de calcular y crear espesores intermedios en los perfiles de las letras digitales, partiendo de dos extremos, mediante fórmulas matemáticas.

inversión negro a blanco

Instrucción para invertir una imagen o tipografía para que represente blanco sobre negro.

justificación

Distribución del espacio entre las palabras y letras de un texto para que todas las líneas de la columna sean uniformes en los bordes izquierdo y derecho.

justificación sin guión

Método de justificación en que las líneas de texto se alinean espaciando palabras y letras, sin dividir palabras con guiones al final de las líneas.

justificar la última línea

Técnica en composición, mediante programa informático, en que el texto de la última línea se ajusta abriendo espacios entre los caracteres hasta justificarlo.

kern

Perfil saliente de un carácter tipográfico de metal, sobre todo cursivo, que cuelga en el siguiente.

kerning

El ajuste del espacio entre dos caracteres tipográficos consecutivos para optimizar su apariencia. Tradicionalmente las letras "kerned" eran las que físicamente sobresalían sobre el cuerpo metálico del siguiente carácter, particularmente importante en tipografías itálicas. Véase *tracking*, *interlineado*, *acoplamiento*.

ladillo

Texto breve al margen de la página; puede ser una nota marginal o números colocados en el margen del texto como referencia para identificar líneas particulares.

láser

Método moderno de exposición de una imagen usado en las componedoras de cuarta generación y otras impresoras de oficina.

legibilidad

La facilidad y comodidad con que un texto puede ser leído.

letra

Signo o figura con que se representa el sonido de una lengua. Cualquier carácter alfanumérico dibujado o diseñado ya sea que se use como letra impresa o dibujada a mano. Sinónimos: *letra de imprenta, tipo, carácter*. Partes importantes de una letra (véanse): *altura del tipo, árbol de la letra, base o pie, cran, cuerpo, espesor, hombro, línea, ojo*.

letra abierta

Letra que incorpora espacios en blanco delimitados por líneas que siguen el contorno de la letra. También se le llama *letra vaciada, letra perfilada*.

letra ancha

Letra cuya anchura es mayor que la normal en 10 o 20 %.

letra antigua

Es el nombre que se da en alemán a la letra romana, caracterizada por el espesor desigual de sus caracteres curvos.

letra bastardilla

Letra cursiva. Carácter diferente a la fuente en que se hace la composición.

letra blanca

Nombre común para la tipografía romana o redonda, para distinguirla de la *letra negrita*.

letra bourgeois

Término tradicional para la tipografía de 9 puntos. Véase *letra breviario*.

letra breviario

Carácter de 9 puntos. Corresponde a la *letra bourgeois* alemana.

letra brevier

Término tradicional para la tipografía de 8 puntos. También se le conoce como *letra gallarda*.

letra brillante

Término tradicional para la tipografía de 3 ½ puntos.

letra común

Cualquier tipografía de tamaño apropiado para imprimir un cuerpo de texto para libros, periódicos o revistas, generalmente en un rango de 8 a 14 puntos.

letra condensada

Es la que ocupa poco espacio por su estrechez. También llamada *letra compacta*.

letra cursiva

Letra también denominada itálica o bastardilla. Se caracteriza por estar inclinada hacia la derecha como si fuera manuscrita, pero sin lazos de unión entre letras. Véase *letra extendida*.

letra cursiva inversa

Estilo de tipografía que se inclina hacia atrás; esto se logra por medios informáticos.

letra diamante

Letra de 3 puntos en la antigua nomenclatura de los tipos.

letra de madera

Letras talladas individualmente en madera, con predominio de puntajes altos para la composición de textos para carteles. Otro nombre es *tipo de madera*.

letra egipcia

Término genérico para un grupo de tipografía de exhibición con serifs pesados y contrastes pequeños en el grueso de los trazos.

letra entredós

Véase *long primer*.

letra exótica

Término tradicional que se emplea para describir la tipografía con caracteres de un idioma que no se basa en letras romanas, por ejemplo el hebreo o el árabe.

letra extendida

Letra cuyo ojo ocupa más tamaño horizontal que lo normal. Véase *letra ancha*.

letra fina

Letra cuyo trazo es más delgado que el de la normal, pero de igual diseño.

letra gallarda

Véase *letra brevier*.

letra gema

Término tradicional para la tipografía de 4 puntos.

letra gran parangón

Término tradicional para la tipografía de 18 puntos. Corresponde al *paragón* alemán y holandés.

letra grottesca

Véase *grotesco*.

letra de imprenta

Véase *carácter, tipo, letra*.

letra inicial floreada

La letra inicial que lleva flores de adorno.

letra latina

Equivale a la letra romana, que se distingue por su terminal de rasgos filiformes.

letra miñona (mignone)

Término tradicional para la tipografía de 7 puntos.

letra monoespacial

Fuente en que los tipos ocupan el mismo espacio (como en una máquina de escribir), a diferencia de fuentes proporcionalmente espaciadas, que son más comunes. *Courier* es una fuente monoespaciada.

letra negrita

Tipografía de trazo más grueso que la letra normal. Según su espesor puede ser seminegra o extranegra.

letra nomparela

Término tradicional para el tamaño de tipo de 6 ½ puntos, también conocido como *esmeralda*.

letra normal

Letra estándar o normal que se emplea en la composición de un texto seguido. Las letras opuestas en este caso son la cursiva y la negrita.

letra paloseco

Letra de grosor uniforme, carente de adornos y remates. Actualmente, el término se usa para describir letras grandes góticas sans serif. Recibe otros nombres: *letra antigua, letra grotesca, letra palo seco*.

letra perla

Término tradicional para la tipografía de 4 puntos.

letra redonda

Letra de imprenta cuya figura es redonda y vertical. Se utiliza en todo tipo de impresos. Véase *letra blanca*.

letra romana

Diseño de fuente en que los caracteres son verticales, a diferencia de la itálica. También se le llama antigua, humanística, latina. Véase *letra blanca*.

letra romana moderna

Tipografía caracterizada por el énfasis vertical, contraste de trazos fuertes y serifs delgados. También se llama *letra didot*.

letra sombreada

Caracteres con apariencia de tercera dimensión, por las fuertes sombras junto a los trazos principales, generalmente del lado derecho.

letra texto

Tamaño tradicional del tipo de 14 puntos.

letra transicional

Letra de transición. Clasificación de letras que no son ni antiguas ni modernas.

letra uncial

Diseño de letra que refleja las formas redondeadas de las letras mayúsculas de estilo manuscrito encontradas en manuscritos medievales.

letra uncial media

Estilo de letras compuestas de letras mezcladas uncial y cursiva usadas en Europa medieval como un libro de mano. También llamada *semiuncial*.

letras florecientes

Mayúsculas grandes talladas en madera caracterizadas por trazos formados con motivos de tallos, hojas y flores. Distintas de las iniciales floreadas, mayúsculas compuestas sobre un fondo de hojas y flores.

letras historiadas

Iniciales mayúsculas decorativas que incorporan dibujos en miniatura para ilustrar eventos o temas del texto que acompañan. Son propias de los códices.

libro

Todo impreso que, sin ser periódico, reúna en un solo volumen más de cuarenta y ocho páginas, excluidas las cubiertas. Si es más alto que ancho se le llama *prolongado*; si la anchura es mayor que la altura es *apaisado*.

ligadura

Dos o tres caracteres unidos entre sí para formar un solo carácter tipográfico (fl, fi, æ, œ).

línea

Es el límite superior del hombro inferior del tipo.

línea base

La línea imaginaria definida por la base plana de una letra de caja baja como la x, sobre la cual las bases de todas las letras de caja baja y alta aparentemente descansan. Las partes curvas de las letras como o, c, y a caen abajo de la línea base pero ópticamente parecen sentarse en ella.

línea en blanco

Línea blanca. Es el espacio entre dos líneas de tipografía, sin ningún elemento, equivalente al tamaño de las letras, incluyendo el interlineado. Se emplea para separar párrafos, unos de otros.

línea corta

Línea de texto que no llena toda la medida. No debe encabezar una página.

línea huérfana

Se dice de la línea solitaria de un párrafo que aparece al pie de una página.

línea de mayúsculas

Línea de texto en letras mayúsculas.

línea media

Parte superior de la altura de la x de caja baja.

línea de puntos

Véase *puntos conductores*.

línea trunca

En composición tipográfica, lugar en donde una línea de texto se rompe en un lugar no deseado, como el comienzo de una página con la última palabra, o una línea corta de un párrafo.

línea viuda

Se dice de una línea corta que aparece al principio de una página.

lingote

En composición tipográfica de metal caliente, el nombre de una línea de tipografía compuesta como una sola pieza de metal.

linotipo

Fundidora de tipografía para composición tipográfica en caliente. La máquina original Linotype fue la primera operada por un teclado que usa el principio de una matriz, la cual pone metal caliente de tipografía en líneas sólidas.

llamada

El número (normal o volado), asterisco u otro signo convencional que se coloca inmediatamente después de la palabra o frase a que se refiere alguna *nota*. Se coloca después de la puntuación y corresponde exactamente a la *notación* de la nota.

llamada de nota

Asterisco (*), daga (†) letra o número voladito (⁵) que se usan en textos, como referencia de pies de páginas.

lomo

Es la superficie del libro donde se cosen o pegan los pliegos para unirse con la tapa o cubierta.

long primer

Término tradicional para la tipografía de 10 puntos. También se llama *letra entredós*.

longitud de alfabeto

La medida en puntos de toda la longitud del alfabeto de 26 letras de una fuente de cualquier tamaño en caja baja. También se le dice anchura alfabética.

macrón

Símbolo de pronunciación, indicada por una línea sobre la letra, que representa una vocal larga. Se emplea en diccionarios, especialmente, y se le conoce también como *acento largo*.

mancha

Véase *caja*, *caja de composición*.

mano

Cinco cuadernillos, vigésima parte de una *resma*.

marcado de tipografía

Especificaciones para la composición tipográfica.

margarita

Cabeza impresora en algunos aparatos impresores de impacto (llamado composición fría), como las máquinas de escribir en donde cada letra está en un "pétalo" individual arreglado en semicírculo.

marginar

Colocar un elemento gráfico (títulos, subtítulos, grabados) alineado con los márgenes de la página.

material seguido

Texto continuo sin cortes para subencabezados, ilustraciones o material tabulado que se levanta en un mismo cuerpo.

matriz

En la composición tipográfica tradicional, el molde de cobre utilizado para fundir tipos de metal caliente; el término fue adaptado más tarde para significar el negativo en máquinas de composición fotográfica en donde se generan las letras.

matriz imagen

Fuente en película que se usa para composición tipográfica.

mayúscula

Letras de caja alta como A, B, C, etcétera. También se dice *caja alta*.

mayúscula inicial

Letra grande al comienzo de un texto o párrafo que se inserta en las primeras líneas de tipografía.

mayúscula sobresaliente

Letra inicial que sobrepasa la altura de la mayúscula de la primera línea de tipografía, pero que permanece en la misma línea de base. También se le dice *letra inicial desbordante*.

mayúsculas cuadradas

Letras iniciales adaptadas de las mayúsculas lapidarias romanas. Son gruesas con serifs o remates anchos cuadrados. También conocidas como *quadrata*.

medida

Ancho de una línea justificada o altura de una columna de texto, tradicionalmente medida en picas, puntos o cíceros. En la actualidad comúnmente se hace en pulgadas y en milímetros.

mesa

Véase *hombro*.

metal caliente

Término que se daba a la tipografía compuesta en una máquina, ahora obsoleta, que fundía metal en caliente y daba caracteres individuales (como en Monotipo) o una línea completa (Linotipo).

minúscula

Nombre alternativo para letras de caja baja o pequeñas.

mochuelo

Véase *omisión*.

monograma

Diseño hecho con letras entrelazadas, generalmente dos, para sellos o marcas.

monotipia

Composición tipográfica que se hace mediante letras sueltas.

notas

Son los comentarios adicionales al texto principal o la remisión a las obras citadas en el texto. La nota va precedida por un número normal o volado, un asterisco o algún signo convencional (p.e. dagas), que se llama *notación* y que corresponde exactamente a la *llamada* que se coloca inmediatamente después de la palabra o frase a que se refiere la nota. Las notas pueden ir al pie de página (notas a pie de página), al margen (notas al margen) o al final del capítulo (notas finales).

notación

El número (normal o volado), asterisco u otro signo convencional que precede a las notas. Corresponde exactamente a la *llamada*.

numerador

El número colocado arriba de la línea de una fracción.

numeral cancelado

Carácter numérico que se usa en matemáticas, cruzado con una línea diagonal.

números alineados

Véase *cifras capitales*.

números no alineados

Véase *cifras elzevirianas*.

octavilla

Octava parte de un pliego

ojo

1. Parte superficial del relieve de un tipo, que representa una letra u otro signo.
2. Negrura o grado de negrura de una letra impresa. Según el ojo, la letra puede ser blanca, seminegra o negrita. Véase *peso*.

omisión

Texto que ha sido omitido involuntariamente de la composición. También se dice *salto*, *mochuelo*.

pagina

Cada una de las caras de una hoja de papel.

paréntesis

Par de signos curvos enfrentados (). También se puede referir a una palabra no esencial o una oración insertada en el texto que puede ir entre guiones o comas, a modo de aclaración o explicación.

paréntesis angulares

Caracteres tipográficos que se usan en pares [abrir y cerrar] para encerrar o separar texto o números. Se emplean en matemáticas. Véase *corchetes*.

párrafo

Símbolo (§) que consiste en dos eses enlazadas a distinta altura y que se usa como marca de referencia o remisión a un capítulo o sección, especialmente si va entre paréntesis.

párrafo alemán

Véase *párrafo moderno*.

párrafo español

Es el que tiene sus líneas iguales menos la última, que es corta.

párrafo francés

Es el que tiene todas sus líneas con sangría, excepto la primera. En México se le llama *composición a bando* (véase) y se utiliza principalmente en diccionarios.

párrafo moderno

Es la serie de líneas en que, incluso la primera, carecen de sangría y la última es corta. También se llama *párrafo alemán*.

párrafo ordinario

Es el párrafo en que la primera línea lleva sangría y la última puede ser corta.

peso

Anglicismo que se refiere al grado de negrura aplicado a una fuente, (blancas, negritas). Véase *ojo*.

pica

Unidad de medida lineal del compositor e impresor, equivalente a 12 puntos. Una pulgada comprende 6.0225 picas o 72.27 puntos. Sin embargo, las aplicaciones en la computadora usan el valor del PostScript de exactamente 6 picas o 72 puntos por pulgada.

pie

El área de la base o cara inferior de una pieza tipográfica de metal. También se le llama *base*.

pitch

Paso, espaciado. En artes gráficas es la unidad de medida de la anchura de caracteres equivalente al número de caracteres de una fuente por pulgada lineal. Véase *caracteres por pulgada*.

pleca doble

Carácter tipográfico (||) que se emplea para separar conceptos, p. e. en un diccionario.

pleca interrumpida en dos líneas

Consiste en plecas paralelas, como en la pleca doble, pero divididas (||).

pliego

Es una hoja grande de papel, extendida o doblada, impresa o en blanco. Véase *hoja*.

plieguecillo

Medio pliego común cuando se le dobla por la mitad a lo ancho.

plumada

Rasgo o trazo sin levantar la pluma que hacen los calígrafos.

primas

Símbolo ortográfico en forma de coma recta vertical (‘ «), vestigio del teclado de la máquina de escribir, que se usa a modo de apóstrofo o comillas, pero este último uso no es conveniente; preferible es dejarlas para denotar unidades de medida anglosajonas de pies y pulgadas, y esto en cursivas.

prosa

Véase *espesor*.

punto

Unidad básica angloamericana de medida de tipografía. El sistema angloamericano divide una pulgada en 72 partes, cada una llamada punto (matemáticamente un punto equivaldría a 0.013889 pulgada, como en la computadora), y 72 puntos equivalen a una pulgada exactamente.

punto centrado

Punto centrado en la altura x de un carácter tipográfico. Se emplea en matemáticas con el significado de multiplicación.

punto decimal

Punto que se coloca después de un número entero y antes de los decimales en las fracciones. Por ejemplo 2.1, también mostrado como 2-1 (Reino Unido) o 2,1 (Europa).

punto Didot

La unidad de medida de tipografía utilizado en Europa continental. Un punto Didot mide 0.343mm (0.0148 pulgada). Doce puntos Didot son referidos como un cicerón o pica Didot.

punto final

Véase *punto y aparte*.

punto y aparte

Punto empleado en el cierre de oraciones con sentido completo. Véase *punto final*.

puntos conductores

Línea hecha de puntos, generalmente para guiar la vista en material tabulado, listas, etc. Sinónimo *línea de puntos*.

puntos suspensivos

Secuencia de tres puntos (...) que se usa dentro de un texto para indicar pausa o parte de una frase u oración que ha sido omitida.

rasgo ascendente

La parte de un carácter de caja baja que se extiende por arriba de la altura x, como en las letras *b, d, f, h, k, l, t*. También se denomina *asta ascendente, trazo ascendente*.

raya

Véase *guión largo*.

raya de quebrado

La que se usa para escribir quebrados cuando el numerador se coloca encima del denominador. Véase *barra*.

recorrer

Palabras que se cambian de una línea a la siguiente, posiblemente por varias líneas sucesivas, como resultado de texto insertado o una corrección. Lo opuesto es *ganar*.

regletas

En la composición tipográfica de metal convencional, las tiras delgadas de metal que se utilizaban para separar las líneas de texto o conseguir espacio.

remate

Véase *terminal*.

resma

Conjunto de 20 manos o 500 hojas. La resma es la unidad básica en operaciones de compra-venta de papel al mayoreo.

resmilla

Conjunto de 20 *cuadernillos*.

retorno automático

El flujo automático de texto de una línea a la siguiente.

rotulación en prensa caliente

Técnica en que se imprimen letras en laminillas metálicas sobre cartón, mediante calor y presión.

salto

Véase *omisión*.

sangría

Espacio en blanco que se deja en una línea de tipografía de modo que esta queda en medida más angosta que la de la columna. La distancia se considera del comienzo de la línea de la izquierda o del final de la derecha de la columna, según sea sangría izquierda o derecha.

sangría a bando

Texto compuesto en que la primera línea de cada párrafo es del ancho total de la columna y las líneas restantes se sangran a la derecha de la primera línea. También llamado *párrafo francés*.

sangría derecha

La distancia entre el borde derecho de una columna de texto y el borde izquierdo de una línea de texto.

sans serif

Descripción genérica de diseños tipográficos que no tienen las pequeñas extensiones (serifs) al final de los trazos principales de las letras y que carecen generalmente de contraste de trazos. Véase *letra palo seco*.

script

Tipografía cuyo diseño imita la letra manuscrita. Conocida como *letra inglesa*.

seminegra

Grado de negrura del ojo de una letra entre blanca y negrita.

separar con guiones

Romper una palabra al final de una línea de texto, generalmente entre sílabas; o crear una forma compuesta de dos o más palabras usando un guión.

serie tipográfica

Conjunto de clases de letras que constituyen una familia.

serif

Terminal o remate. Parte del asta de las letras romanas y de las egipcias que les sirve de adorno, ornamento y elemento diferenciador de familias y estilo.

serif cuadrado

En ciertos diseños tipográficos, principalmente en la letra egipcia, terminal o remate casi del mismo grueso que las verticales. También se llama *terminal cuadrangular*.

signo diacrítico

Signo que denota el valor particular o la pronunciación de un carácter. También se entiende que es diacrítica la grafía distinta de un texto para diferenciarla del resto.

signo de inserción

Símbolo a manera de acento circunflejo, que se utiliza en la preparación de texto y corrección de pruebas para indicar el lugar en que debe insertarse texto o signo ortográfico.

signos de puntuación

Signos ortográficos que se emplean para clarificar el texto y separar las oraciones (punto, coma; punto y coma; dos puntos y puntos suspensivos).

signos y símbolos matemáticos

Caracteres usados para conceptos y procesos matemáticos, como +, -, etcétera.

símbolo monetario

Símbolo que denota una unidad monetaria, como \$ (dólar); & (libra), ¥ (yen). El símbolo del euro ha sustituido el símbolo de la moneda general del carácter ISO/Adobe establecido en fuentes recientes.

símbolos médicos y farmacéuticos

Símbolos tipográficos que representan dracma, gota, galón, grano, mínimo, década, onza, pinta, receta, escrúpulo, semi, etcétera.

subíndice

Letra o número más pequeño que el texto que se coloca en o debajo de la línea base.

subrayar

Colocar una raya debajo de una palabra o parte de texto.

tabulación decimal

Opción de alineación en algunos procesadores de palabras y aplicaciones de arreglo de página, que permite alinear los valores decimales por el punto que separa las fracciones.

tabular

Arreglar el texto o figuras en la forma de hileras y columnas de acuerdo con medidas fijas.

tachar

Marcar caracteres tipográficos con una línea horizontal que pasa por el centro para denotar borrado.

tapa

Cada una de las dos hojas de cartón recubierto de papel, tela o piel que protegen las hojas del libro. Véase *cubierta*, *forro*.

terminal

El adorno de las letras romana y egipcia en el asta, que además sirve para diferenciar las familias. También se llama *remate* o *gracia*.

terminal cuadrangular

Véase *serif cuadrado*.

terminal para recuperar texto

En idioma de los compositores, es un dispositivo, como disco o cinta, que se emplea para transferir información de una computadora a otra. Referida coloquialmente como ordeñadora.

terno

Conjunto de tres pliegos impresos e insertos unos dentro de los otros.

texto

Información producida con caracteres legibles en un escrito, con excepción de su portada, notas, citas, tablas, etcétera.

texto normal

El texto principal de una publicación, aun cuando se interrumpa por ilustraciones.

texto seguido

Conjunto de párrafos sin que varíen el ojo, cuerpo y medida.

tipo

Originalmente fue un carácter de texto individual fundido en metal. En la actualidad es cualquier letra, número u ornamento dibujado en una gran variedad de diseños.

tipo pesado

Término alternativo para la tipografía negrita o algunas veces tipografía aún más pesada que la negrita.

tipografía

Procedimientos de impresión con formas en relieve, como la letra de imprenta, o con caracteres digitales. Incluye todas las disciplinas, operaciones y sistemas que intervienen en la confección de un impreso.

tipografía fría

Tradicionalmente es la tipografía proporcionada a la imprenta como piezas individuales, a diferencia de la tipografía fundida metálica, como las de máquinas de monotipo y linotipo.

tipografía movable

El principio del método original de composición en que la tipografía se fundía como una sola letra y se ensamblaba a mano en una barra de composición en lugar de la máquina de metal caliente.

tipografía veneciana

Estilo de tipografía que apareció en el siglo XV, caracterizada por el amplio conjunto de letras de caja baja y serifs negritas.

tipógrafo

Persona cuyo arte, oficio u ocupación es diseñar tipografía.

tipómetro

Regla graduada en puntos tipográficos, picas milímetros, centímetros y pulgadas para medir el ancho y alto de los textos. Puede ser de metal, plástico u otro material.

topo

Signo cuyas formas de círculo, rombo o cuadrado (I B D) —vacíos o llenos— sirven para listar acepciones, enumerar párrafos, etc. También se le dice *bola* o *bala*.

tracking

Anglicismo para modificación del *blanco entre pares de caracteres* por razones estéticas. Véase *acoplamiento, blanco, kerning*.

trazo

El rasgo de una letra, en especial de adorno.

trazo ascendente

El trazo recto de las letras minúsculas cuando pasan el ojo medio de una letra (b, d, f, h, k, l, t). También se denomina *asta ascendente, rasgo ascendente*.

trazo bajo

El rasgo vertical o casi vertical más pronunciado en un carácter; originalmente era el rasgo hacia abajo de una pluma en caligrafía

trazo fino

Trazos muy delgados en un diseño de tipografía.

versales y versalitas

Texto en donde la primera letra de cada palabra es mayúscula y las subsiguientes son versalitas.

versalitas

Letras mayúsculas diseñadas en tamaño más pequeño que las mayúsculas de la fuente a que pertenecen. (aproximadamente 70 o 75 % de las mayúsculas).

voladito

Se dice de un carácter de cuerpo menor al del texto, que se coloca en la parte superior de la letra o signo que afecta.



Diciembre 17, 2015

A QUIEN CORRESPONDA:

Por medio de la presente se hace constar que el Dr. Félix Beltrán Concepción, llevó a cabo una exposición en la Galería Artis, en el Mezzanine de la Biblioteca de la Coordinación de Servicios de Información, con el título:

**"JORGE MARTINEZ"
Maestro de la Pintura
México**

La muestra fue exhibida del 18 de mayo al 05 de junio del 2015.

Por otro lado, hacemos patente nuestra felicitación al Dr. Félix Beltrán Concepción, por el esfuerzo que implicó llevar a cabo este provechoso trabajo.

Sin otro asunto de momento se extiende la presente, para los fines que el interesado considere conveniente.

**ATENTAMENTE
"CASA ABIERTA AL TIEMPO"**

**LIC. NICOLÁS PÉREZ DIEGO
JEFE DE LA SECCIÓN DE
ACERVO AUDIOVISUAL**

Consecutivo



**JORGE MARTINEZ MARIN
MAESTRO
DE
LA PINTURA**

MEXICO

GALERIA ARTIS

**LUNES VIERNES
18 DE MAYO DE 2015 05 DE JUNIO DE 2015**

**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA
UNIDAD AZCAPOTZALCO
CIUDAD DE MEXICO**

JORGE MARTINEZ
MAESTRO
DE
LA PINTURA
MEXICO

GALERIA ARTIS

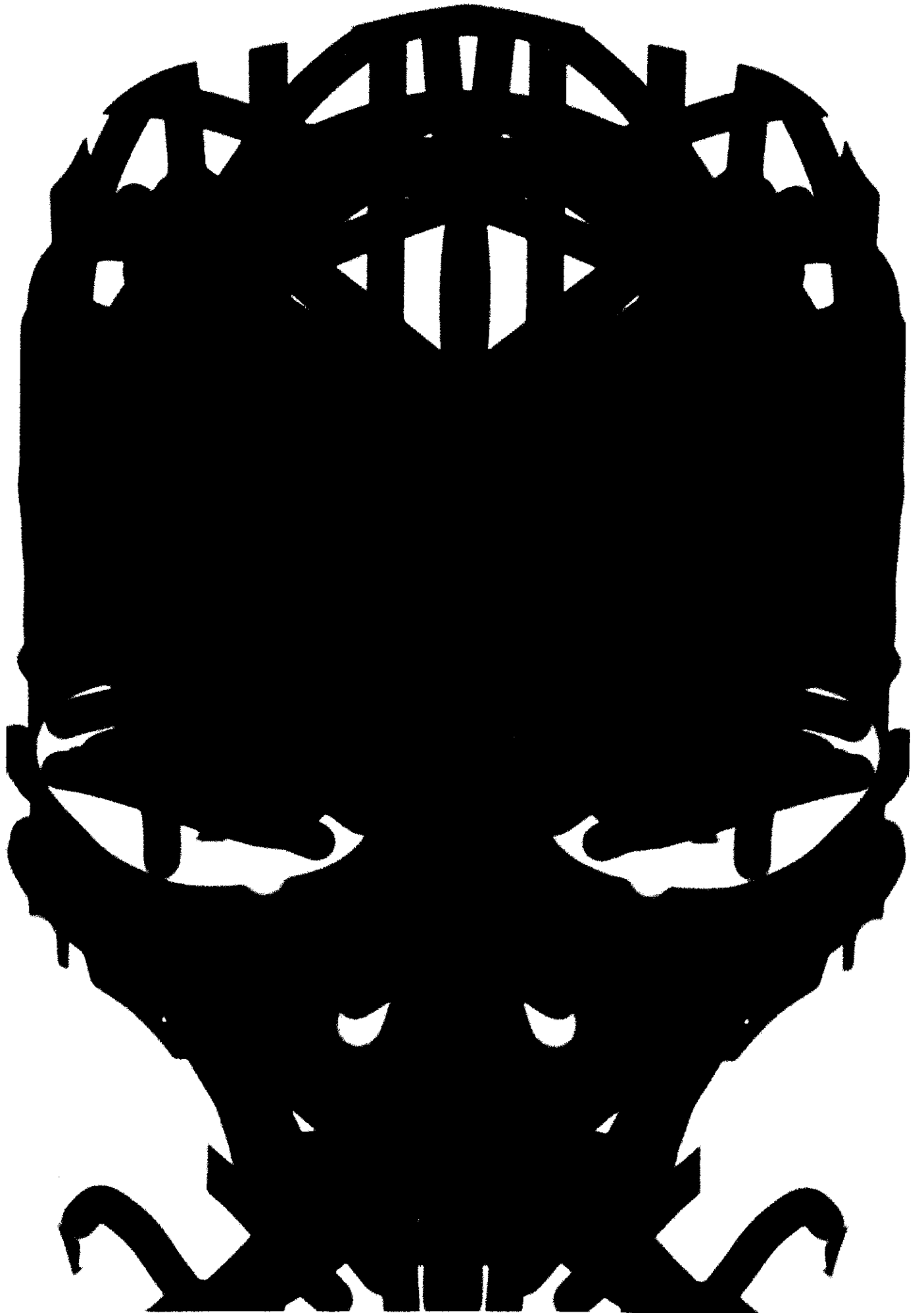
COORDINACION DE SERVICIOS DE INFORMACION
DEPARTAMENTO DE INVESTIGACION Y CONOCIMIENTO
DIVISION DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO
UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA
UNIDAD AZCAPOTZALCO

















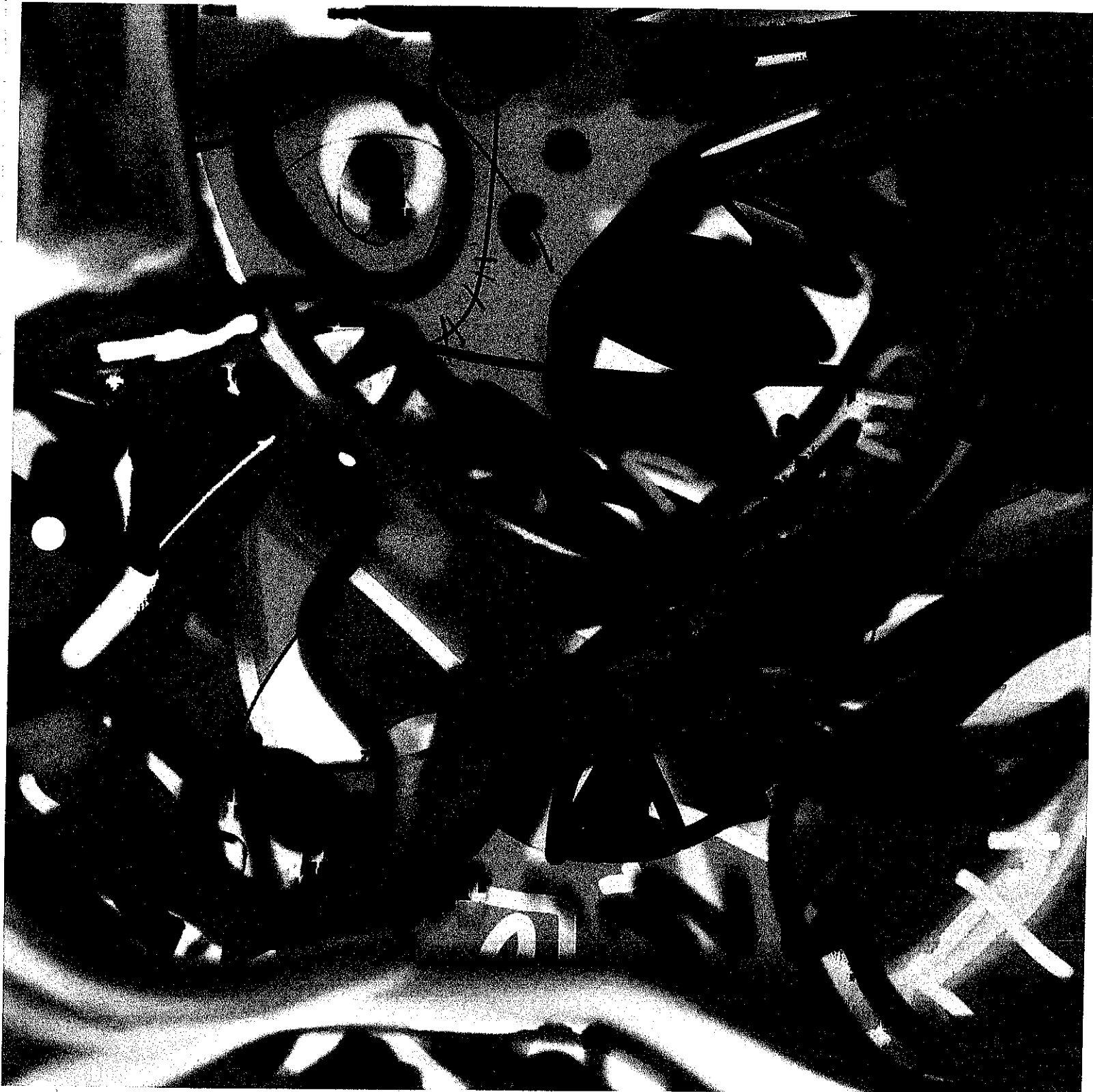


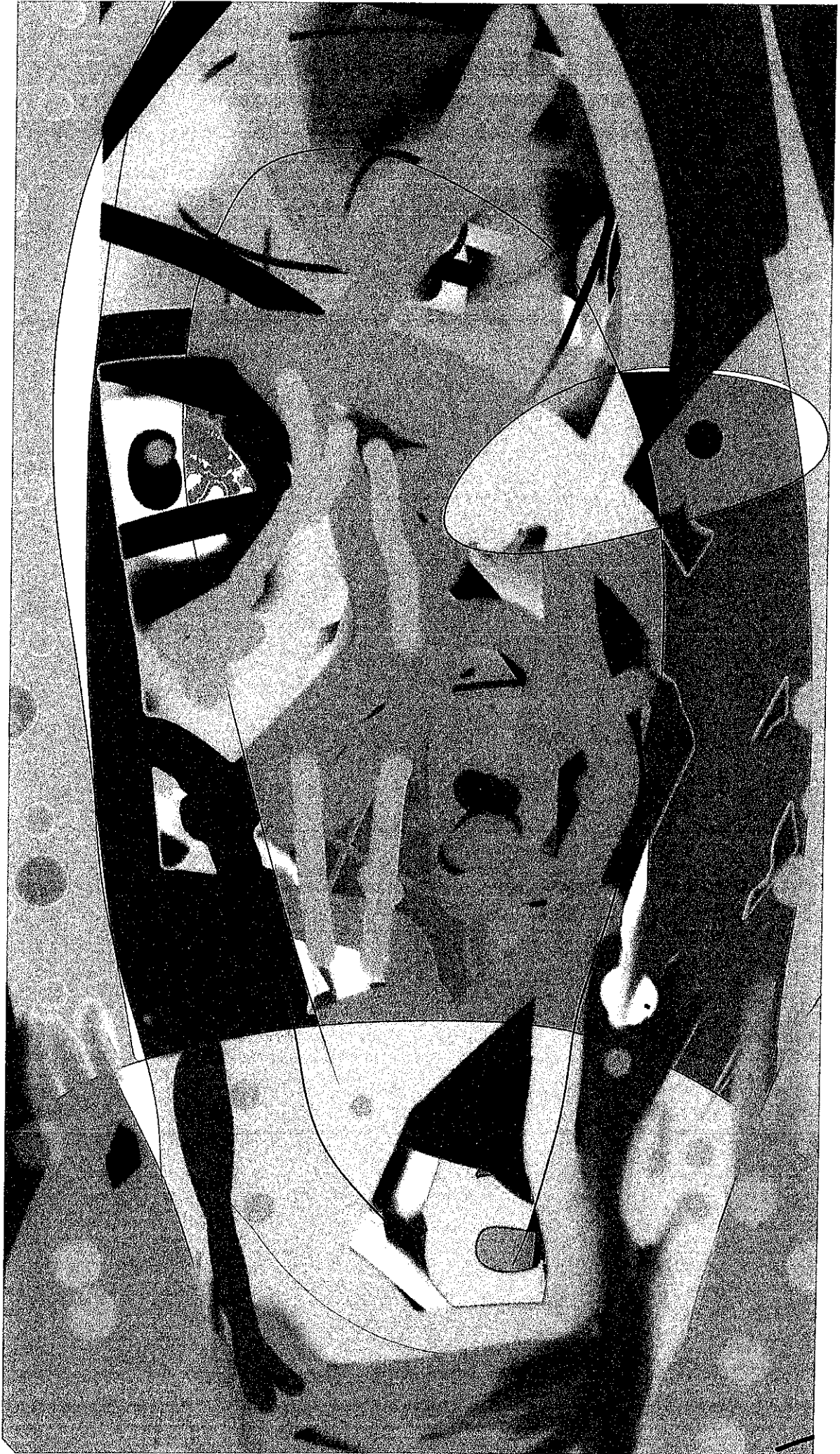








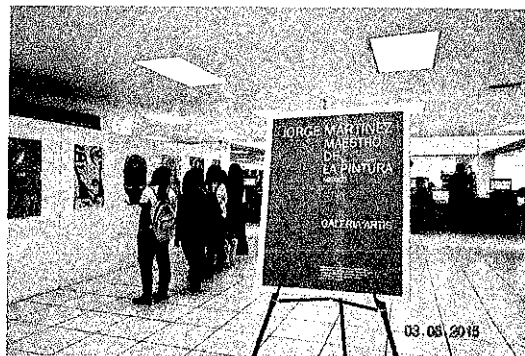
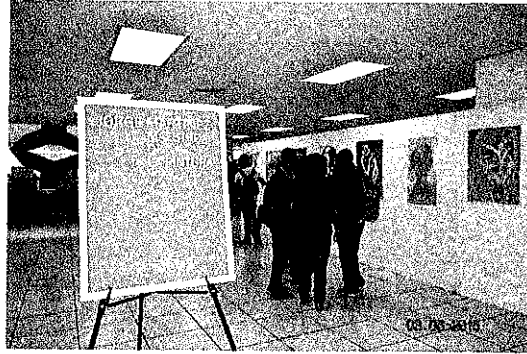


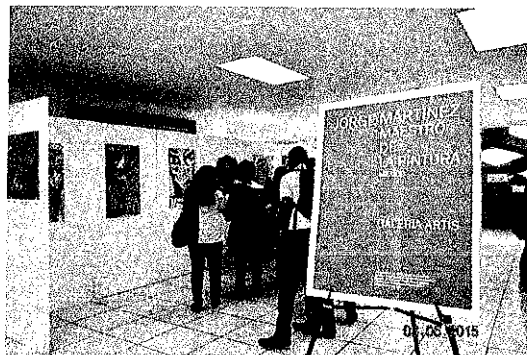
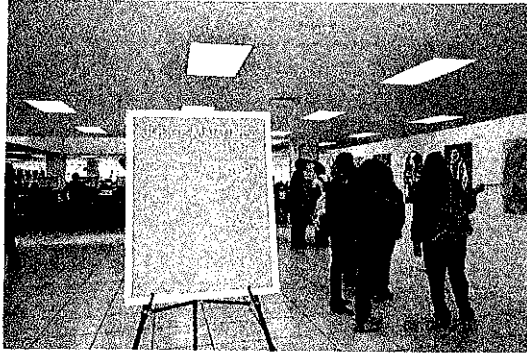


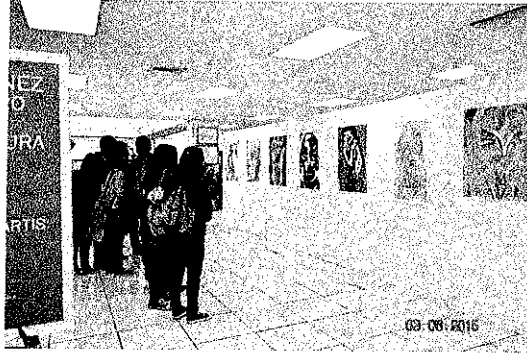












JORGE MARTÍNEZ MARÍN; SU PINTURA

Nuestra historia es la historia del hacer, de nuestras capacidades, del sentido histórico, de capacidades desarrolladas paulatinamente con la intención de captar la realidad más que de transformarla. En este sentido se evidencian, a veces de manera confusa, dos tendencias; una la de captar la realidad y establecer niveles de distanciamiento de esa realidad.

Estas rupturas se fueron acentuando en la historia y se pudiera comprender ésta en su devenir de acuerdo al predominio de una como de otra; lo cual se describía a través de la crítica, de los comentarios del público, así como de la propia interpretación de los artistas, no en todos los casos conscientes de sus aportes, como decía Henri Matisse el arte es como un parto para el cual hace falta cierto tiempo para percatarnos de cómo es la criatura.

La pintura tiene tres tendencias, la realidad real, la realidad irreal, así como la fusión de ambas; en definitiva la pintura se estructura en nuestra mente y afuera, en las circunstancias.

No hace falta tener un entrenamiento en el hacer de la pintura para percatarnos de que nunca antes desde sus albores, desde las líneas trazadas sobre la tierra húmeda, desde las representaciones plasmadas a partir de pigmentos naturales propios de la pintura rupestre, se habían evidenciado tanto las rupturas, las tendencias, la diversidad, en definitiva, la diversidad creativa de los artistas, incluso movimientos de tanta trascendencia como el Futurismo, el Cubismo, entre otros, sólo fueron intensos durante pocos años, precisamente como consecuencia del tratar de encontrar alternativas. Por lo tanto el buscar lo nuevo, lo diferente, lo que no solo recuerda otras tendencias, al menos en un sentido parcial, es una constante.

La exposición del maestro Jorge Martínez Marín es testimonial, donde sus antecedentes más cercanos los podemos encontrar en José Clemente Orozco, de anchas y fuertes pinceladas, de mezclas de contenidos, de caos, como un recurso para hacer más dinámicas las representaciones, o de expresionistas alemanes como Max Beckmann, en una de sus etapas, entre otros.

Toda pintura es expresionista, en una escala a veces menor porque en ésta se evidencia la interpretación más deliberada o casual, como ocurría en el Fauvismo, donde la

ruptura era más por medio del color que de la estructura, lo que se intensifica en ambas partes en la pintura alemana de los años veinte o treinta, testimonial del caos, del desaliento, de los abusos de las clases dominantes, hasta los albores del Fascismo, en definitiva de las circunstancias de la Europa Central.

El maestro Jorge Martínez, encuentra un nombre a esta nueva exposición de sus obras, Zoografías, nunca suficiente para abarcar todos los contenidos evidentes en su exposición, donde el perro nahual es de los más frecuentes. Otros se tratan de especies ambivalentes creadas por él en ese proceso de interpretación, aparecen mujeres de un cierto nivel de atractivo al estar disminuidas mediante su aporte, el expresionismo. Él considera que parte de Jacques Derrida a pesar de que no aparecen textos deconstruidos, se considera en su actividad estructural de tres etapas, el construir-deconstruir-crear.

Metafóricamente diría que su pintura es como el resultado de un incorporar tendencias, afinidades e intentos, con resultados fructíferos donde la apariencia precipitada de sus cuadros es la consecuencia de prácticas, desvelos, lecturas y encuentros más que búsquedas, porque a veces se encuentra lo que no se busca, nunca superficiales.

Una de las facetas de su pintura, de su extraordinaria pintura, no se encuentra en esta exposición, la que parte de su experimentación incorporando ciertas técnicas de los nuevos medios electrónicos. Es de destacar que a diferencia de otros artistas, que tratan de convertir su pintura en lo que no lo es, él la convierte en arte sustentándose en la afirmación de Marcel Duchamp cuando decía que arte es lo que un artista considera que es. En este sentido él no pretende como otros colocar una lata de cerveza sobre un pedestal, es más cauteloso, más convincente, no toda ruptura conduce a trascender las anteriores. Se nos inculca como consecuencia de las condiciones sociales predominantes que lo nuevo está por encima de lo anterior, si esto lo trasladáramos a la música se terminaría devaluando la contribución de Wolfgang Amadeus Mozart, entre otros.

Su pintura no es para subastas, aunque pudiera estar en éstas, el valor de uso es más importante para él que el de cambio, como diría Karl Marx, refiriéndose a esas dos facetas.

Su pintura no necesita explicaciones, es evidente y depende de las capacidades del público que la visita para percatarse de que se trata de una pintura consecuente con tantos años de teoría como de práctica.

En definitiva, nada resulta más elocuente que la exposición, la que como un excelente libro de poesía, para adentrarnos en las metáforas, nos hace falta su lectura en varias ocasiones y no desistir en éstas.

Félix Beltrán
Universidad Autónoma Metropolitana
México



Diciembre 17, 2015

A QUIEN CORRESPONDA:

Por medio de la presente se hace constar que el Dr. Félix Beltrán Concepción, llevó a cabo una exposición en la Galería Artis, en el Mezzanine de la Biblioteca de la Coordinación de Servicios de Información, con el título:

**"EDUARDO MARIN"
Maestro de la Pintura
Cuba**

La muestra fue exhibida del 27 de abril al 08 de mayo del 2015.

Por otro lado, hacemos patente nuestra felicitación al Dr. Félix Beltrán Concepción, por el esfuerzo que implicó llevar a cabo este provechoso trabajo.

Sin otro asunto de momento se extiende la presente, para los fines que el interesado considere conveniente.

**ATENTAMENTE
"CASA ABIERTA AL TIEMPO"**

**LIC. NICOLÁS PÉREZ DIEGO
JEFE DE LA SECCIÓN DE
ACERVO AUDIOVISUAL**

Consecutivo

**EDUARDO MARIN POTRILLE
MAESTRO
DE
LA PINTURA**

CUBA

GALERIA ARTIS

LUNES

VIERNES

ABRIL 27 DE 2015 MAYO 08 DE 2015

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA
UNIDAD AZCAPOTZALCO
CIUDAD DE MEXICO





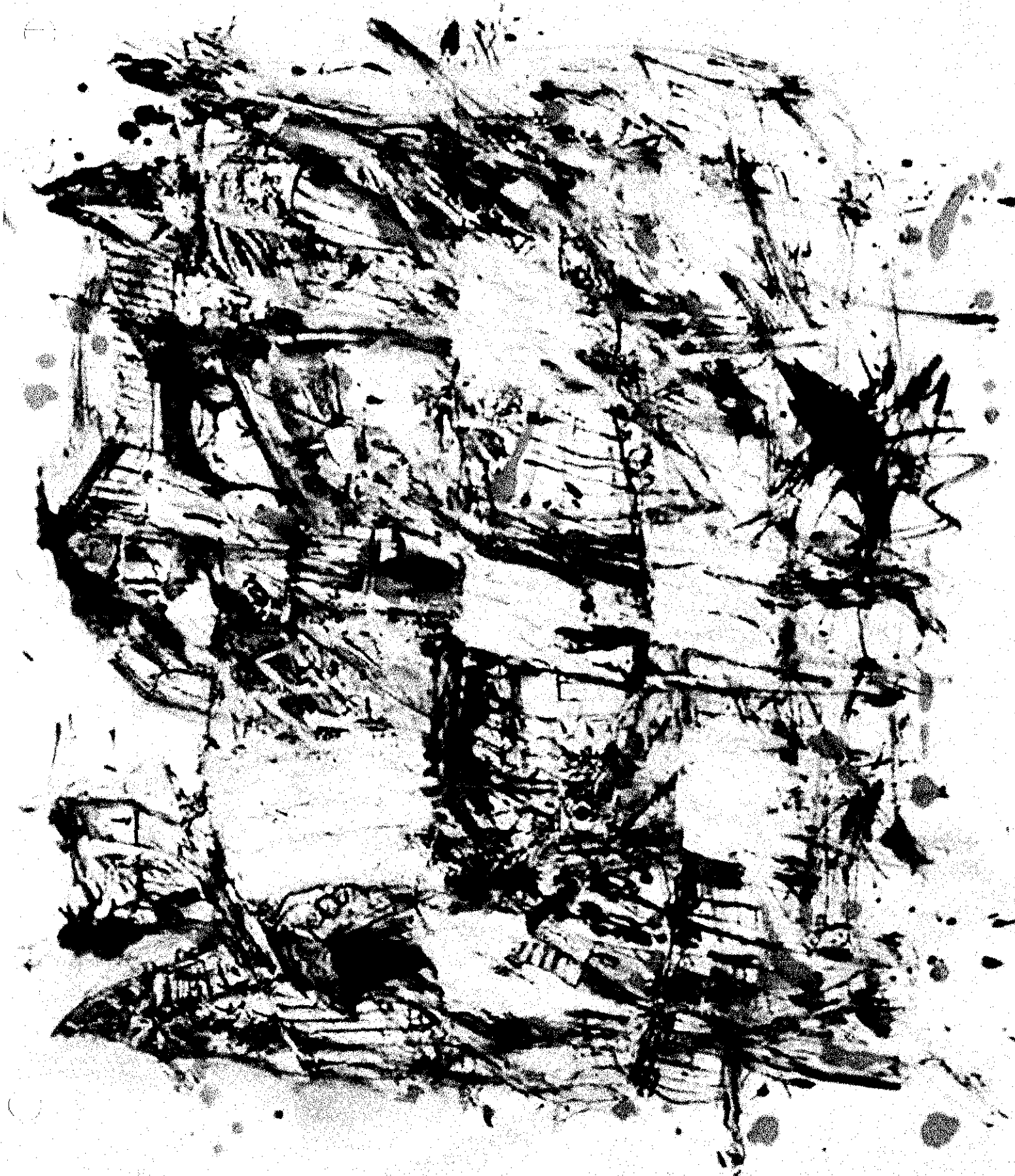


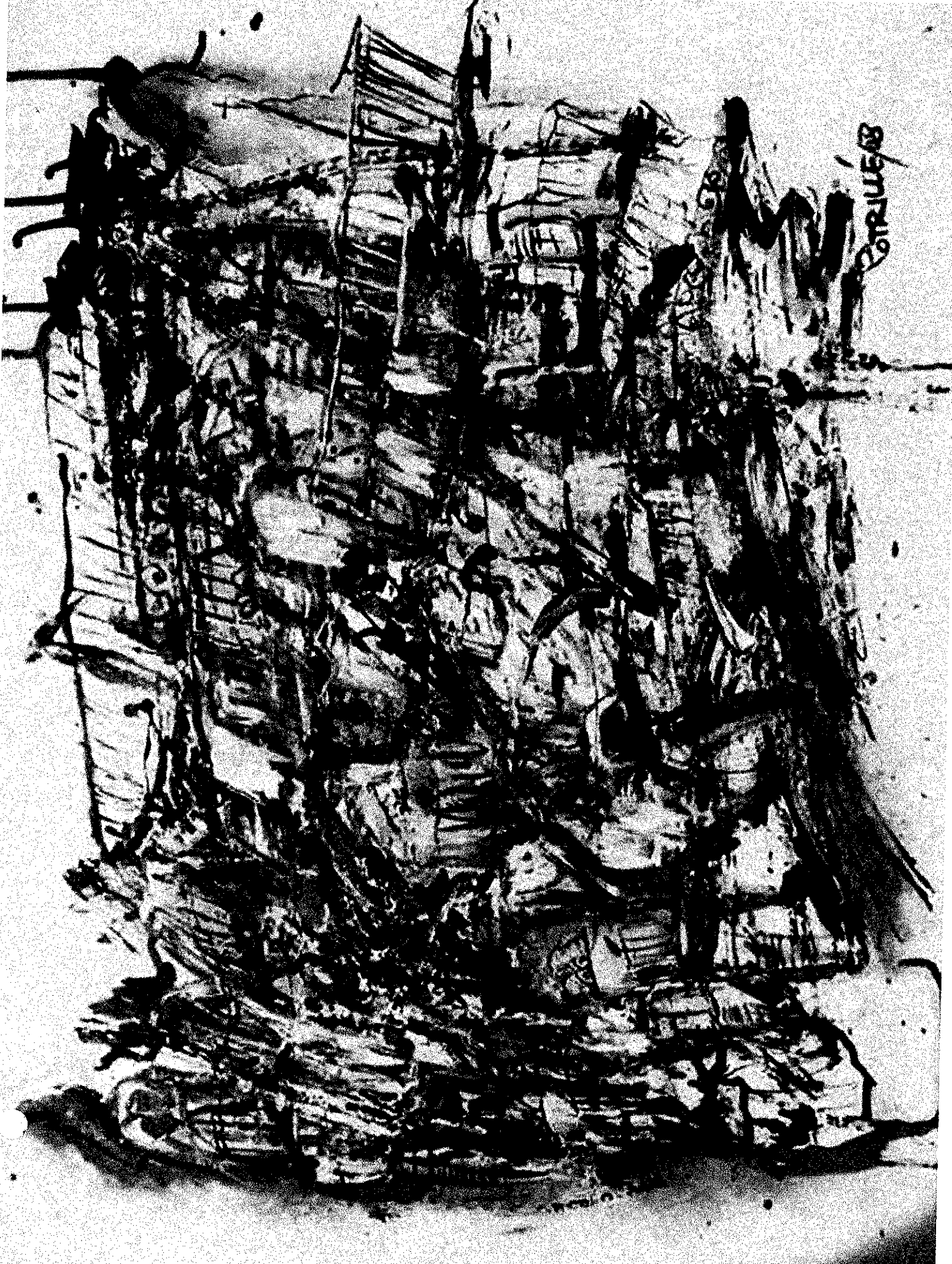














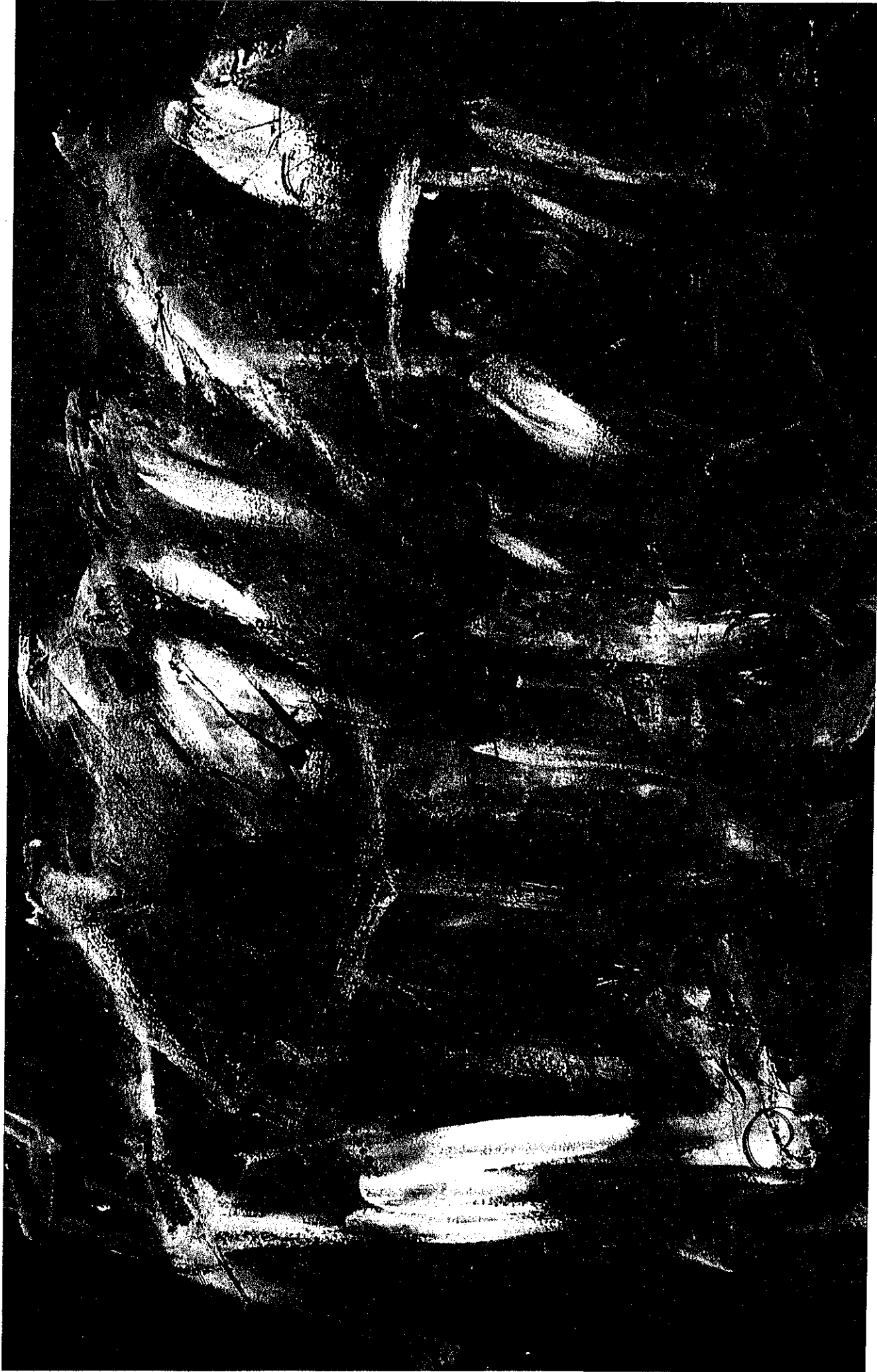
















Corradini

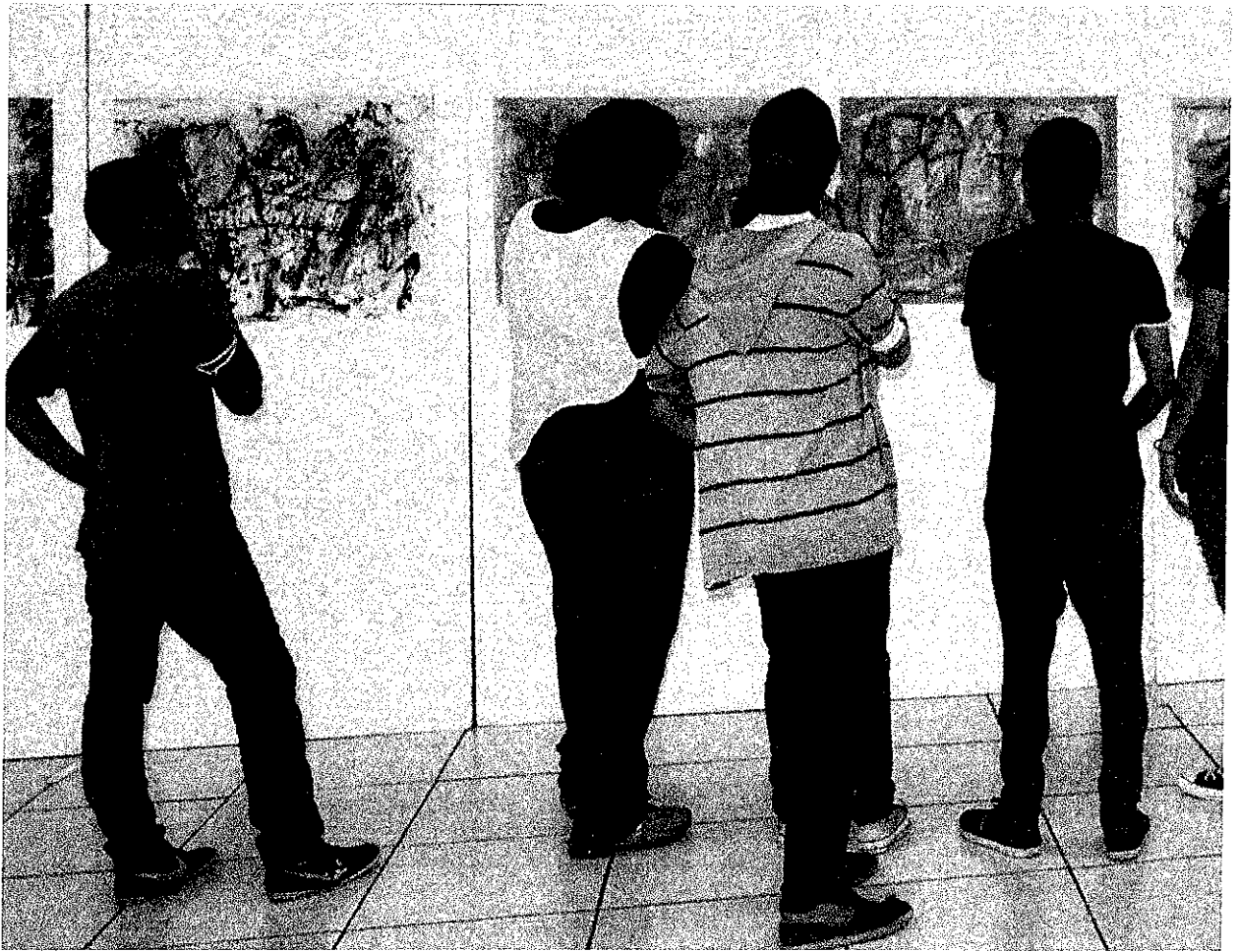


YORRILE/06















Diciembre 17, 2015

A QUIEN CORRESPONDA:

Por medio de la presente se hace constar que el Dr. Félix Beltrán Concepción, llevó a cabo una exposición en la Galería Artis, en el Mezzanine de la Biblioteca de la Coordinación de Servicios de Información, con el título:

"YVES ZIMMERMANN"
Diseño Gráfico desde el Minimalismo
España

La muestra fue exhibida del 16 al 27 de marzo del 2015.

Por otro lado, hacemos patente nuestra felicitación al Dr. Félix Beltrán Concepción, por el esfuerzo que implicó llevar a cabo este provechoso trabajo.

Sin otro asunto de momento se extiende la presente, para los fines que el interesado considere conveniente.

ATENTAMENTE
"CASA ABIERTA AL TIEMPO"

LIC. NICOLÁS PÉREZ DIEGO
JEFE DE LA SECCIÓN DE
ACERVO AUDIOVISUAL

Consecutivo

YVES ZIMMERMANN

DISEÑO GRAFICO

DESDE

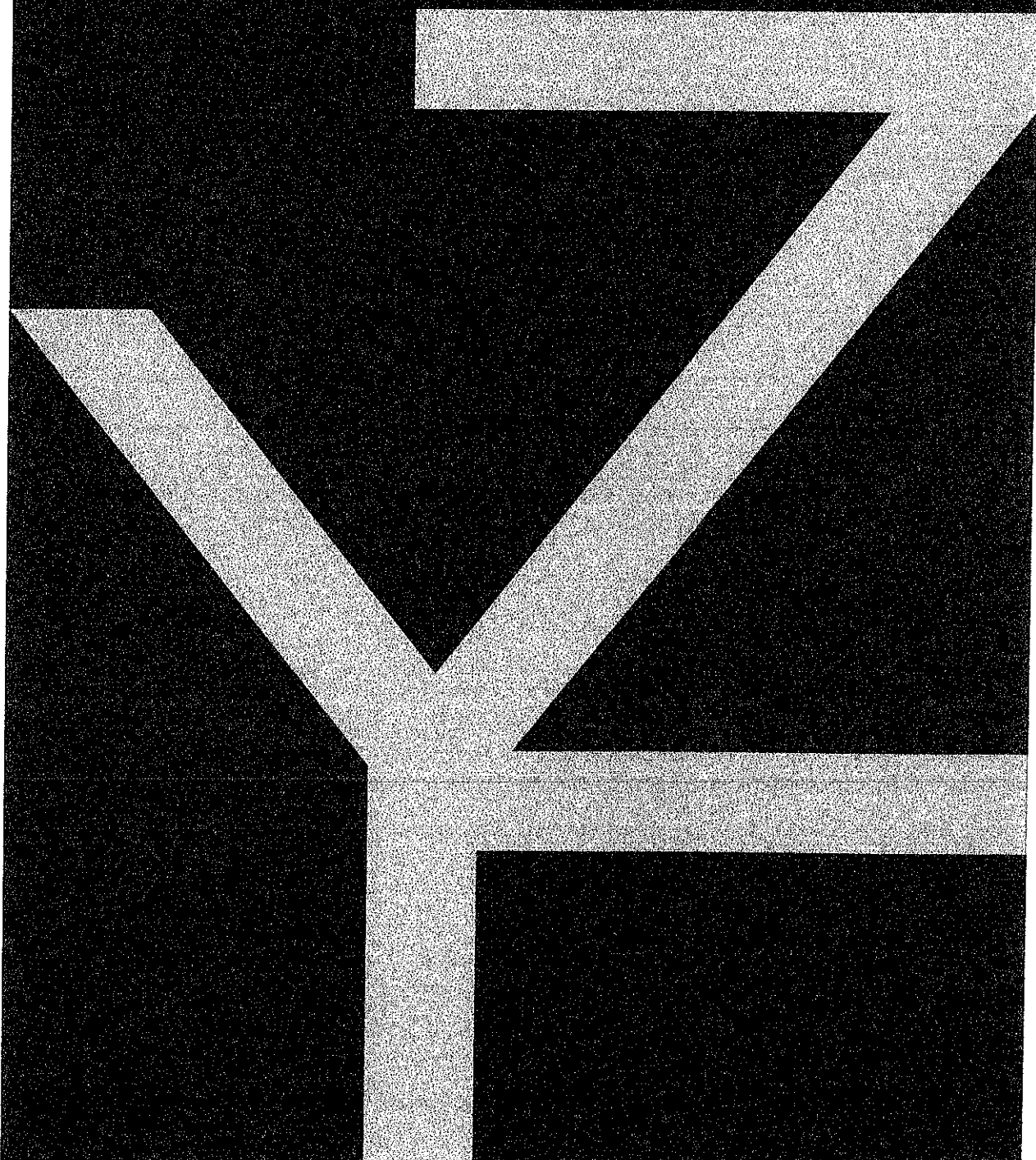
EL MINIMALISMO

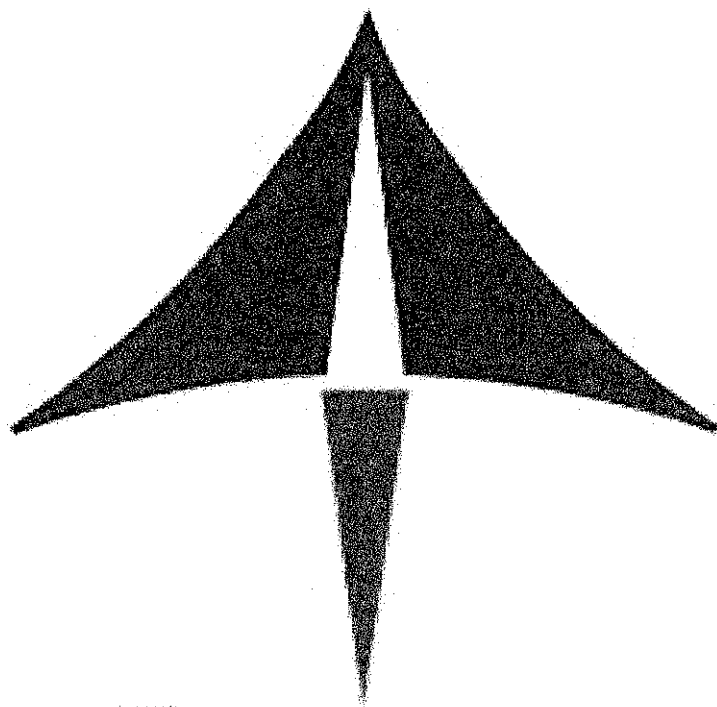
ESPAÑA

GALERIA ARTIS

16 AL 27 DE MARZO, 2015

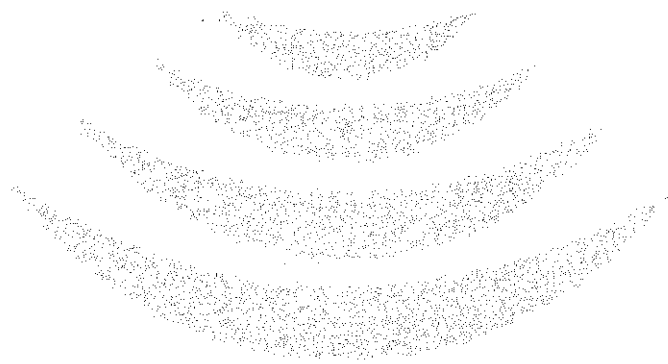
COORDINACION DE SERVICIOS DE INFORMACION
DEPARTAMENTO DE INVESTIGACION Y CONOCIMIENTO
DIVISION DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO
UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA
UNIDAD AZCAPOTZALCO





Aena

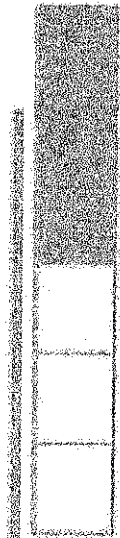
GGDiseño



Funktions

mies

van der roos

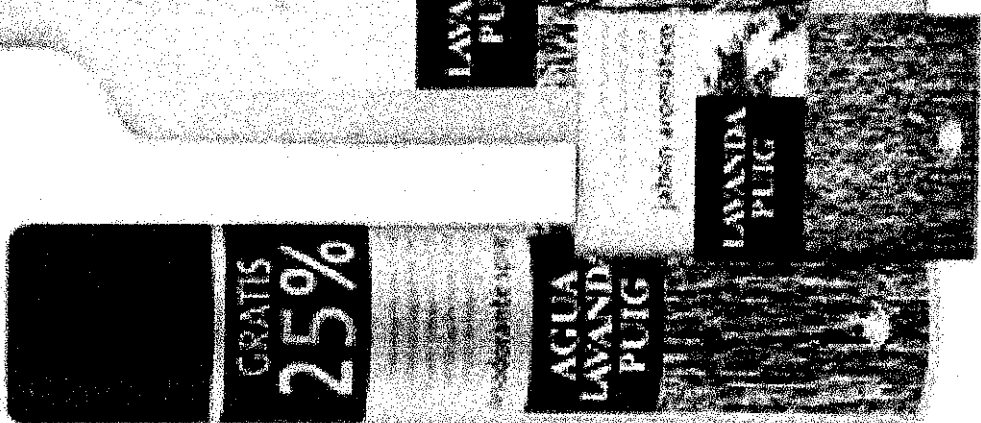
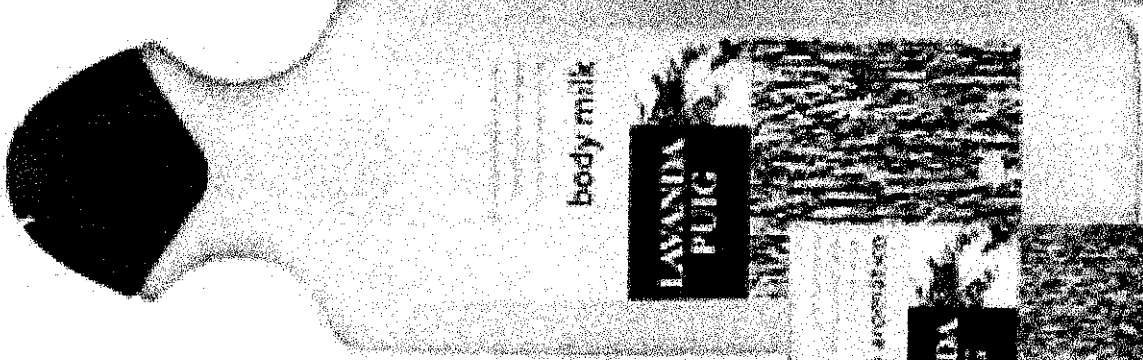
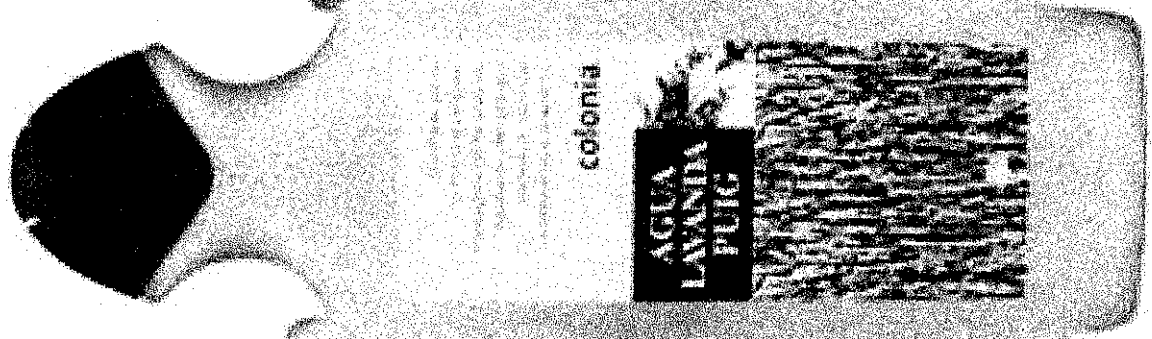


barcelona



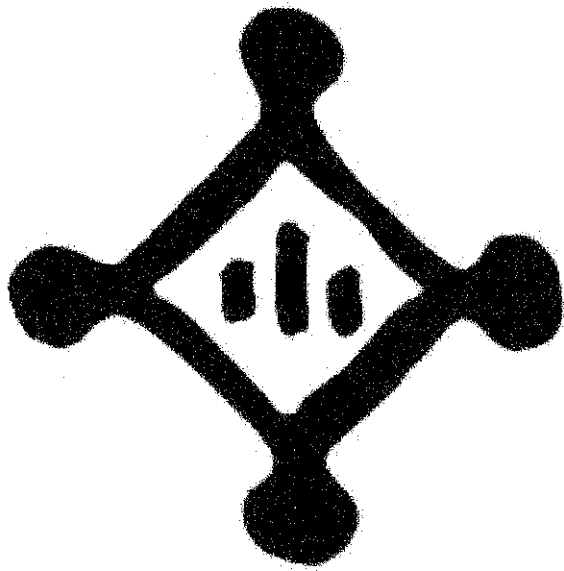
**AGUA
BRAVA**
EAU DE COLOGNE

**AGUA
BRAVA**





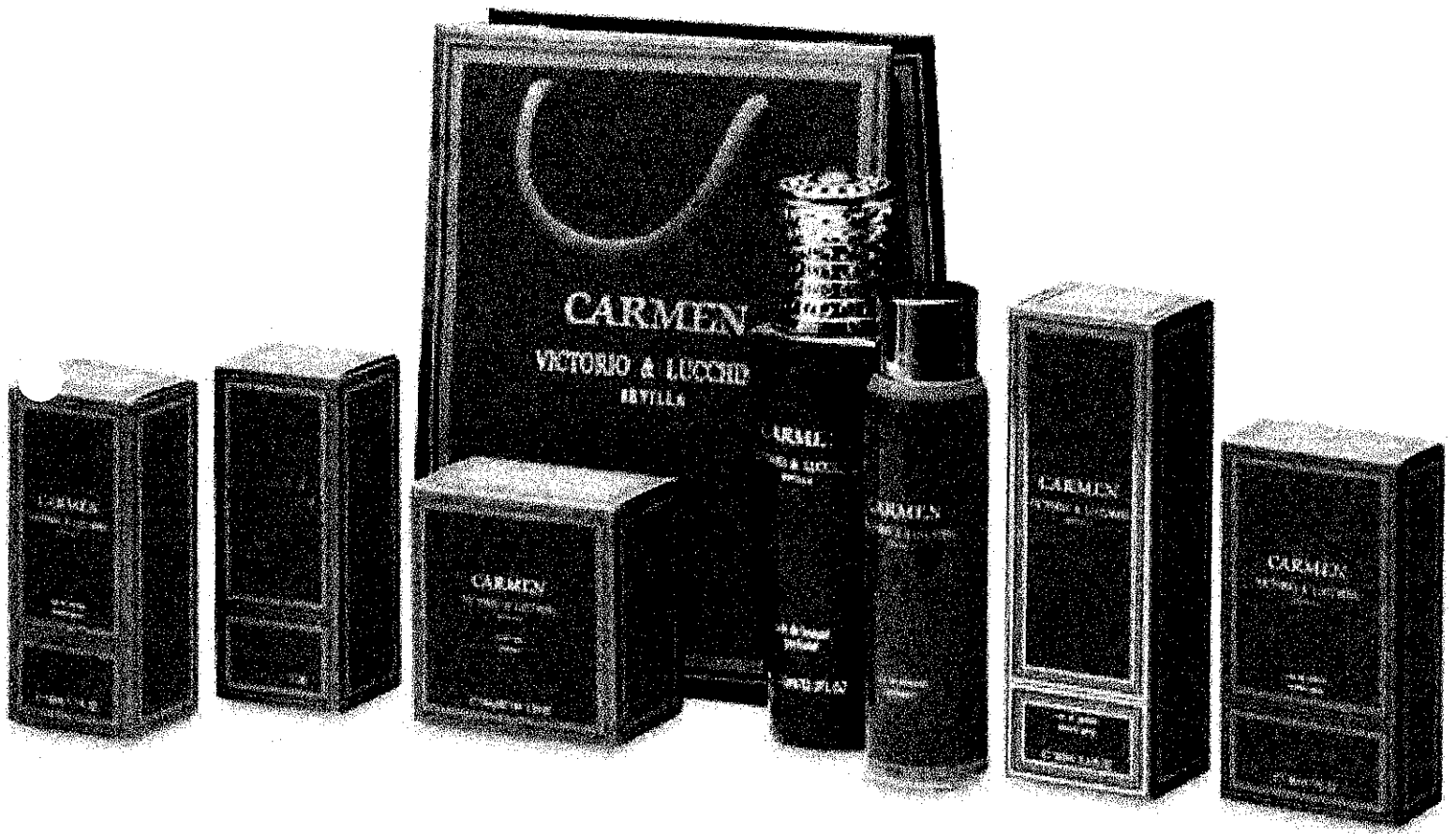
MUSEU DE SANT CUGAT





ISDIN







INSTITUT FRANÇAIS
de Barcelone

S I G

n o s

f u n
d i

d a
s e

m e n
ñ o

t o s

r e t

í c u

Josef Müller-Brockmann
Sistemas de retículas
Un manual para diseñadores gráficos

l a s

möbel aus holz und stahl
alvar aalto
mies van der rohe
ausstellung im
gewerbemuseum basel
24.märz bis 12.mai 57
geöffnet 10-12 und 14-18
eintritt frei

MÖBEL BEI

feb 60

Produktions-
Merkmal
Informativ
Wortteil
Phonem
Syllabe
Silbe
Wortteil
Phonem

Produktions-
Merkmal
Informativ
Wortteil
Phonem
Syllabe
Silbe
Wortteil
Phonem

1

te em

o afise naz etr

tip gr mo bl

ian 60

2

o afise naz etr

es ge em
er esi

t g m b

134. Tausch-Wörter, Missverständnisse
 Die Wörter sind in der Reihenfolge
 der Wörter in der Liste angeordnet
 und sind durch eine Linie verbunden.
 Die Wörter sind in der Reihenfolge
 der Wörter in der Liste angeordnet
 und sind durch eine Linie verbunden.

P P

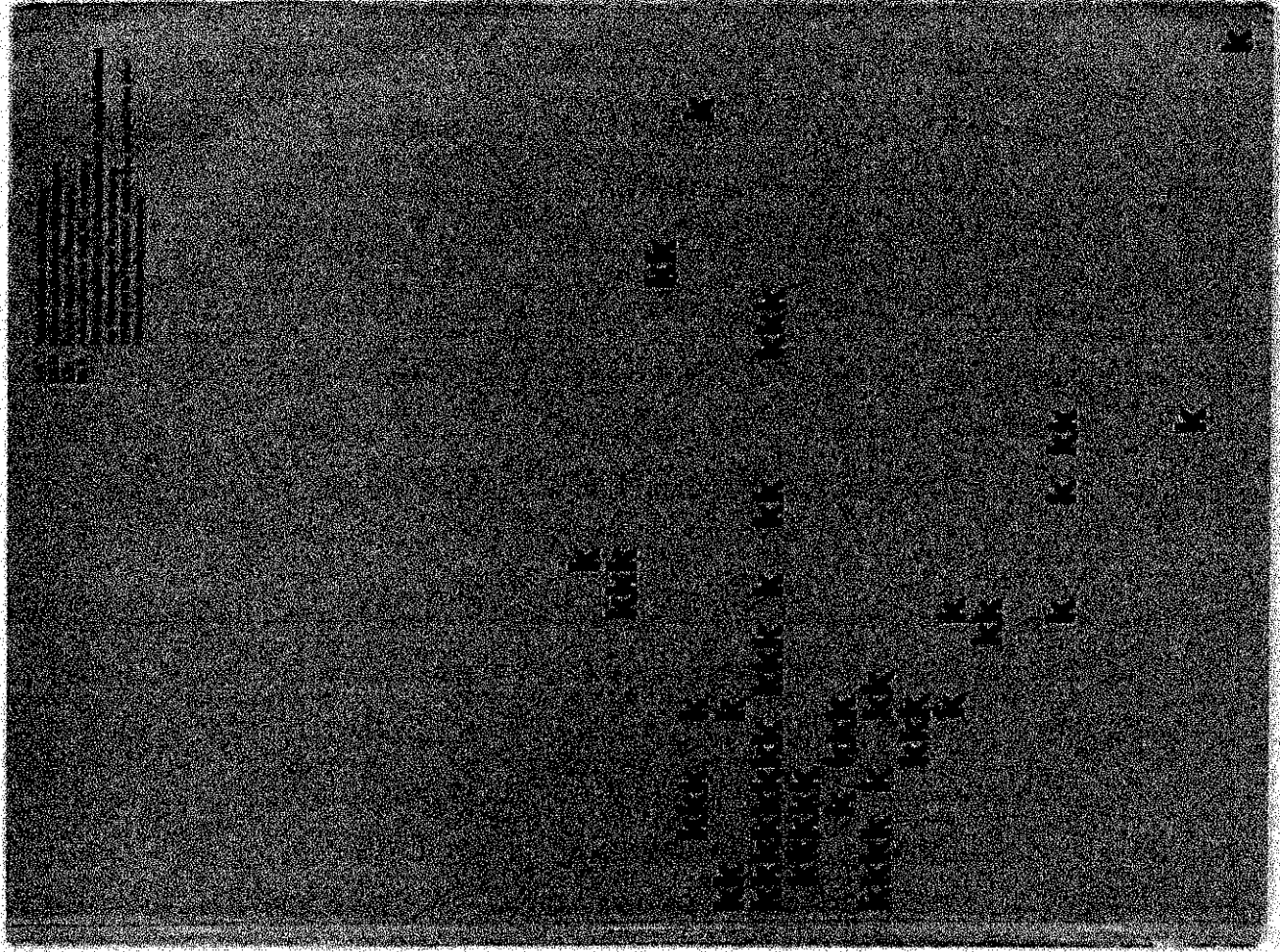
g d h b
 d h q

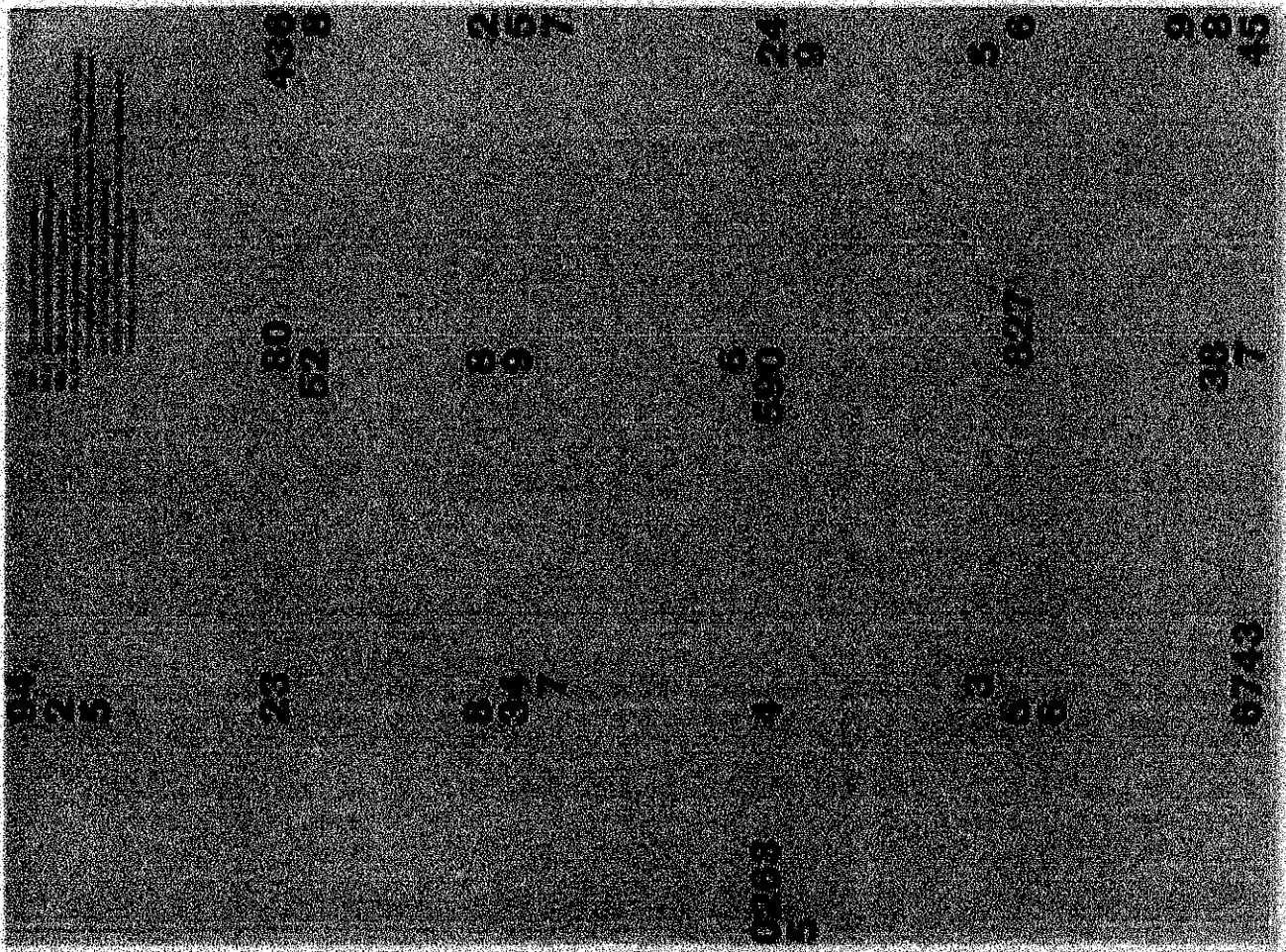
h q p p
 b d p p b h

g g q
 dd h d h d

g g P d
 P P

P d h p
 P d h p p b





7.000
6.000
5.000
4.000
3.000
2.000
1.000
0

7.000

6.000

5.000

4.000

3.000

2.000

1.000

0

7.000

6.000

5.000

4.000

3.000

2.000

1.000

0

0

7.000

6.000

5.000

4.000

3.000

2.000

1.000

0

0

7.000

6.000

5.000

4.000

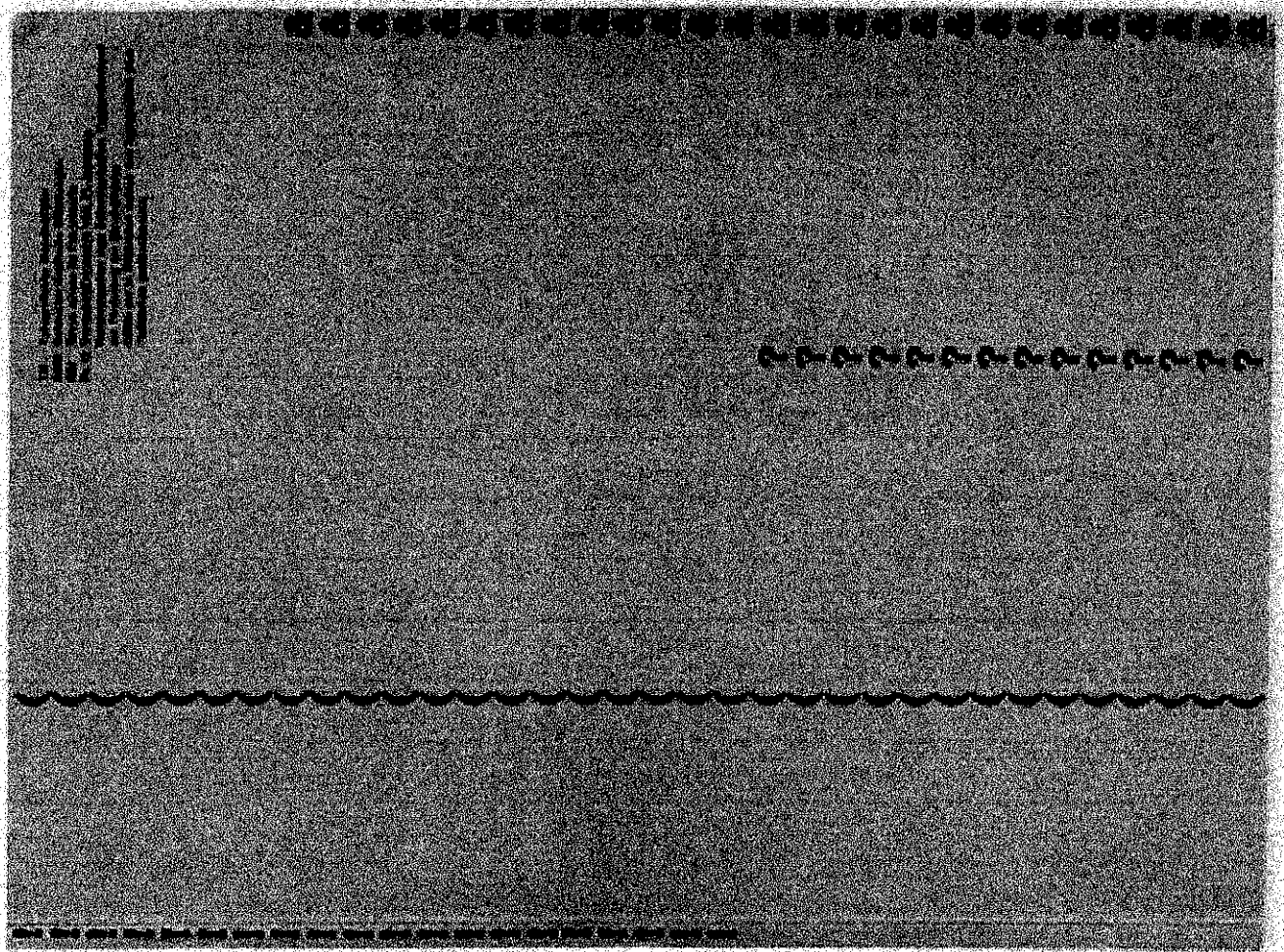
3.000

2.000

1.000

0

0



feb 60

Trübsal ist kein Maßstab
für die menschliche Würde
und die menschliche Freiheit
und die menschliche
Würde ist kein Maßstab
für die menschliche
Würde und die menschliche
Freiheit.

2

es ge em
er esi

o afise
naz
etr

t g m
b



Diciembre 17, 2015

A QUIEN CORRESPONDA:

Por medio de la presente se hace constar que el Dr. Félix Beltrán Concepción, llevó a cabo una exposición en la Galería Artis, en el Mezzanine de la Biblioteca de la Coordinación de Servicios de Información, con el título:

"JOAQUÍN RODRÍGUEZ"
Maestro del Diseño

La muestra fue exhibida del 13 al 29 de julio del 2015.

Por otro lado, hacemos patente nuestra felicitación al Dr. Félix Beltrán Concepción, por el esfuerzo que implicó llevar a cabo este provechoso trabajo.

Sin otro asunto de momento se extiende la presente, para los fines que el interesado considere conveniente.

ATENTAMENTE
"CASA ABIERTA AL TIEMPO"

LIC. NICOLÁS PÉREZ DIEGO
JEFE DE LA SECCIÓN DE
ACERVO AUDIOVISUAL

Consecutivo

JOAQUIN RODRIGUEZ
MAESTRO
DE
LA TIPOGRAFIA

MEXICO

GALERIA ARTIS

LUNES VIERNES
JULIO 13 DE 2015 JULIO 29 DE 2015

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA
UNIDAD AZCAPOTZALCO
CIUDAD DE MEXICO



JOAQUIN RODRIGUEZ MAESTRO DE LA TIPOGRAFIA

MEXICO

GALERIA ARTIS

COORDINACION DE SERVICIOS DE INFORMACION
DEPARTAMENTO DE INVESTIGACION Y CONOCIMIENTO PARA EL DISEÑO
DIVISION DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO
UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA
UNIDAD AZCAPOTZALCO
MEXICO DF
MEXICO

CRISIS

ttote!

hshhshh.

e^èn^əsi^z

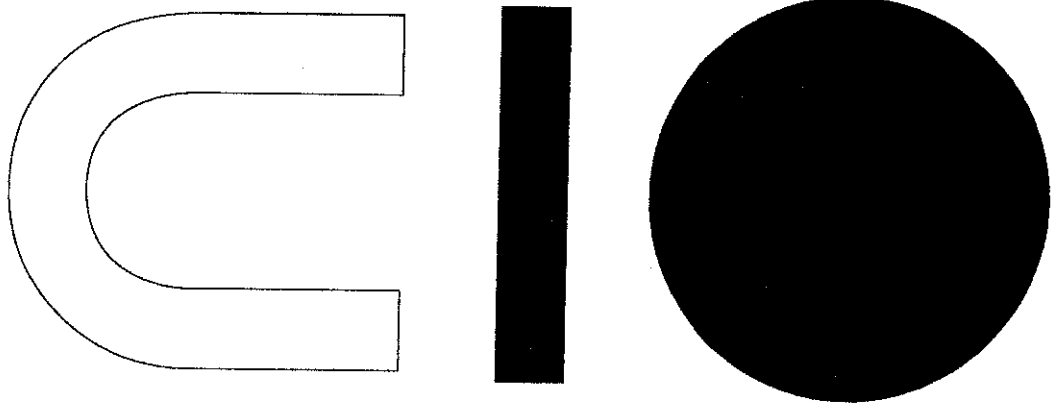
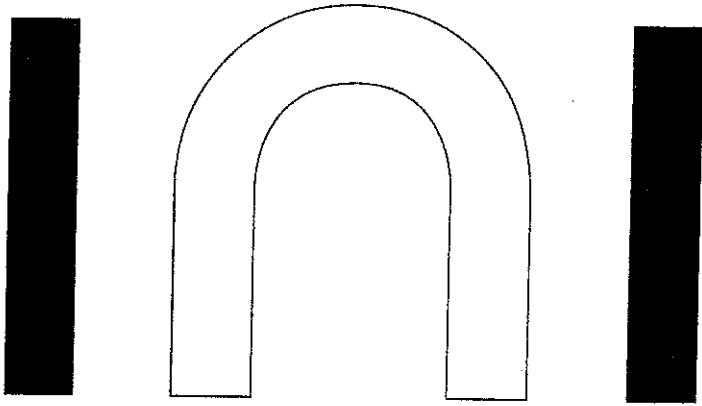
БЩЕЯРА

hshhshh.

Signo

CANAL

CURSO



**sol
los**

Silvestra

roller

uniכאד

ESPRITU

יו"ט

iDeeə!

RUPTOR

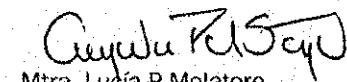
La Escuela de Diseño

Otorga el presente reconocimiento a:

Félix Beltrán

Por su exposición "La tipografía como marca", que se estará expuesta desde el presente día hasta el 6 de febrero en la Sala de Exposiciones de nuestra institución.

Querétaro, 23 de enero de 2015.



Mtra. Lucía P. Molatore
Directora Escuela de Diseño

BBBBBBBBBBBB
BBBBBBBBBBBB
BBB
BBB
BBBBBBBBBBBB
BBBBBBBBBBBB
BBB
BBB
BBB
BBB
BBB

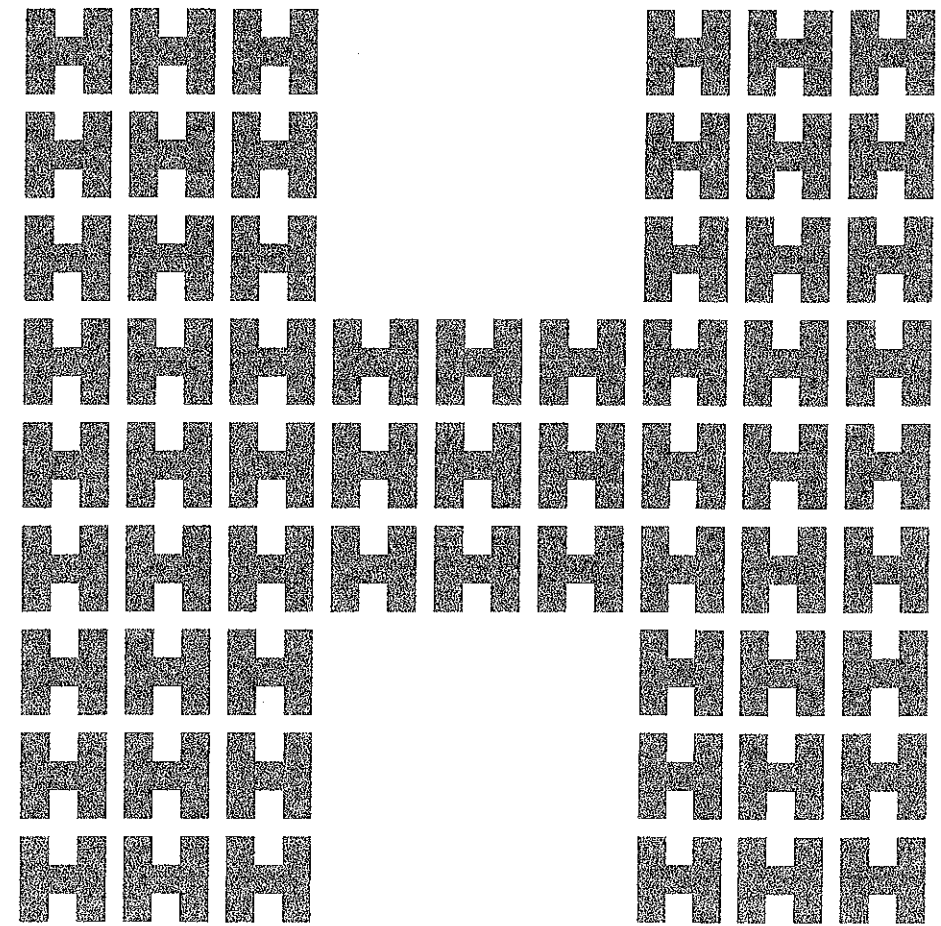
FÉLIX BELTRÁN

Universidad Autónoma Metropolitana

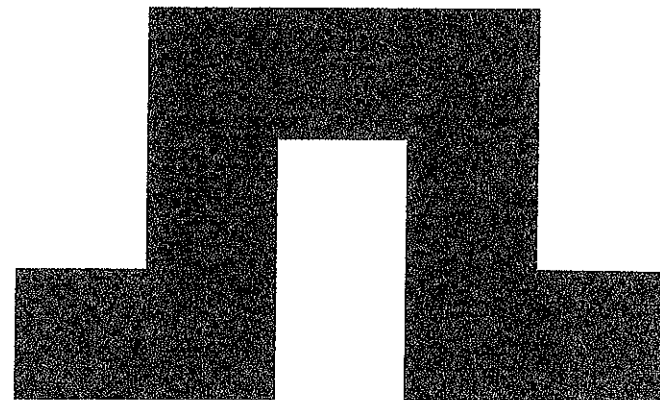
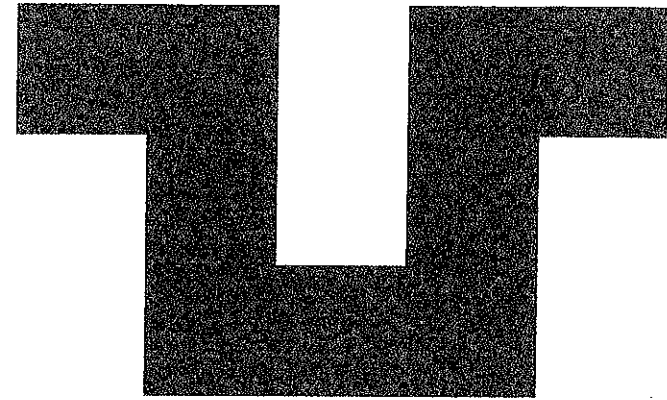
LA TIPOGRAFÍA
COMO
MARCA

Enero 23 de 2015
Sala de Exposiciones
17.00 h

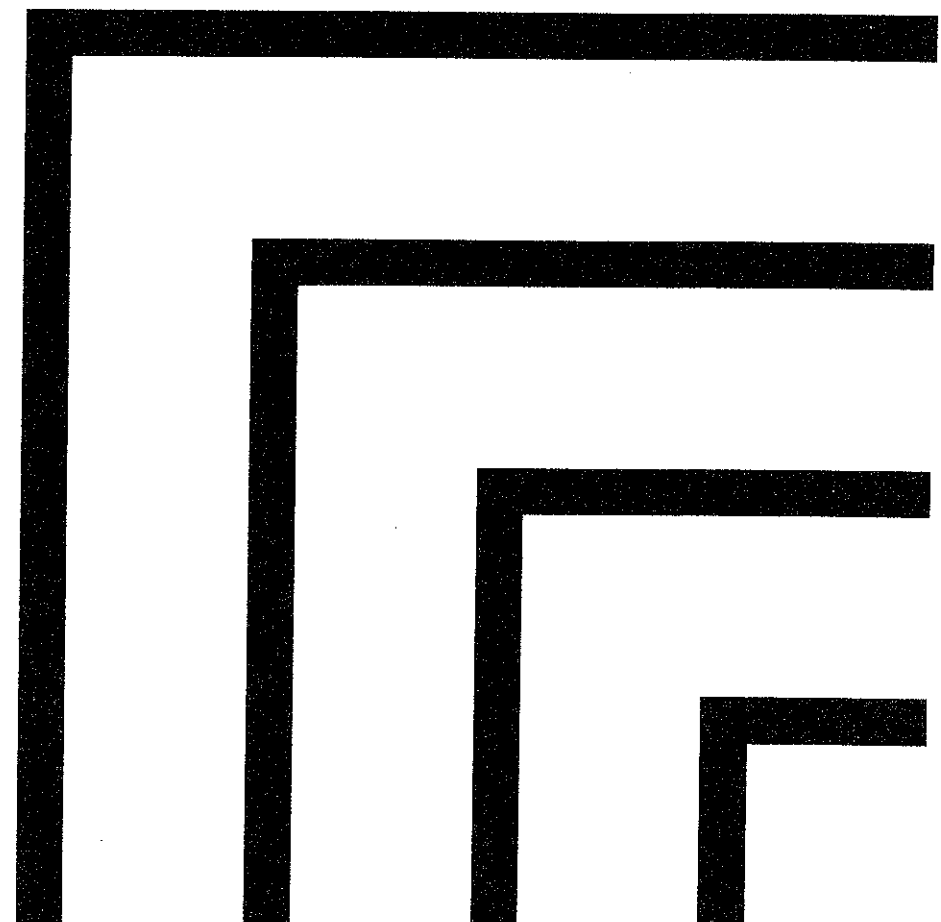
Diseño Gráfico Universidad Anáhuac Querétaro



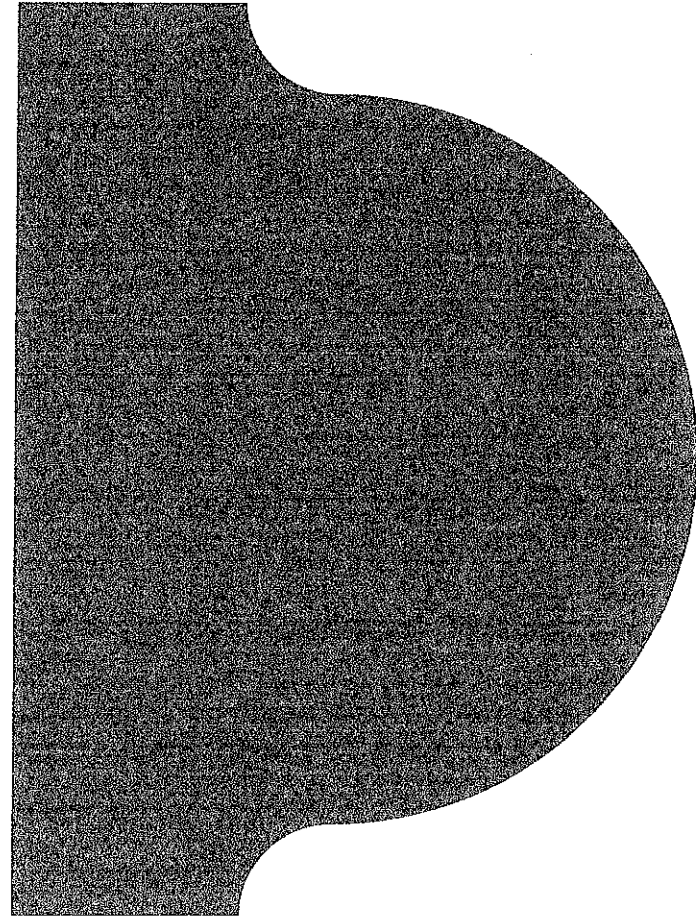
DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE HOTEL LA HABANA
CIUDAD LA HABANA
AÑO 1956
PROPOSITO MARCA PARA UN HOTEL



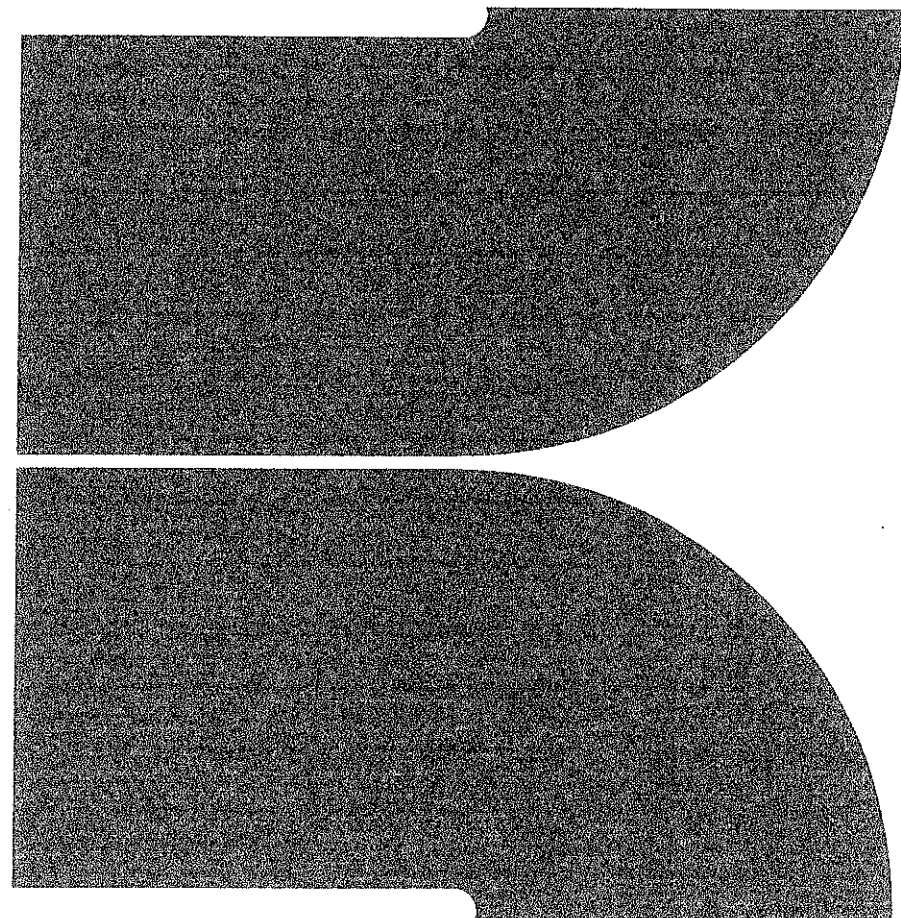
DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE HOTEL HUASTECA
CIUDAD MORELIA
AÑO 1987
PROPOSITO MARCA PARA UN HOTEL



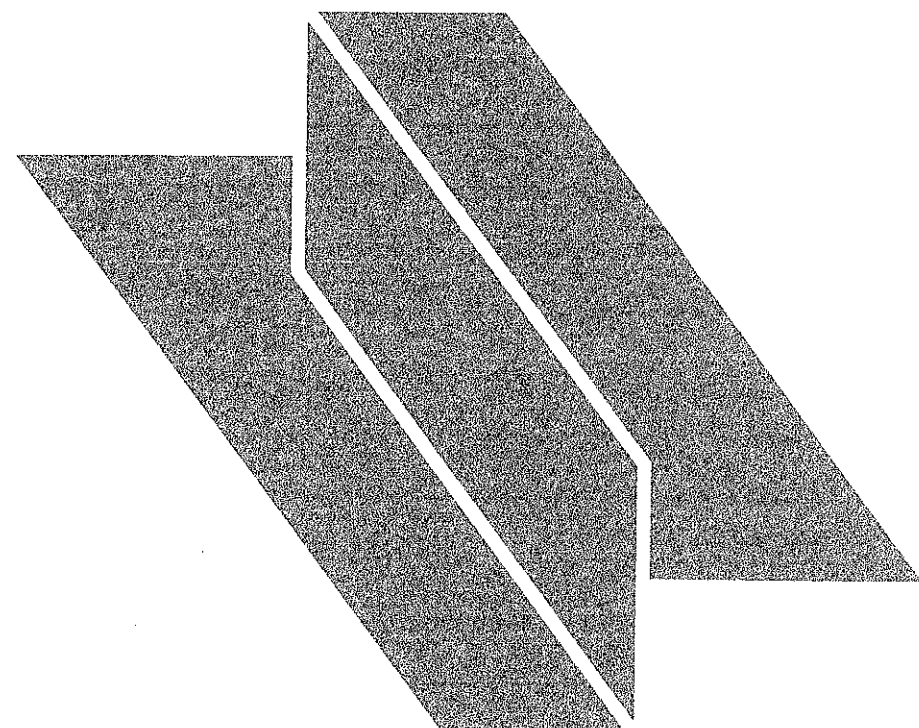
DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE FROPAP
CIUDAD PANAMA
AÑO 1983
PROPOSITO MARCA PARA UN DISTRIBUIDOR DE PAPELES



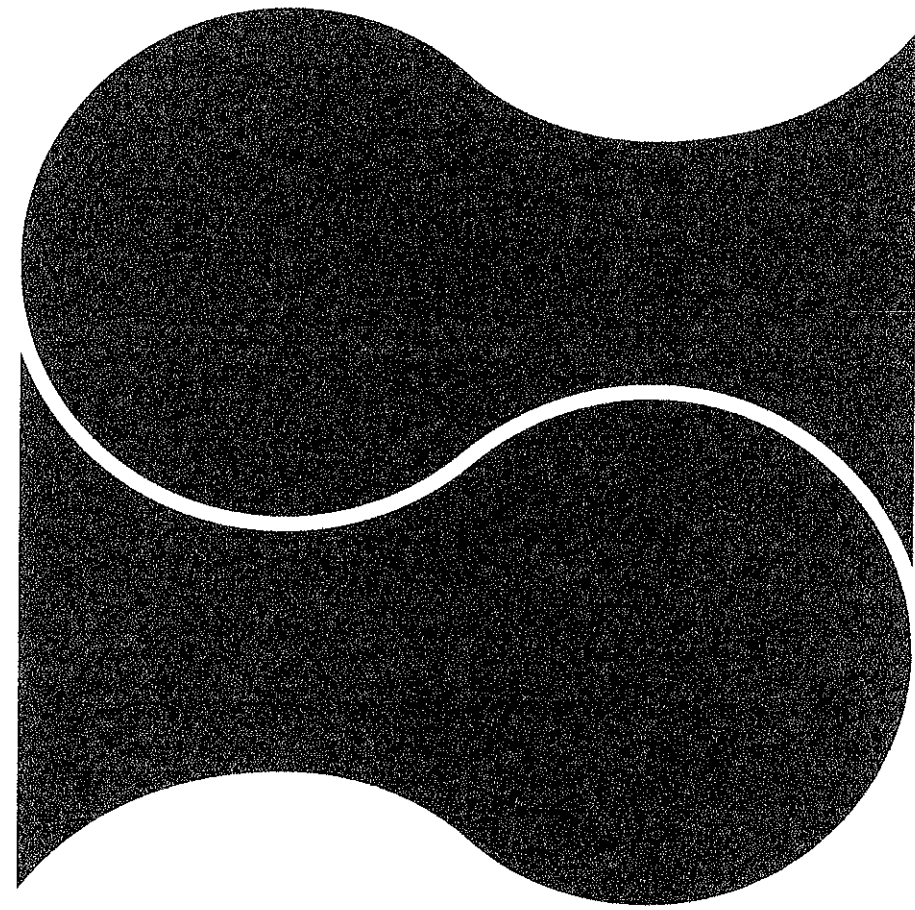
DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE MINISTERIO DE SALUD PUBLICA
CIUDAD LA HABANA
AÑO 1969
PROPOSITO MARCA PARA UN DEPARTAMENTO DE
EMBARAZOS



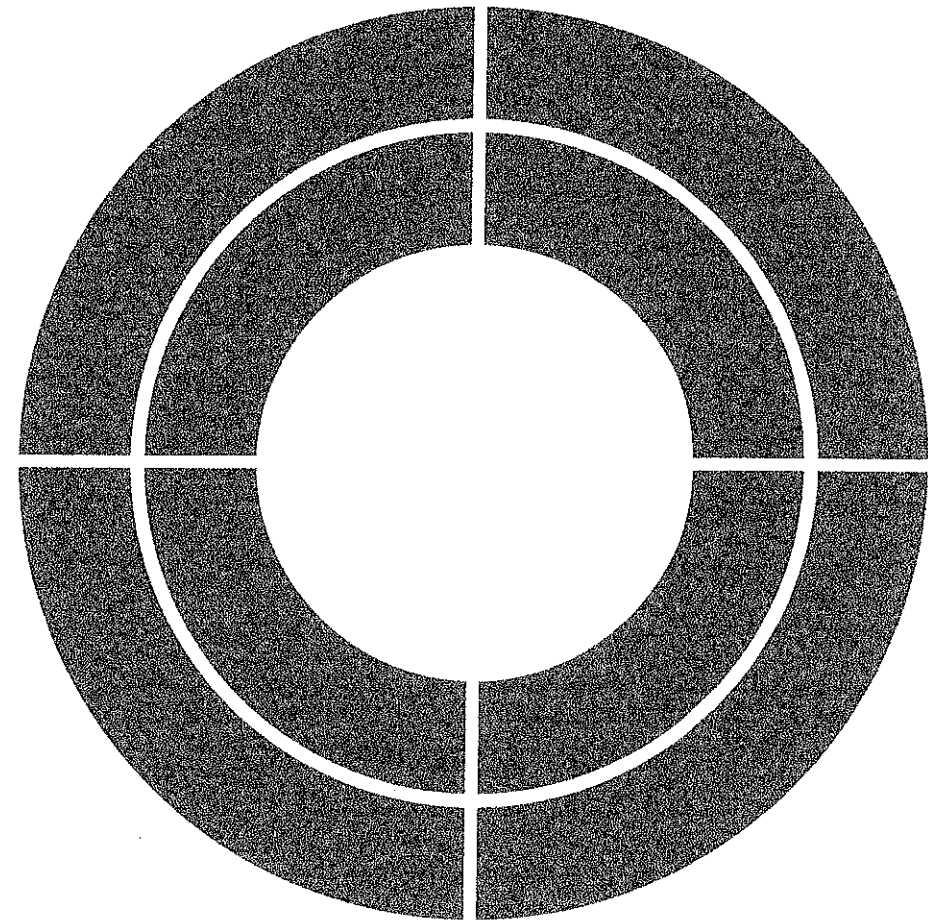
DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE BOLSAMEX
CIUDAD MONTERREY
AÑO 1983
PROPOSITO MARCA PARA UN BANCO



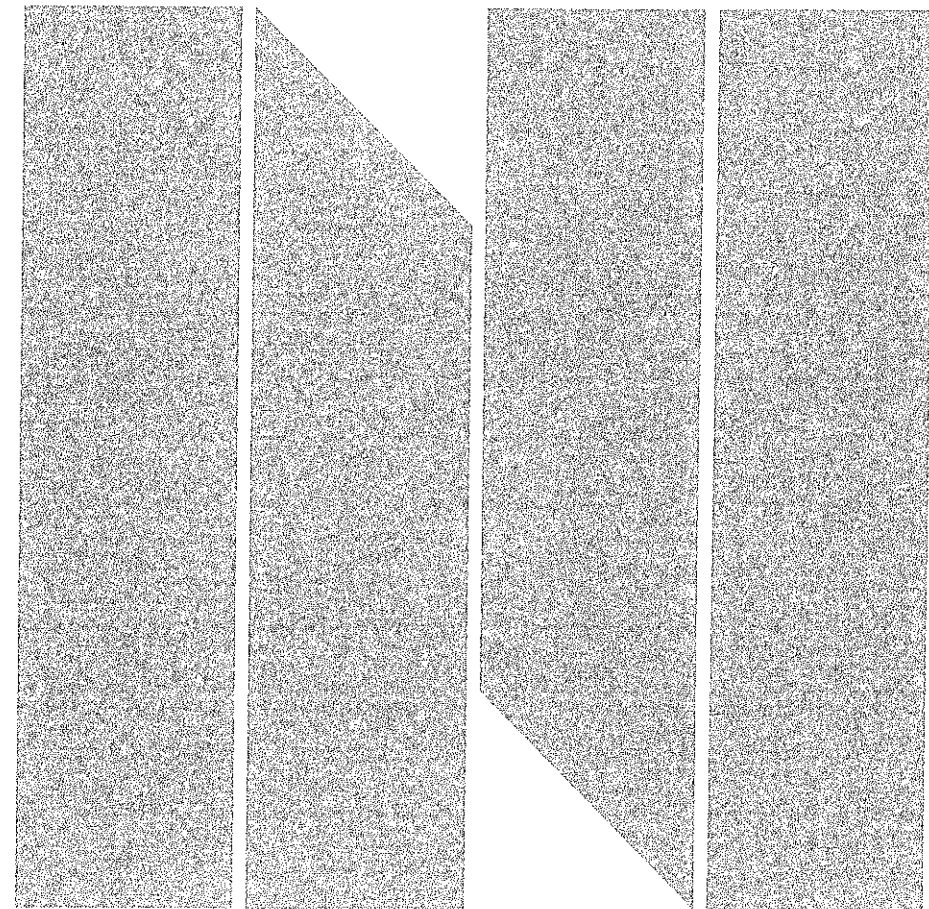
DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE STEELMEX
CIUDAD MEXICO DF
AÑO 1975
PROPOSITO MARCA PARA UNA FABRICA DE ACERO



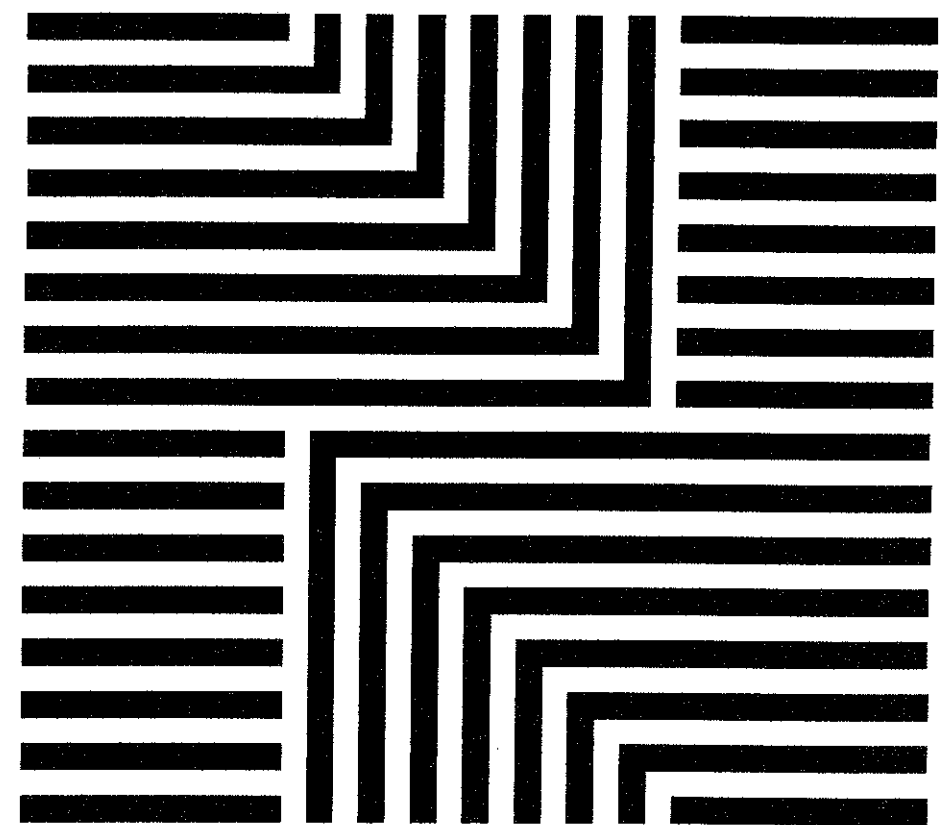
DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE SALLES
CIUDAD LA HABANA
AÑO 1973
PROPOSITO MARCA PARA CERAMICAS



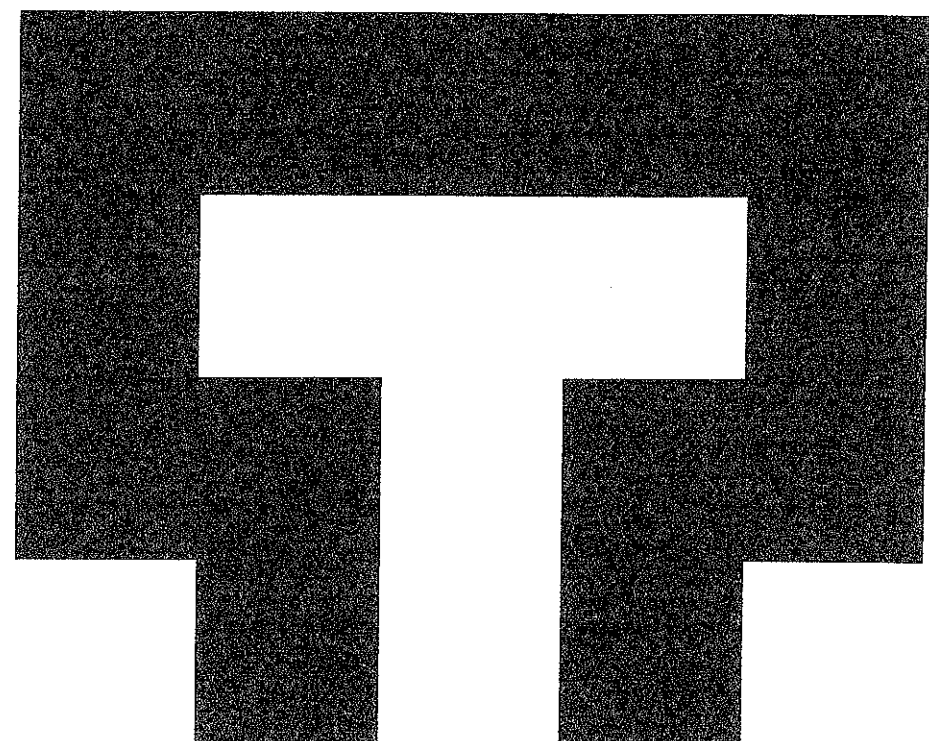
DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE OMRI
CIUDAD MIAMI
AÑO 2000
PROPOSITO MARCA PARA DIAGNOSTICO MEDICO



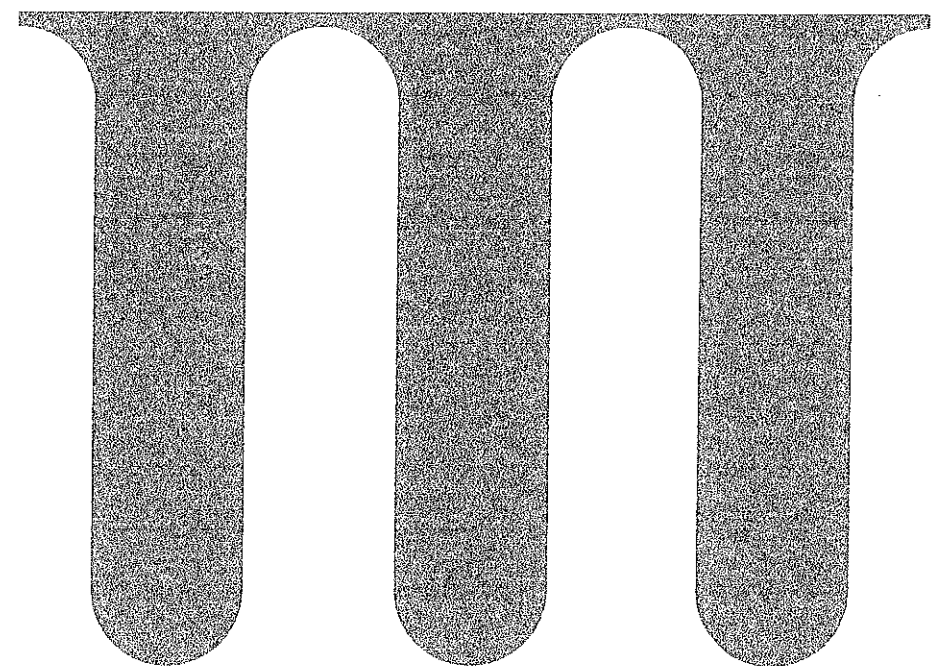
DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE NUÑEZ
CIUDAD MEXICO DF
AÑO 1984
PROPOSITO MARCA PARA UN ARQUITECTO



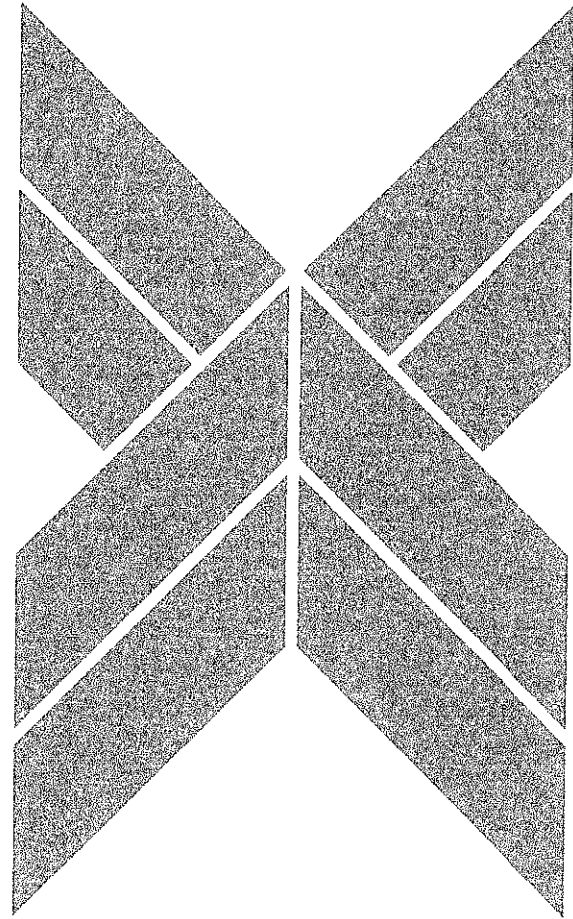
DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE NOVUM
CIUDAD PANAMA
AÑO 1980
PROPOSITO MARCA PARA VIDEOCASSETES



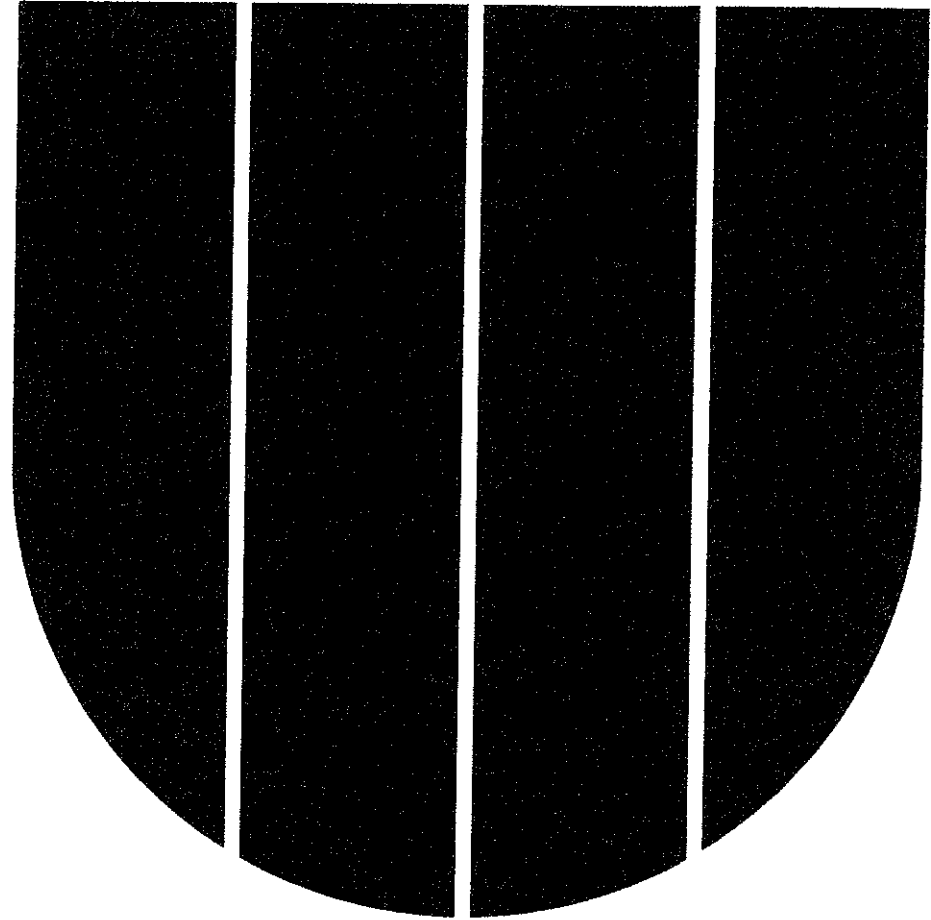
DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE MINISTERIO DEL TRABAJO
CIUDAD LA HABANA
AÑO 1968
PROPOSITO MARCA PARA PROTECCION DE TRABAJADORES



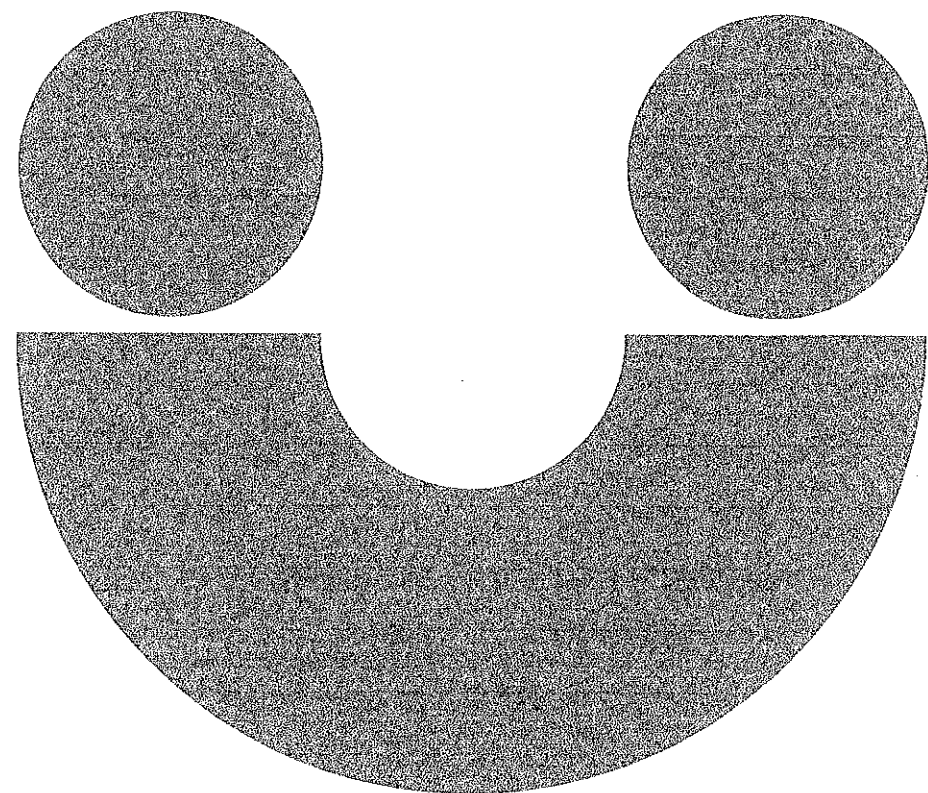
DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE MINISTERIO DE SALUD PUBLICA
CIUDAD LA HABANA
AÑO 1966
PROPOSITO MARCA PARA MEDICINA QUÍMICA



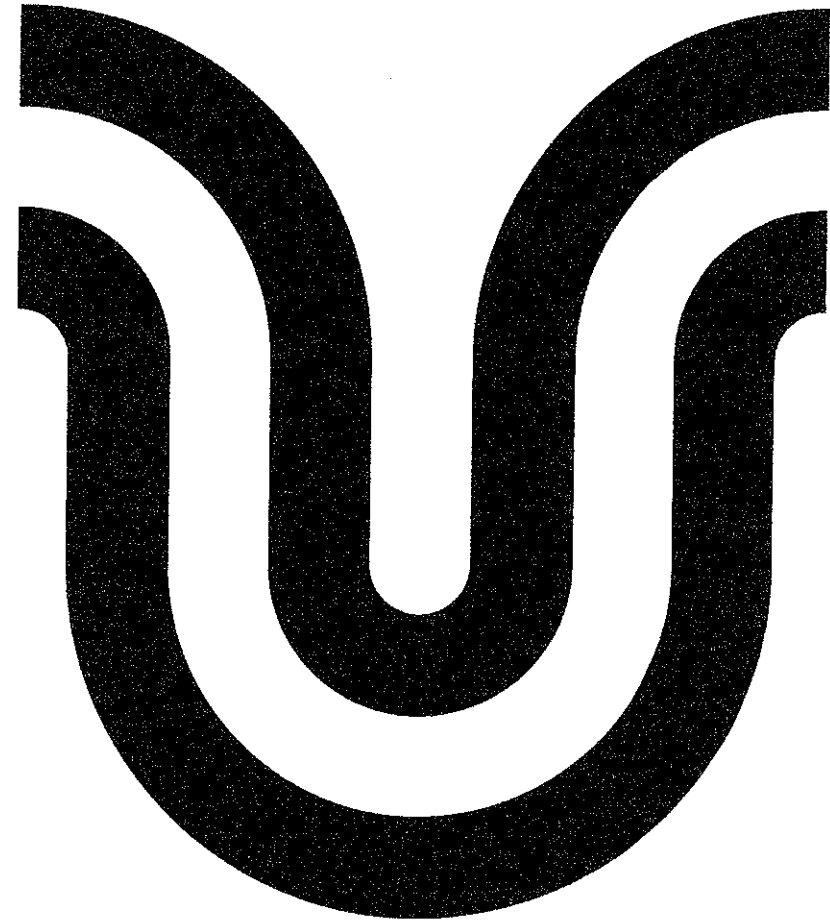
DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE XPOS
CIUDAD MEXICO DF
AÑO 1975
PROPOSITO MARCA PARA PANELES MODULARES



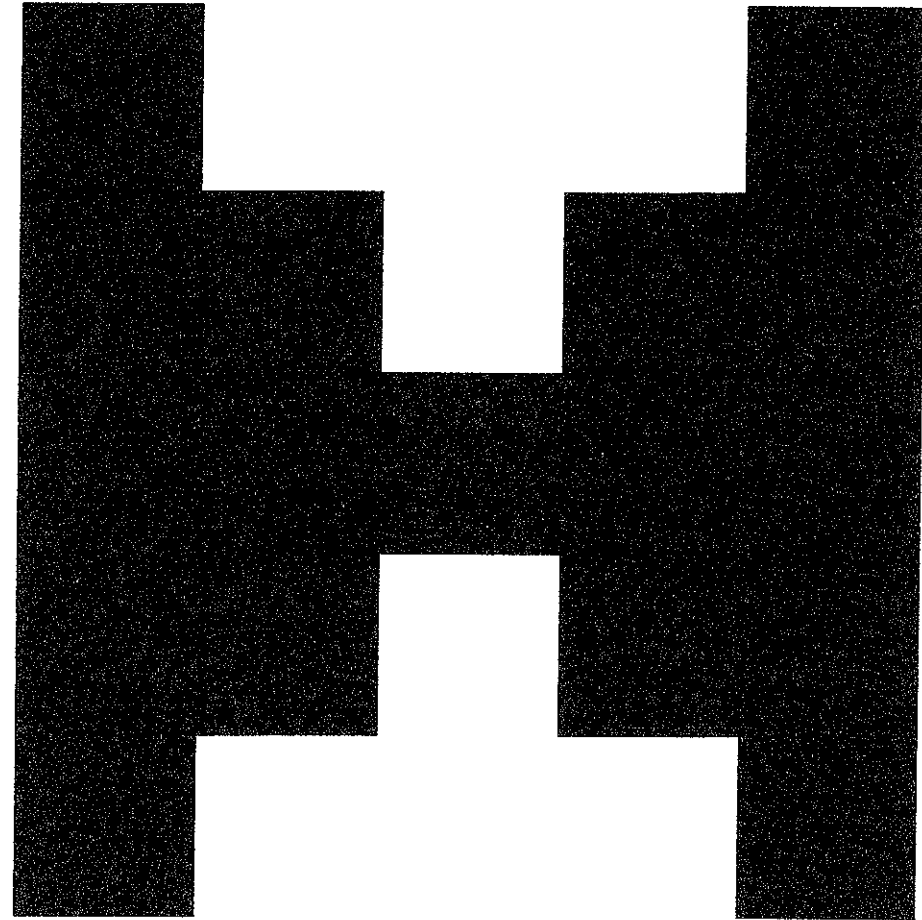
DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE UNIVERSIDAD DE LA HABANA
CIUDAD MEXICO DF
AÑO 1968
PROPOSITO MARCA PARA UNIVERSIDAD



DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE UNIVAL
CIUDAD LA HABANA
AÑO 1968
PROPOSITO MARCA PARA CARNAVAL INFANTIL



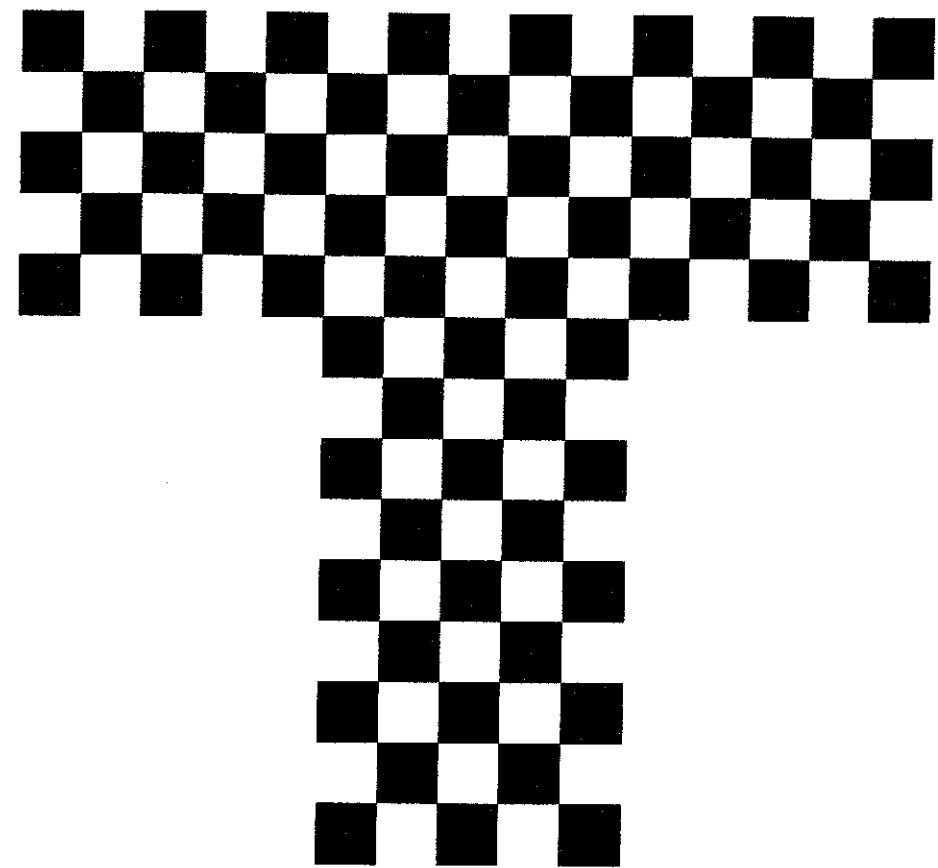
DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE UNIPLAS
CIUDAD LA HABANA
AÑO 1968
PROPOSITO MARCA PARA MANGUERAS



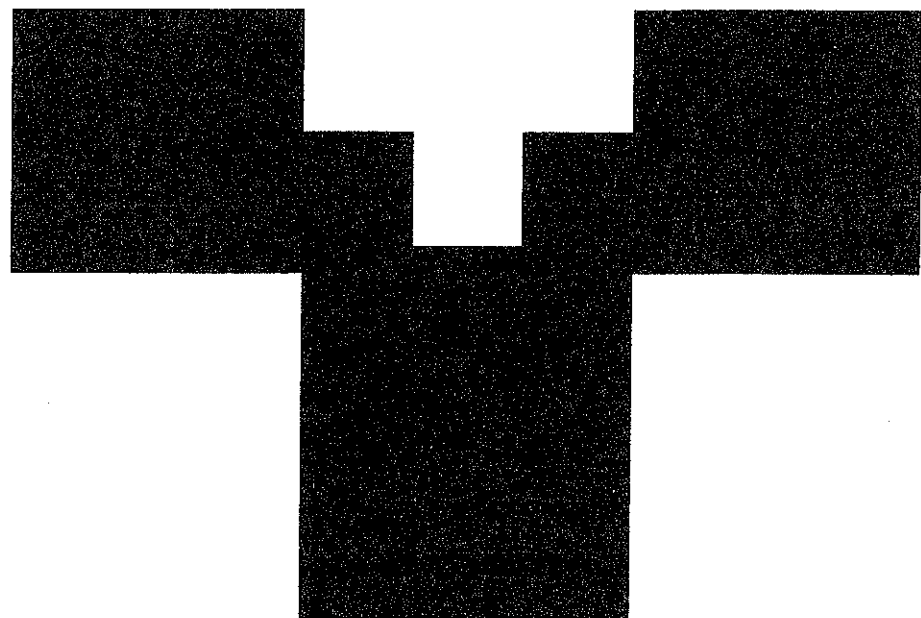
DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE TYPE HOUSE
CIUDAD MEXICO DF
AÑO 1988
PROPOSITO MARCA PARA FOTOLETTERING



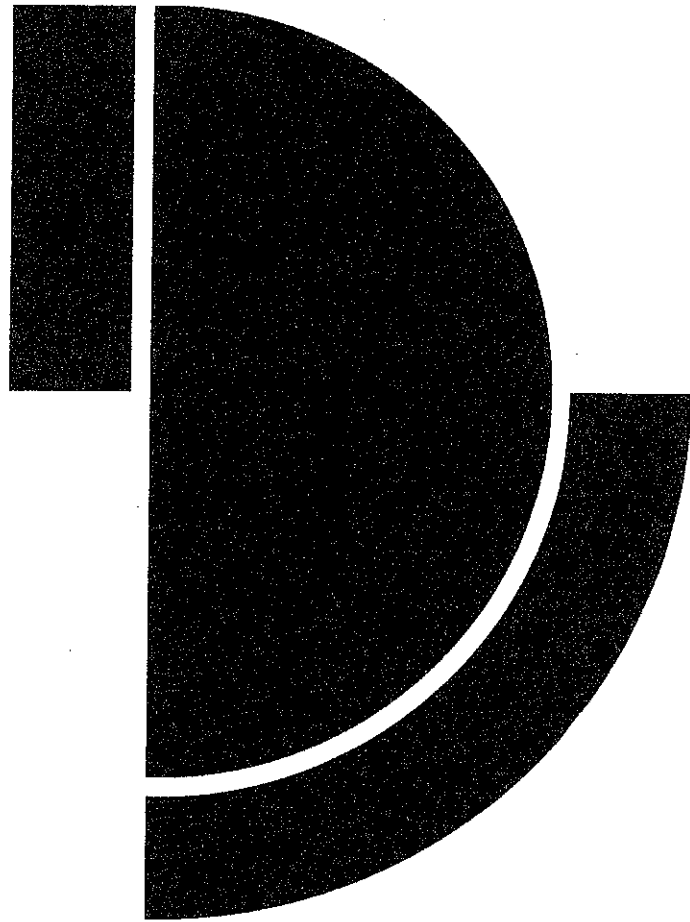
DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE TYPE HOUSE
CIUDAD MEXICO DF
AÑO 1980
PROPOSITO MARCA PARA TOLDOS



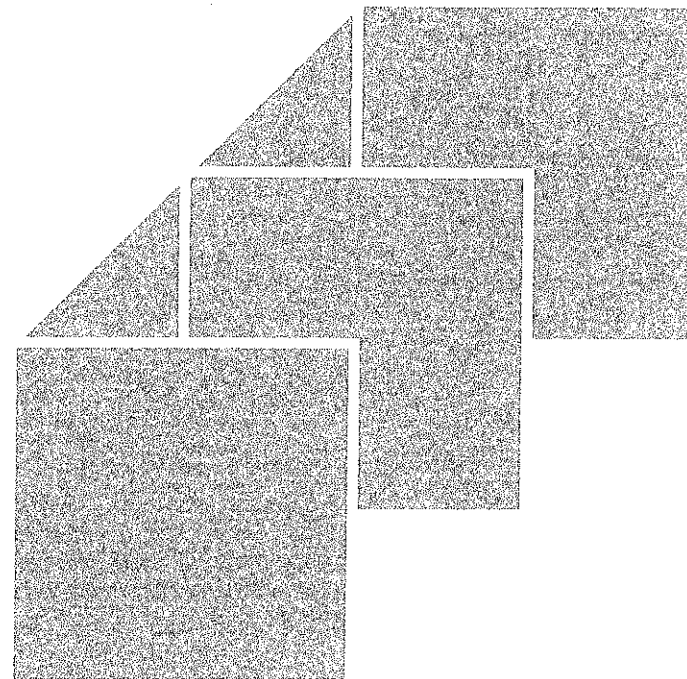
DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE TAXIS
CIUDAD LA HABANA
AÑO 1973
PROPOSITO MARCA PARA TAXIS



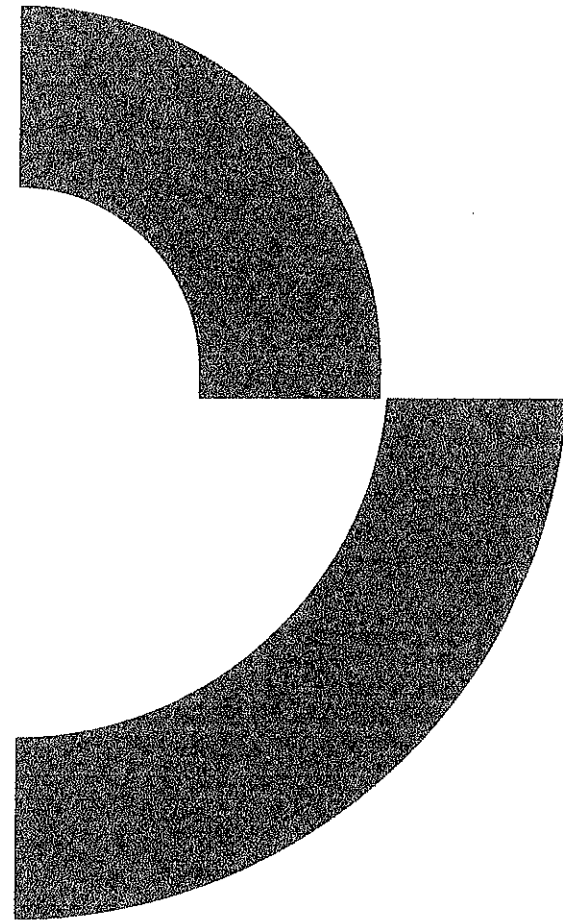
DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE T-SHIRTS DE MEXICO
CIUDAD MEXICO DF
AÑO 1998
PROPOSITO MARCA PARA T-SHIRTS



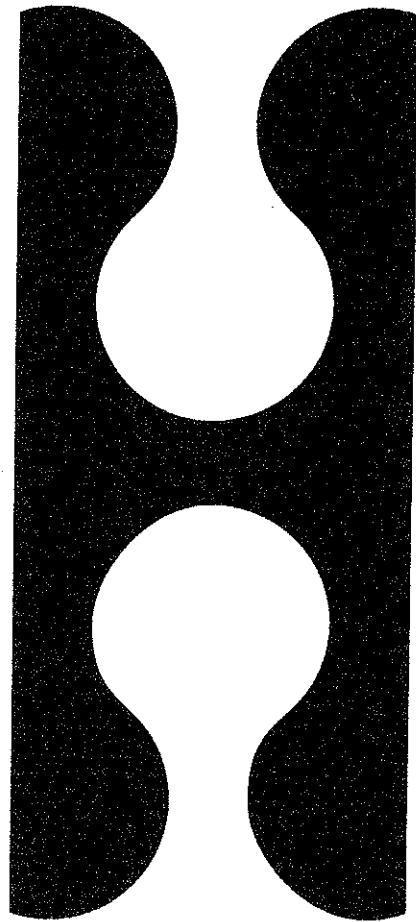
DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE DECO
CIUDAD MEXICO DF
AÑO 1988
PROPOSITO MARCA PARA MUEBLES



DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE ESTAMEX
CIUDAD TOLUCA
AÑO 1989
PROPOSITO MARCA PARA CUBICULOS



DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE GRAPUS
CIUDAD MEXICO DF
AÑO 1989
PROPOSITO MARCA PARA DISEÑO GRAFICO



DISEÑADOR FELIX BELTRAN
CLIENTE HILL
CIUDAD MEXICO DF
AÑO 1986
PROPOSITO MARCA PARA FOTOMECANICA



Diciembre 17, 2015

A QUIEN CORRESPONDA:

*Por medio de la presente se hace constar que el **Dr. Félix Beltrán Concepción**, llevó a cabo una exposición en la **Galería Artis**, en el Mezzanine de la Biblioteca de la Coordinación de Servicios de Información, con el título:*

"VISTAS AERÉAS"

La muestra fue exhibida del 04 al 18 de febrero del 2015.

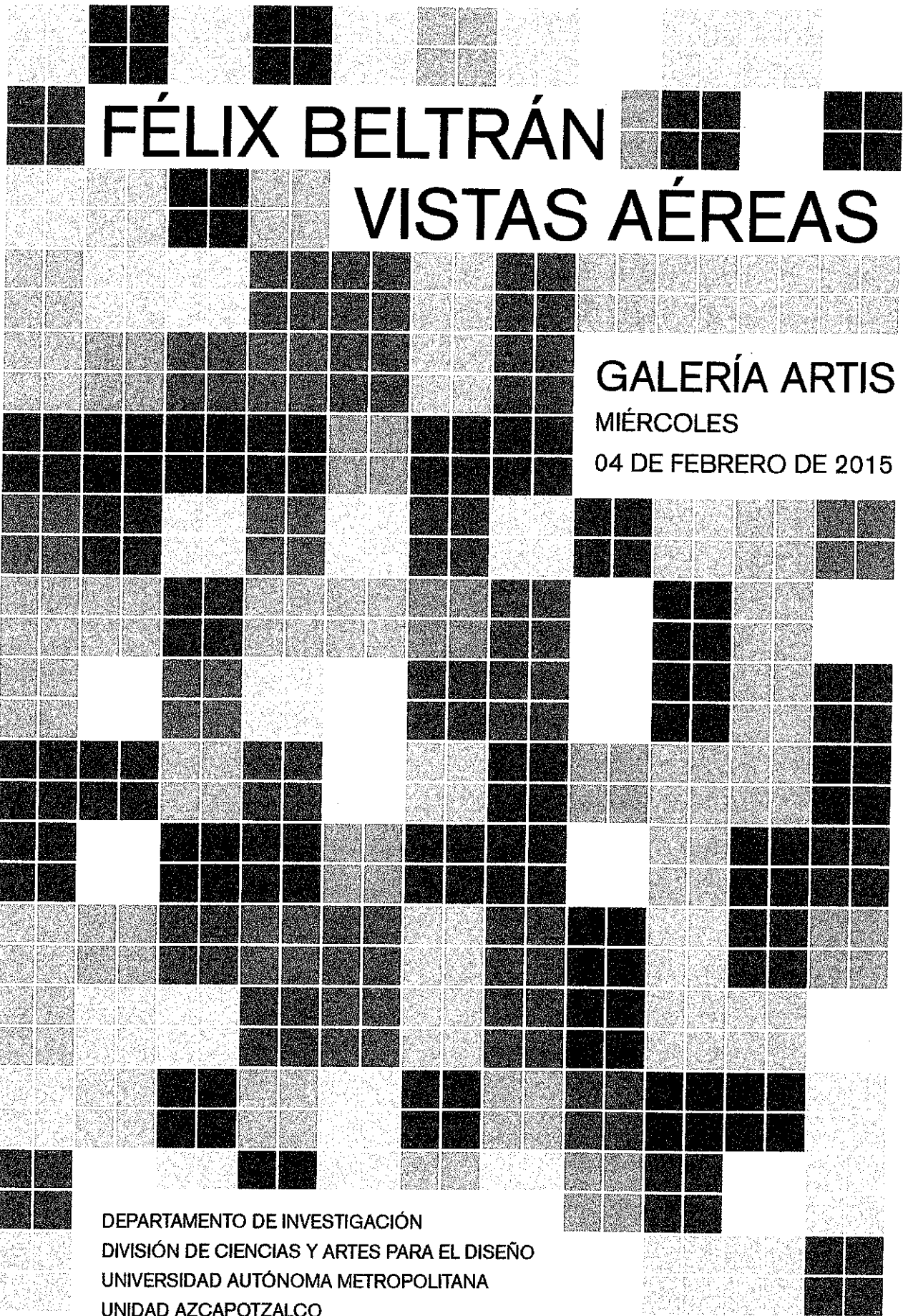
*Por otro lado, hacemos patente nuestra felicitación al **Dr. Félix Beltrán Concepción**, por el esfuerzo que implicó llevar a cabo este provechoso trabajo.*

Sin otro asunto de momento se extiende la presente, para los fines que el interesado considere conveniente.

ATENTAMENTE
"CASA ABIERTA AL TIEMPO"

LIC. NICOLÁS PÉREZ DIEGO
JEFE DE LA SECCIÓN DE
ACERVO AUDIOVISUAL

Consecutivo



FÉLIX BELTRÁN

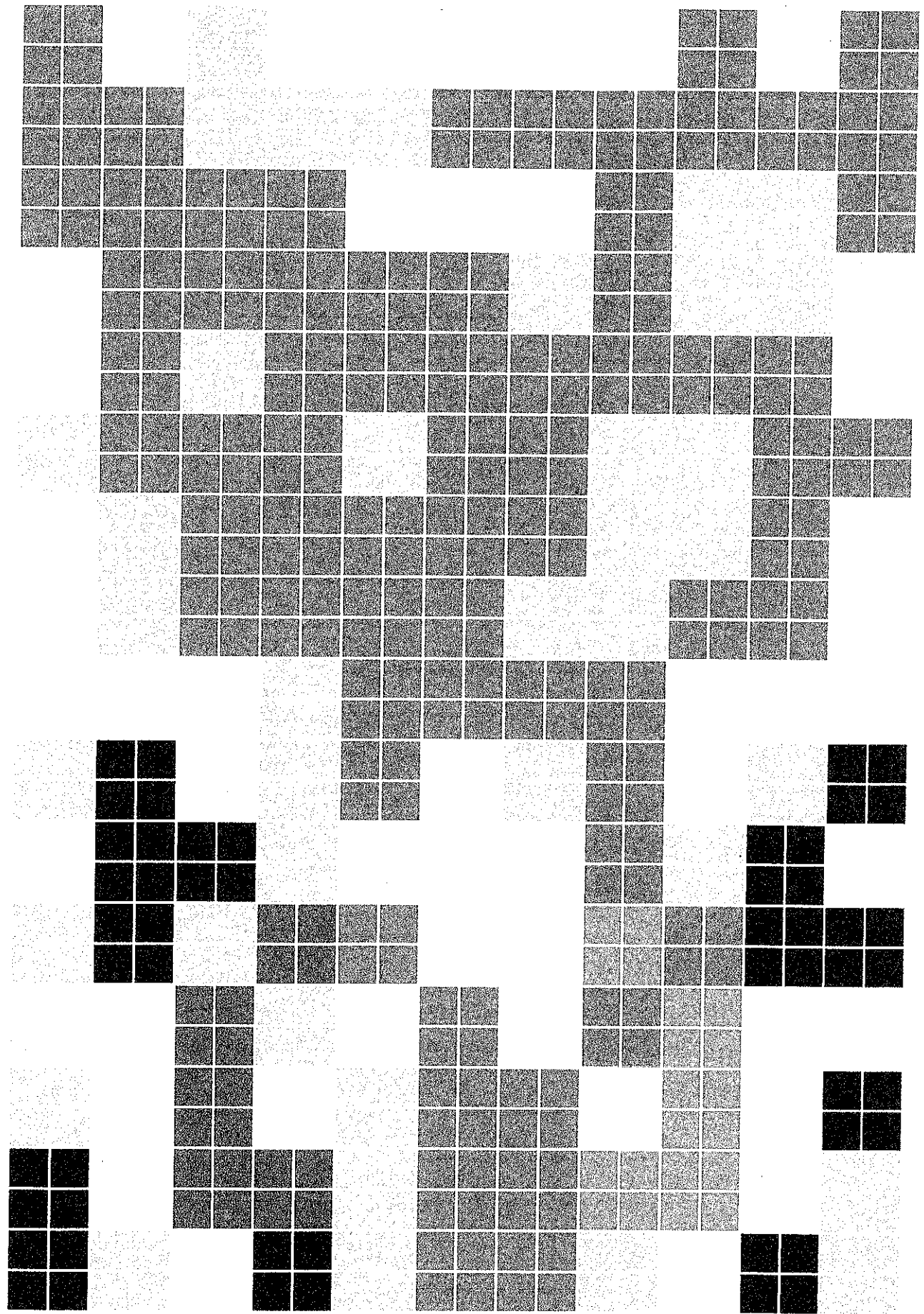
VISTAS AÉREAS

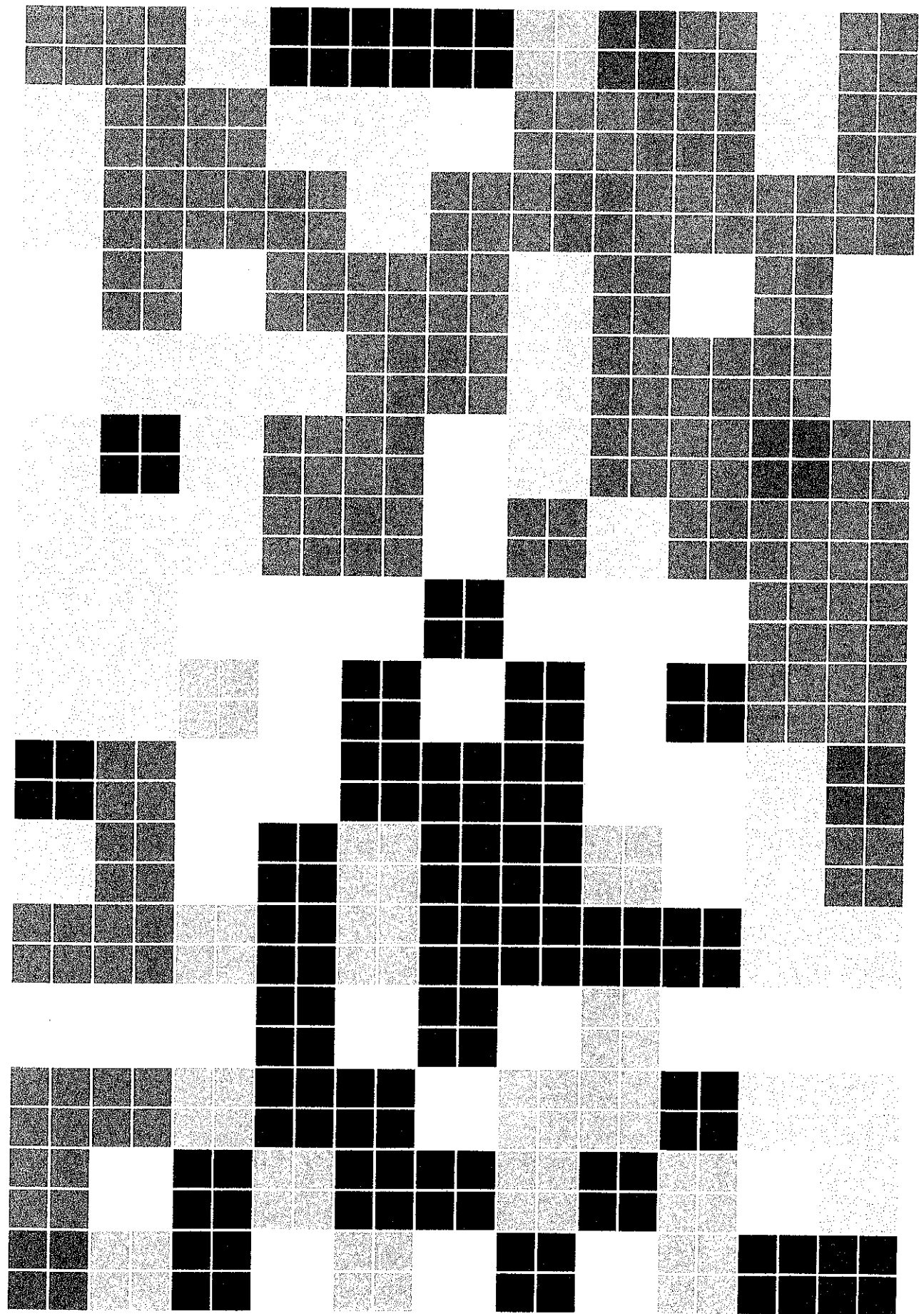
GALERÍA ARTIS

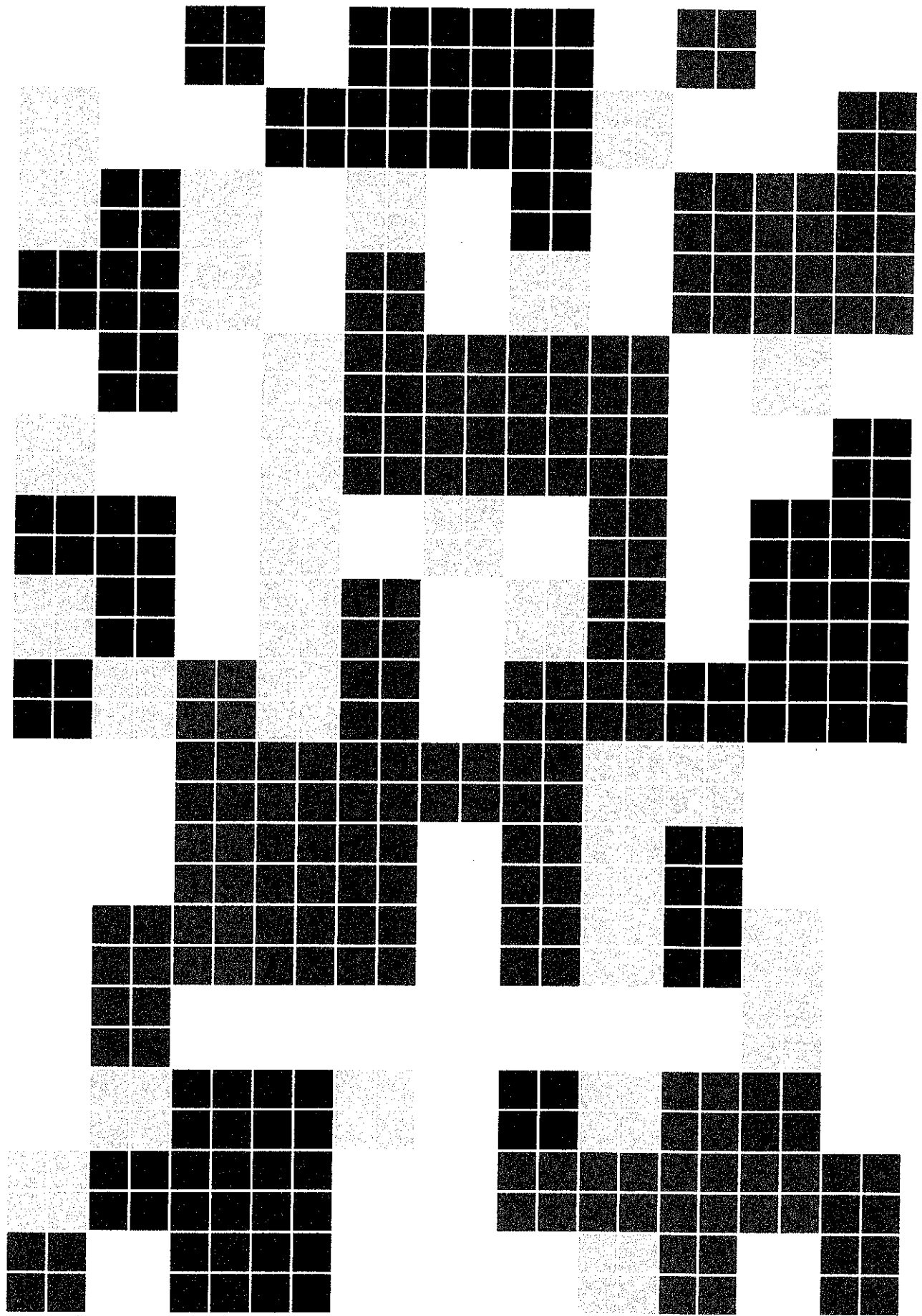
MIÉRCOLES

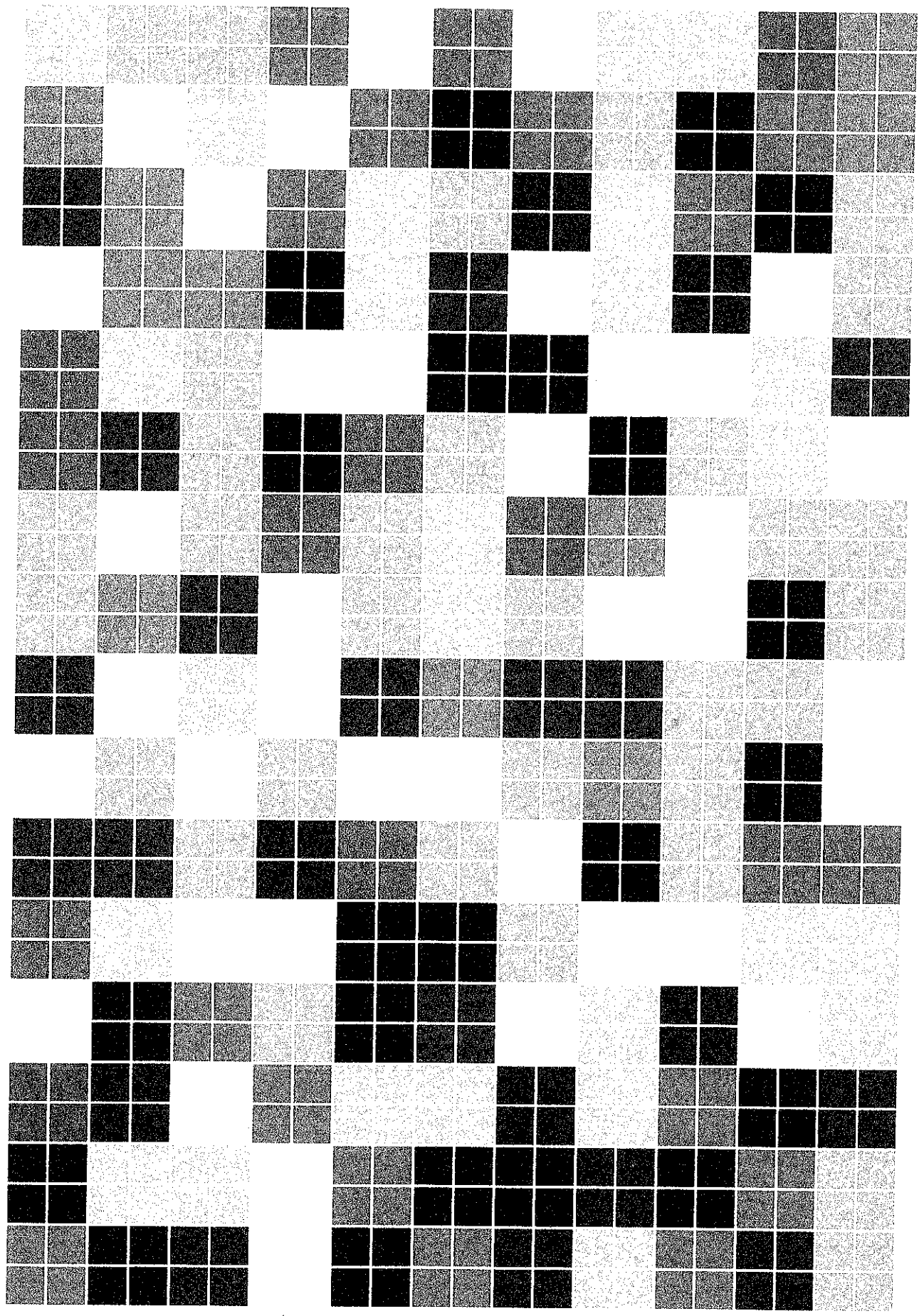
04 DE FEBRERO DE 2015

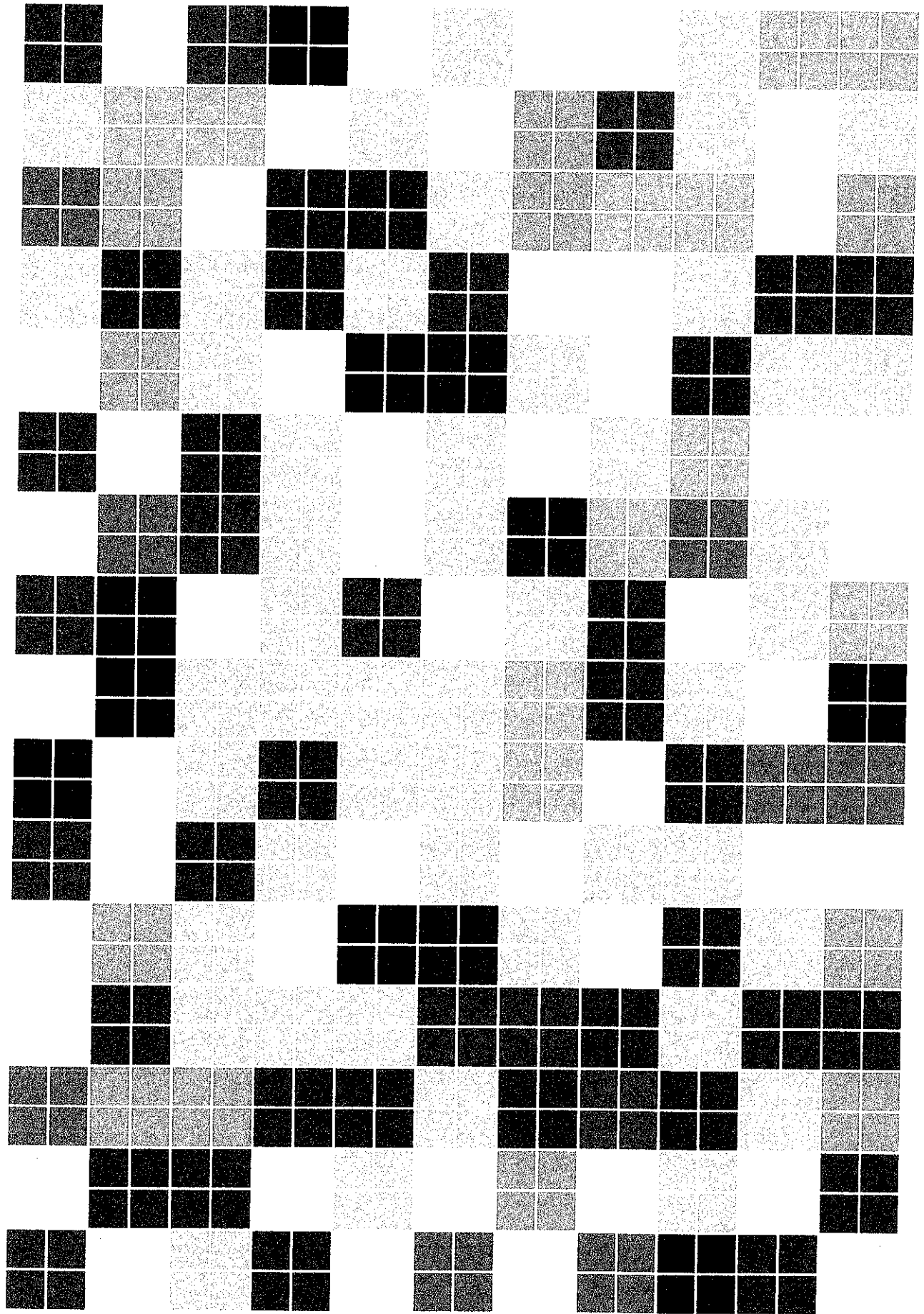
DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN
DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD AZCAPOTZALCO

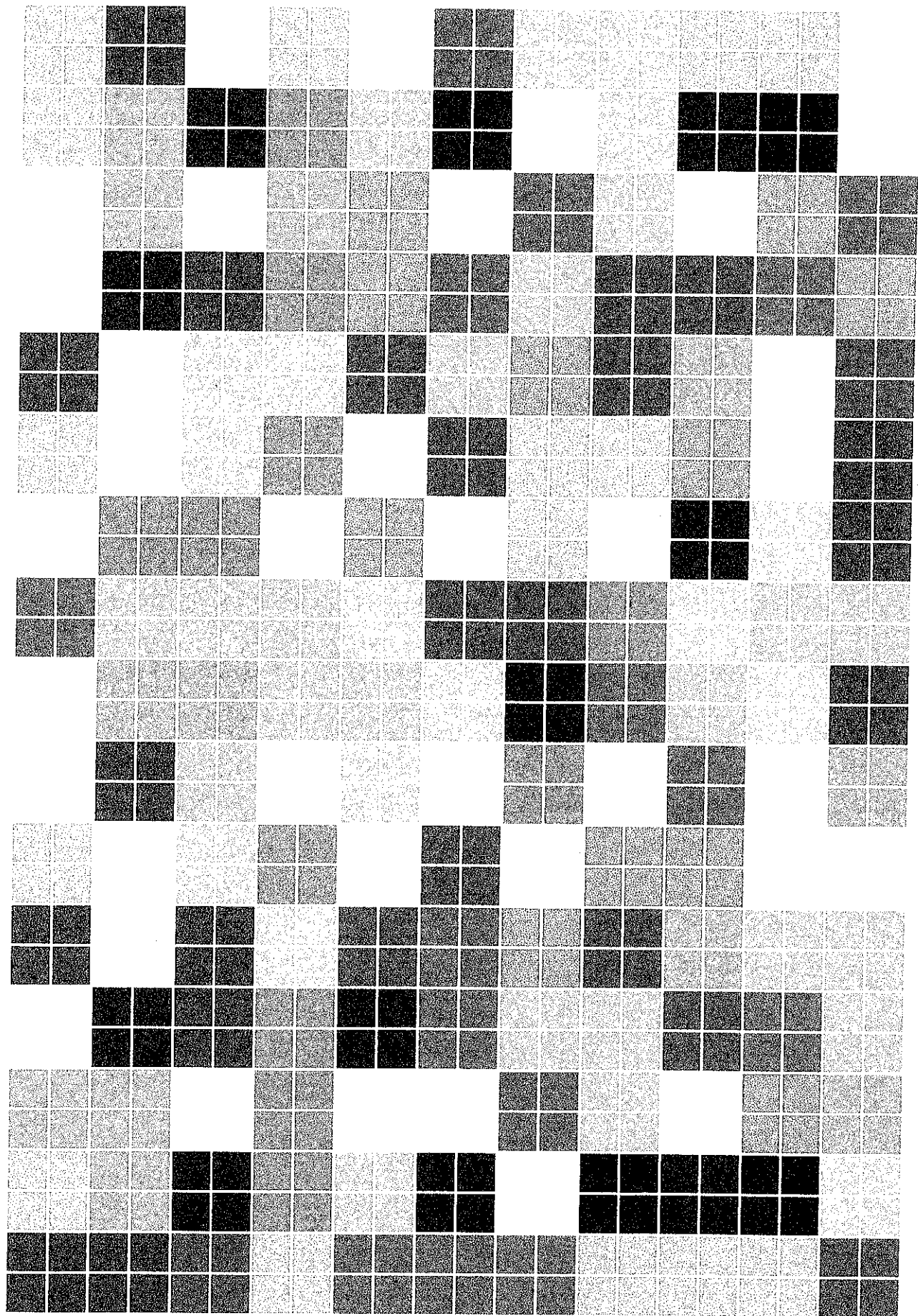


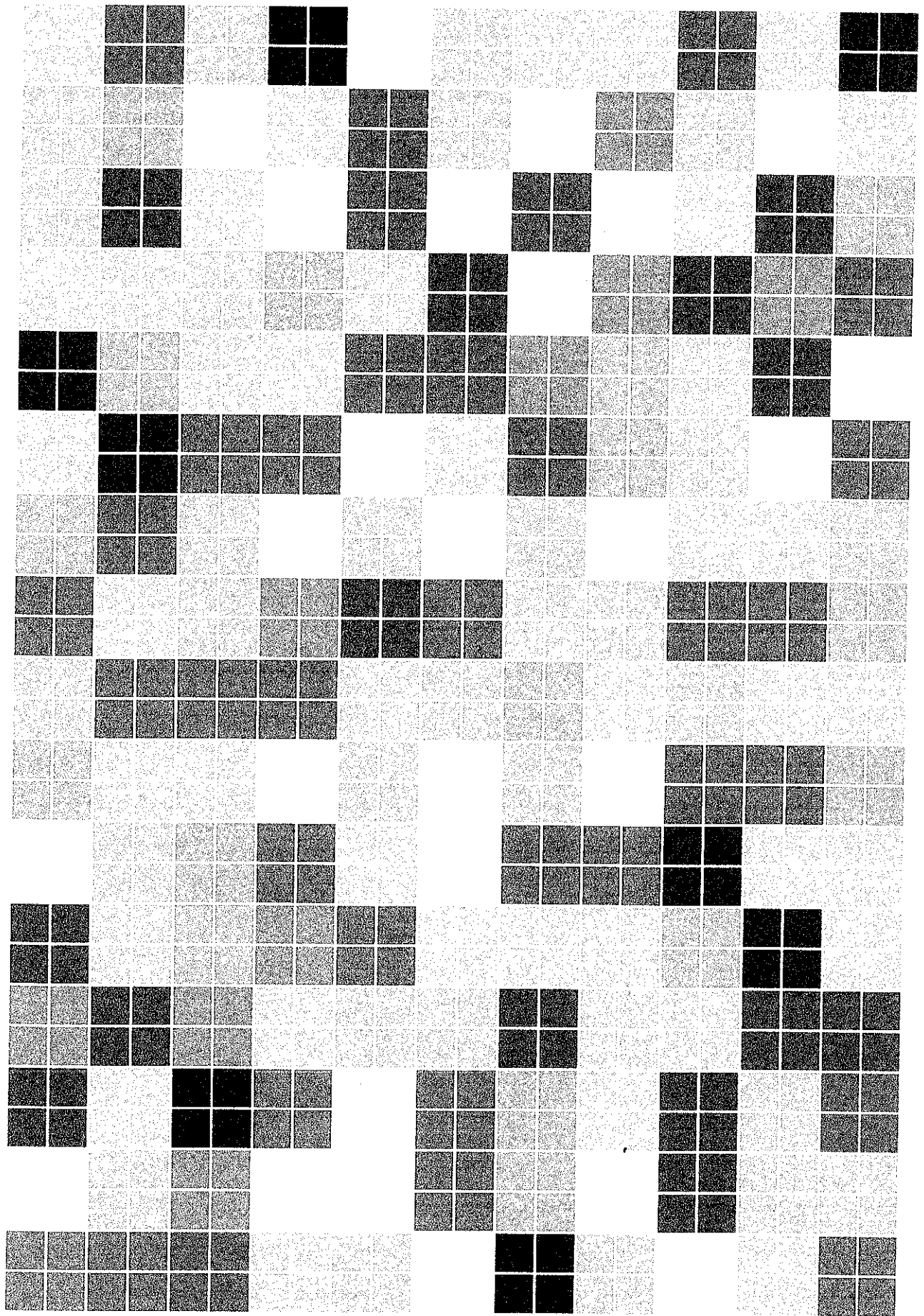


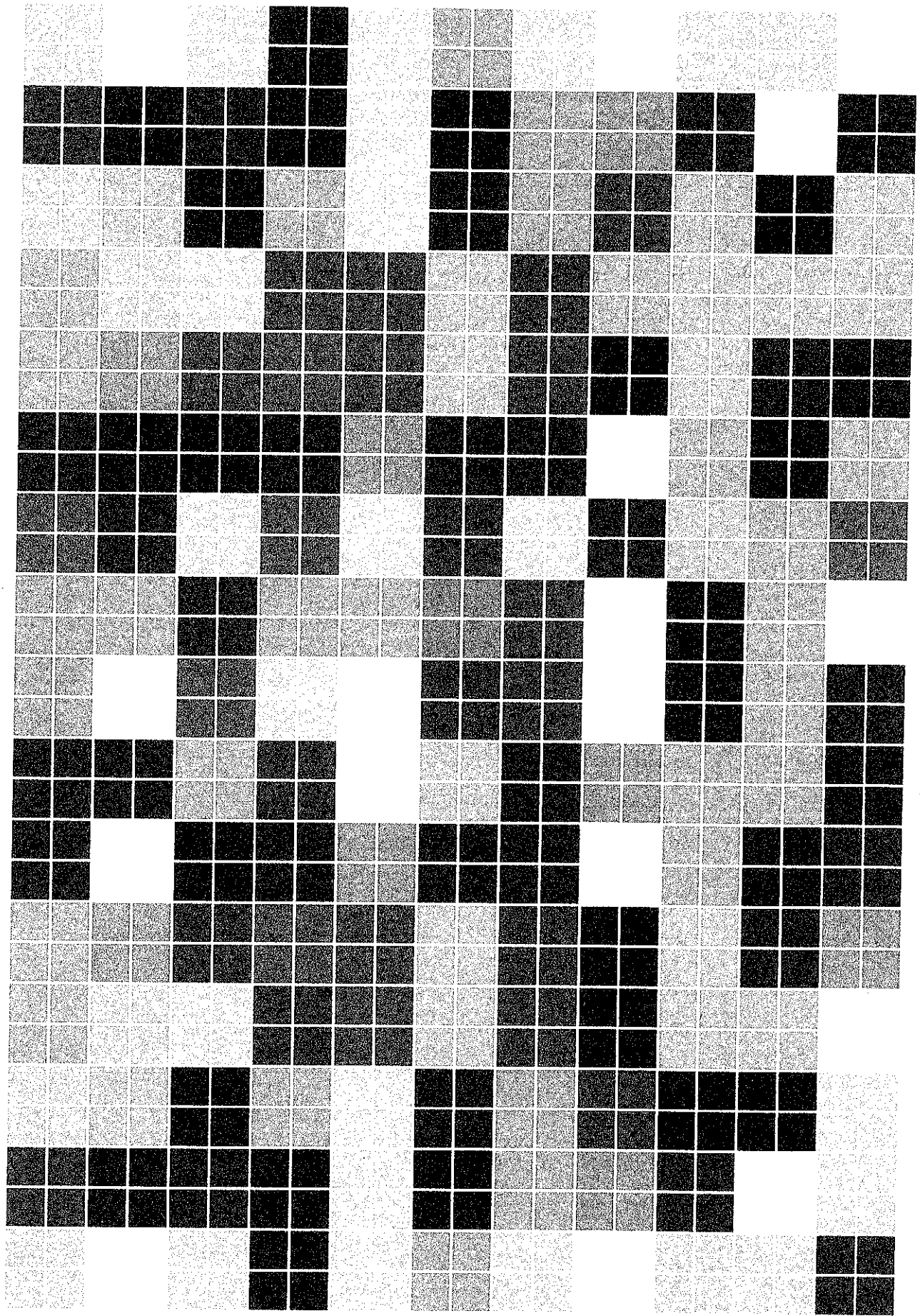


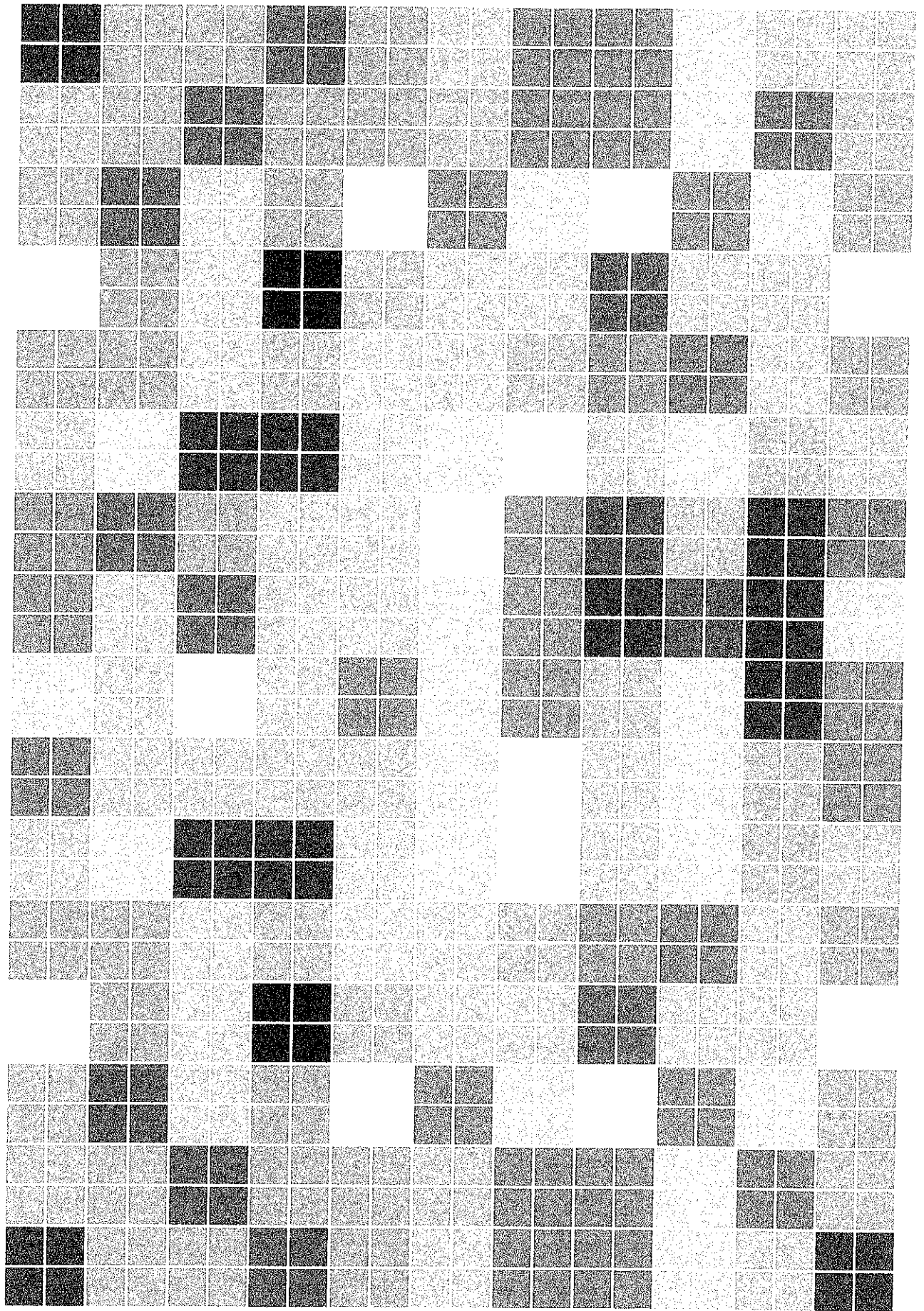


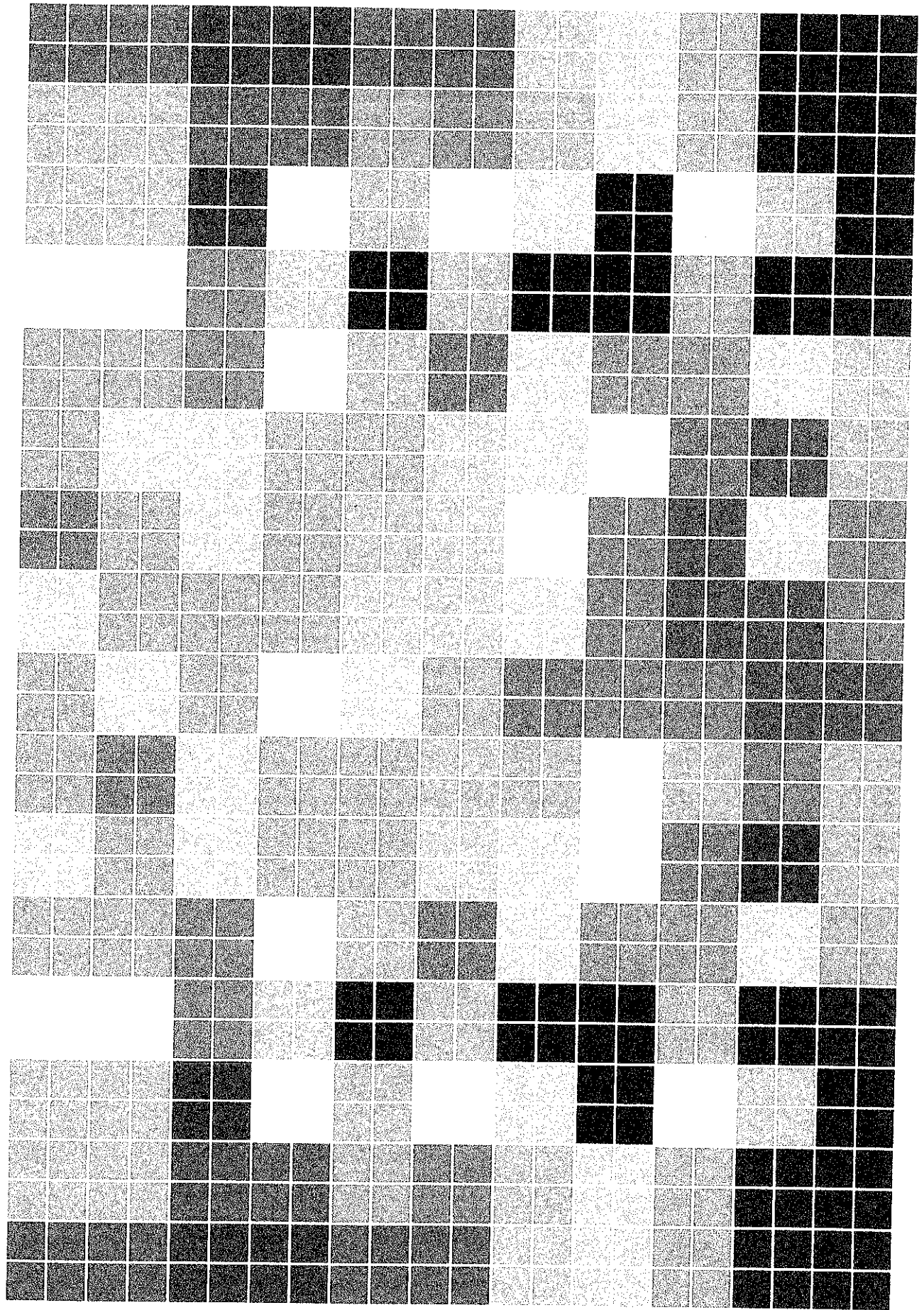


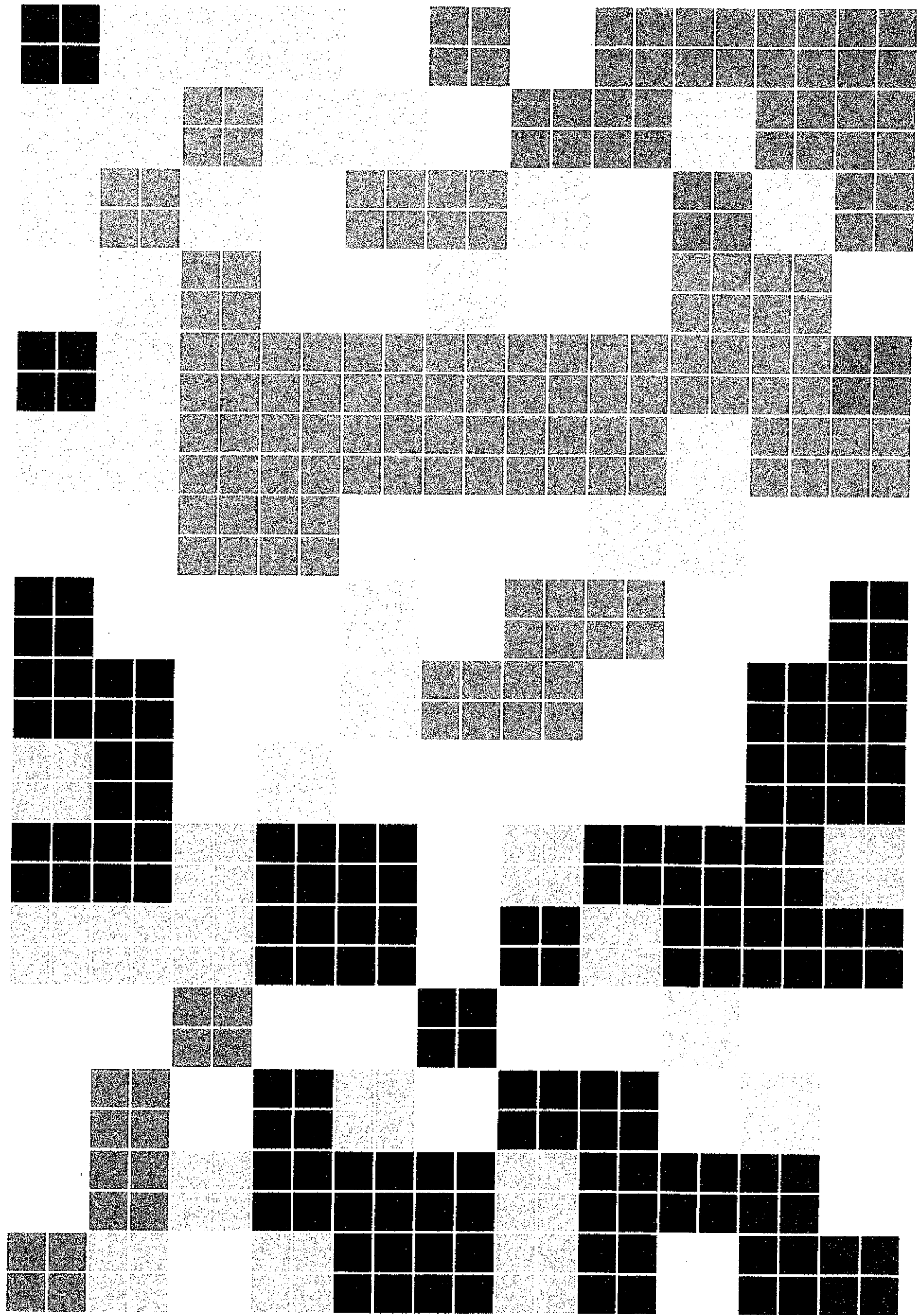


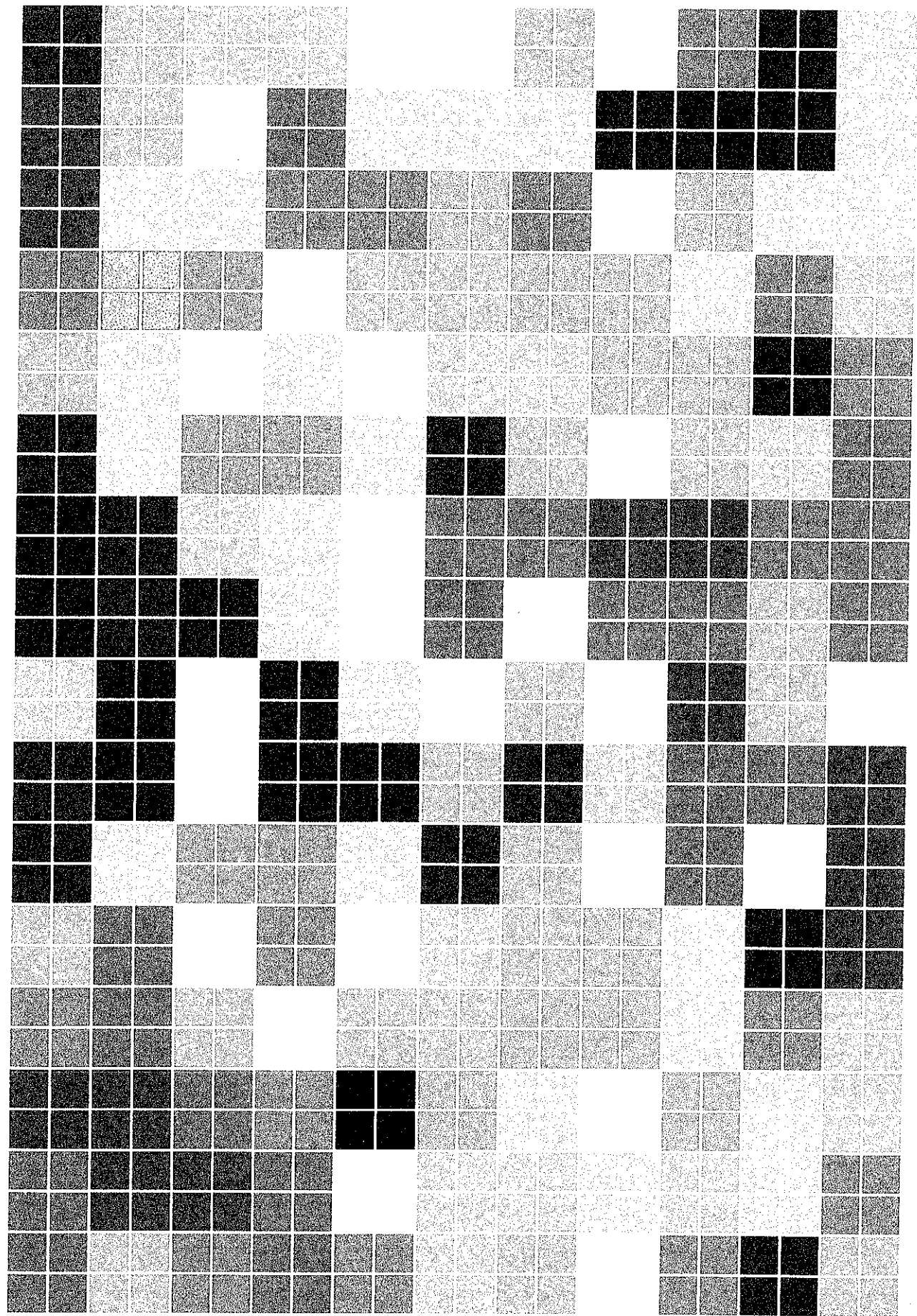


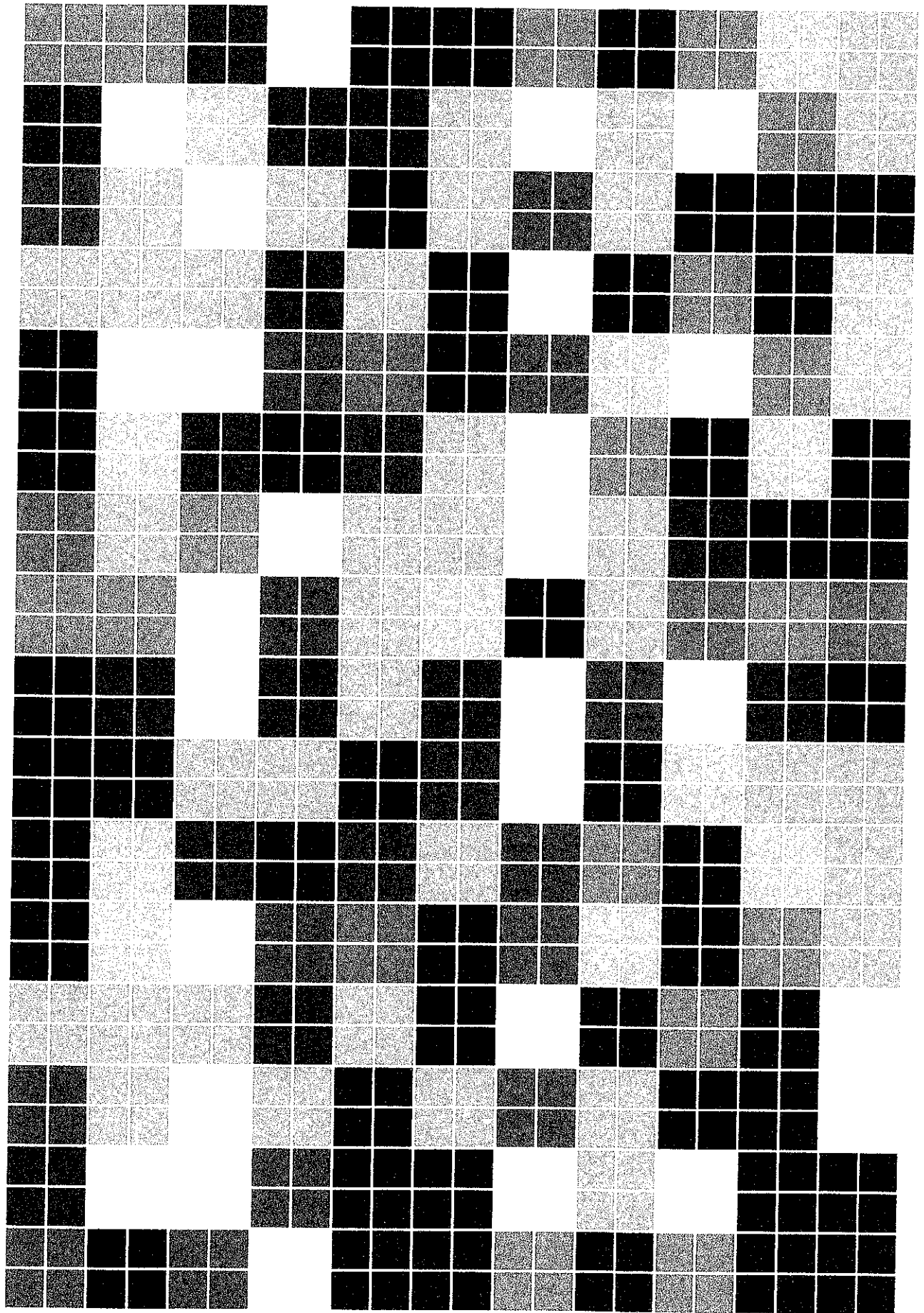


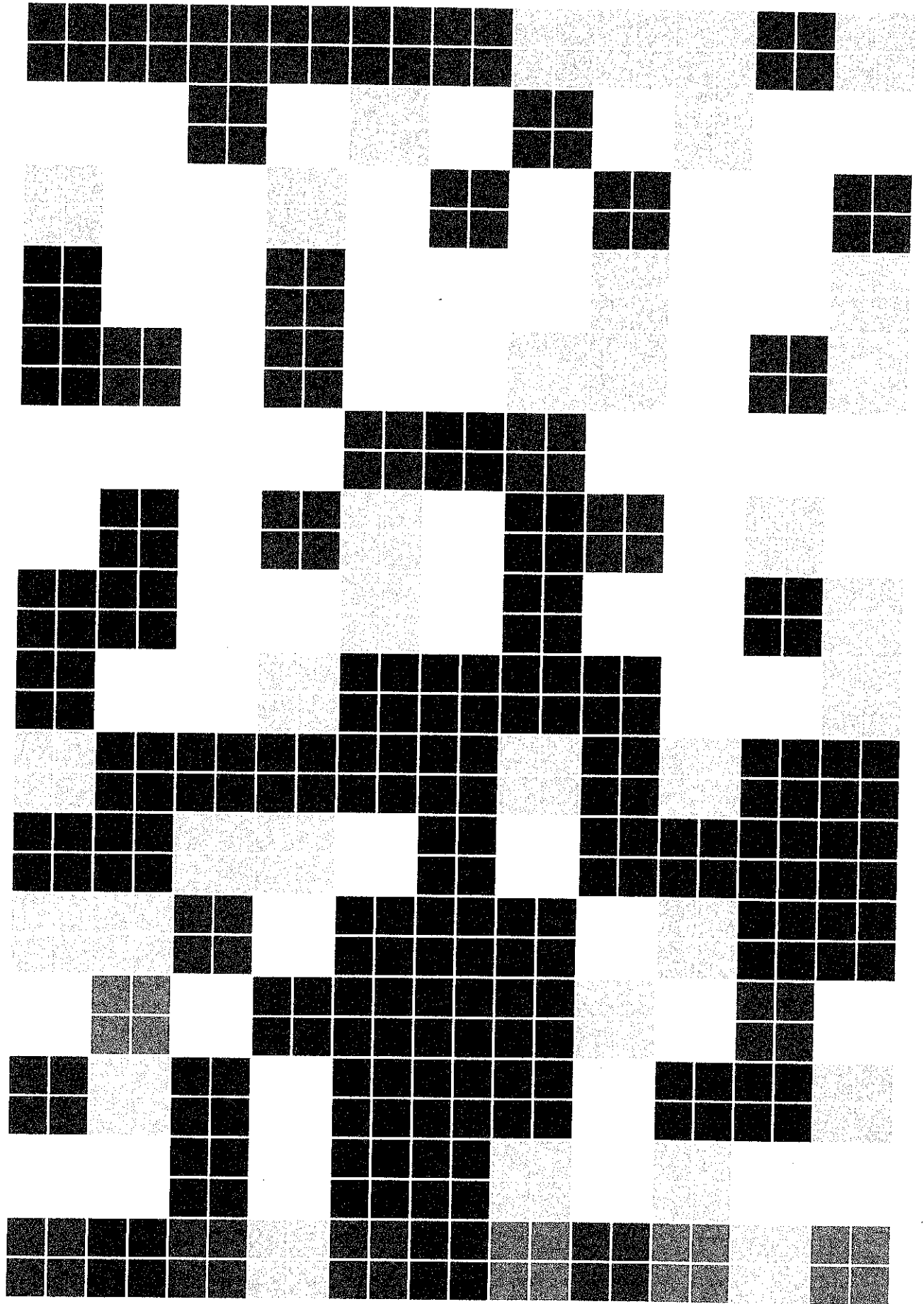


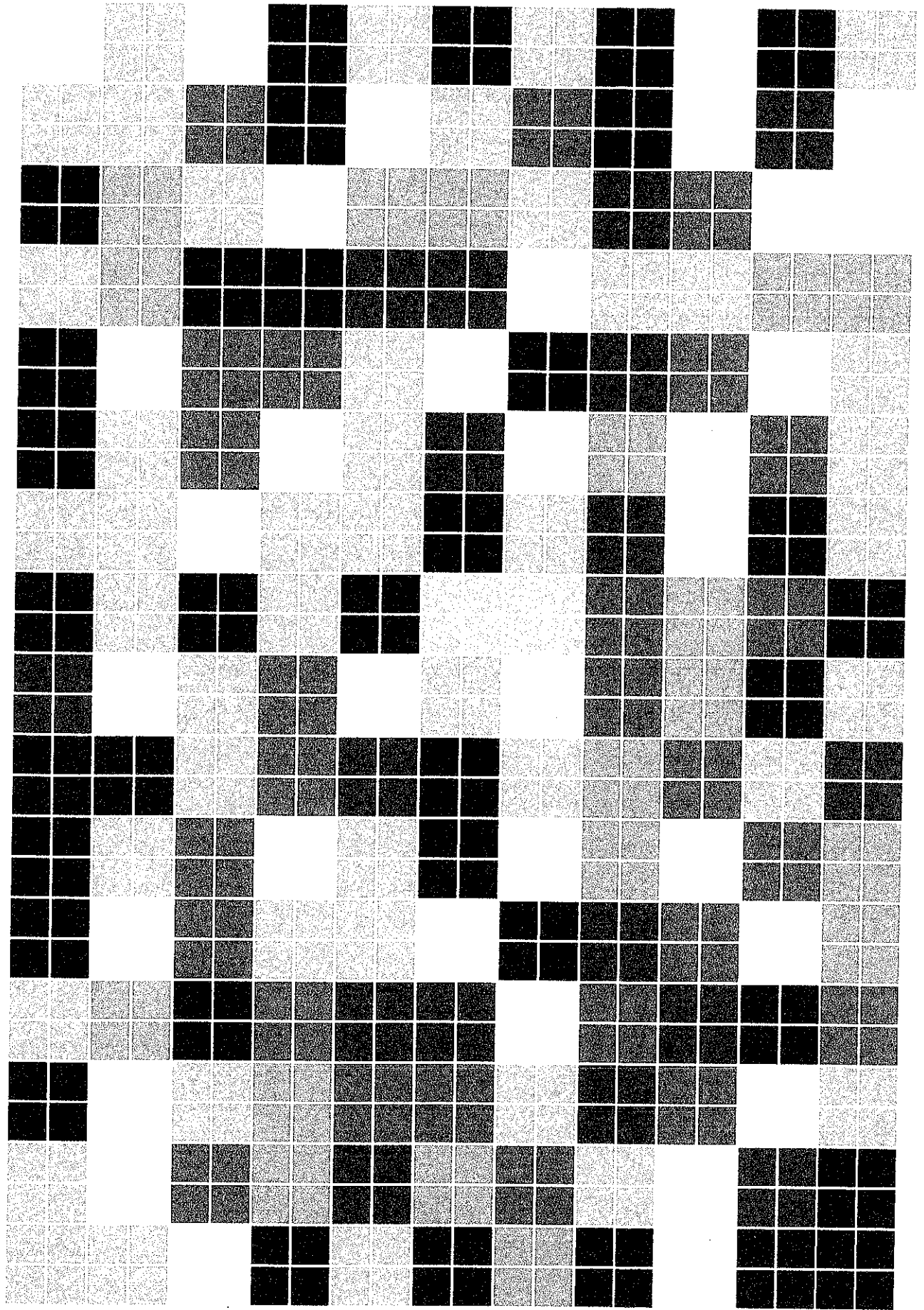


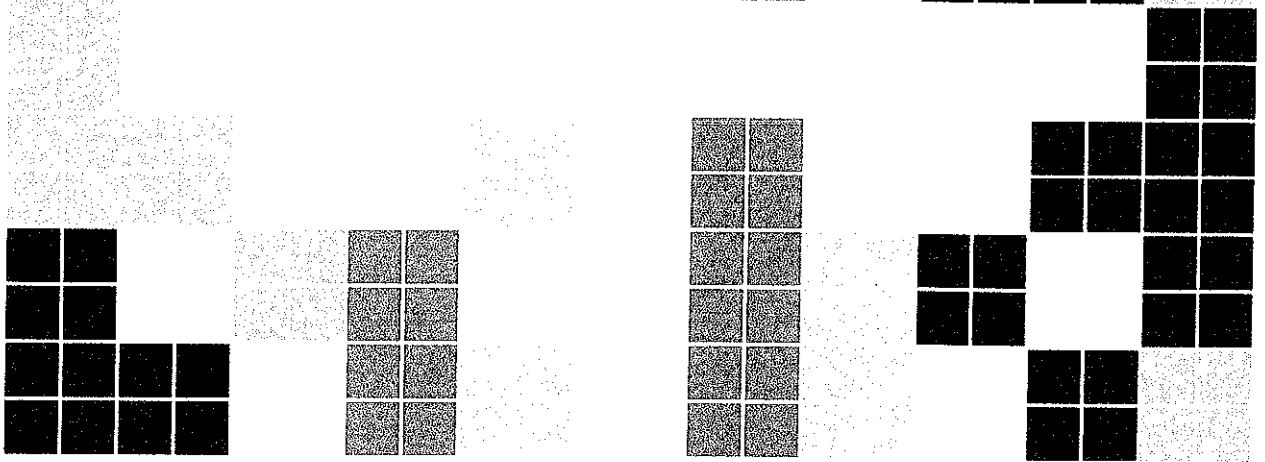
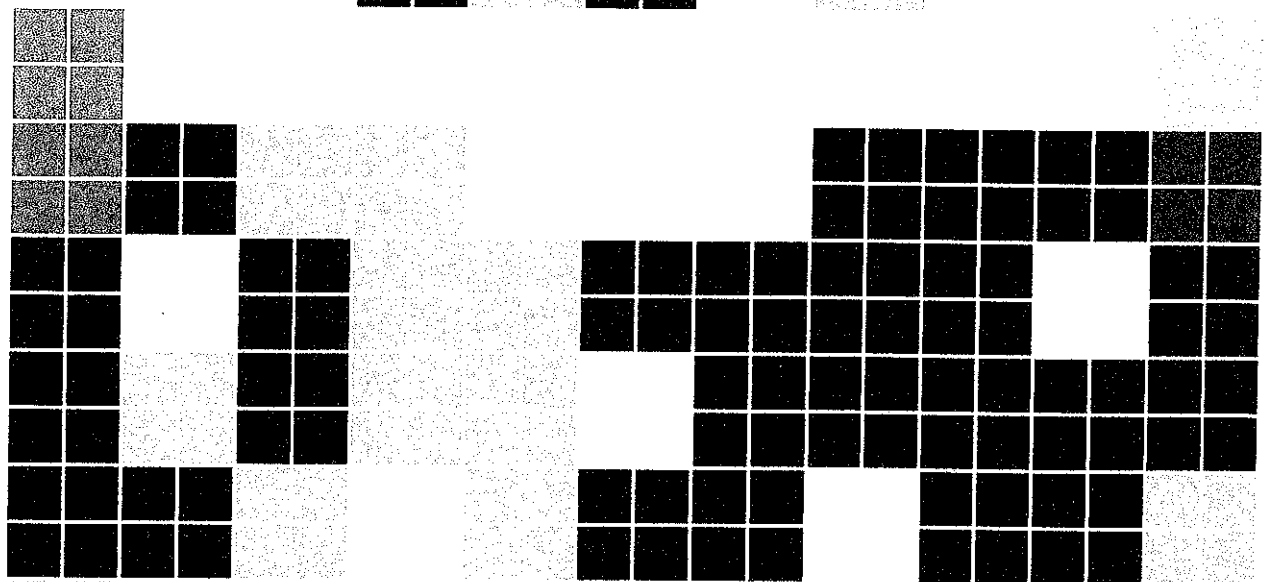
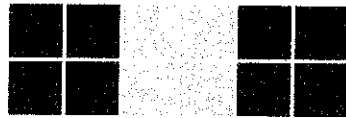
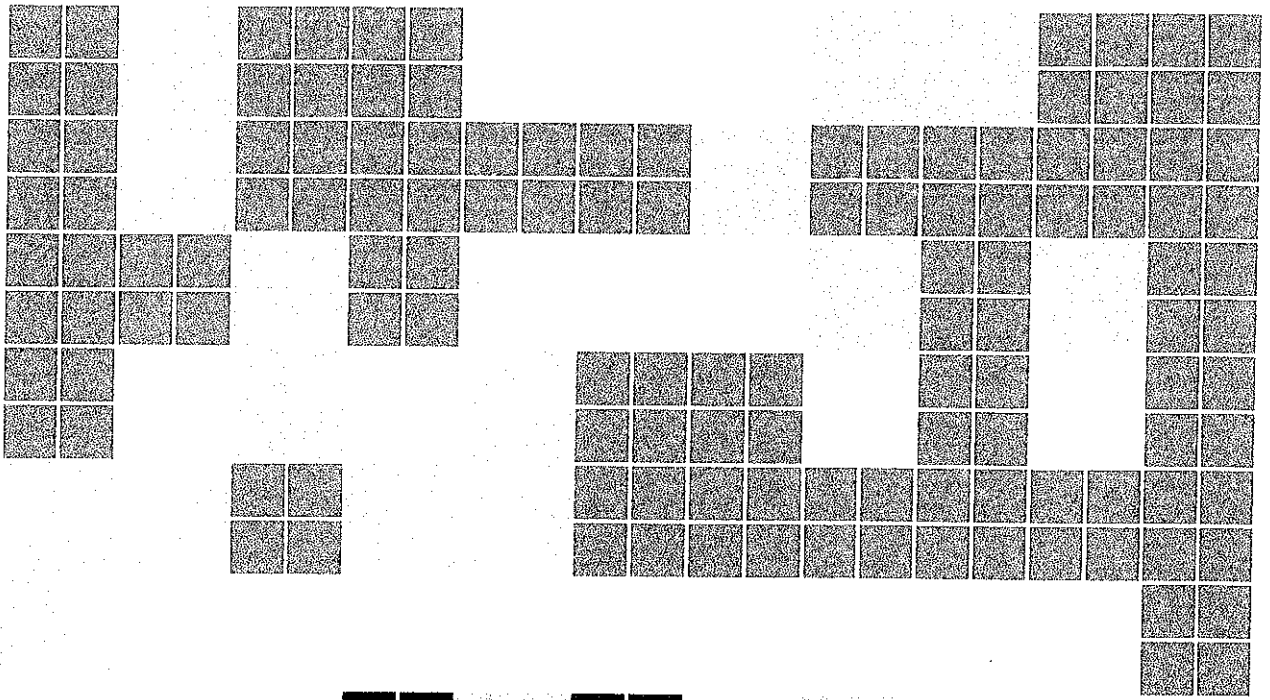


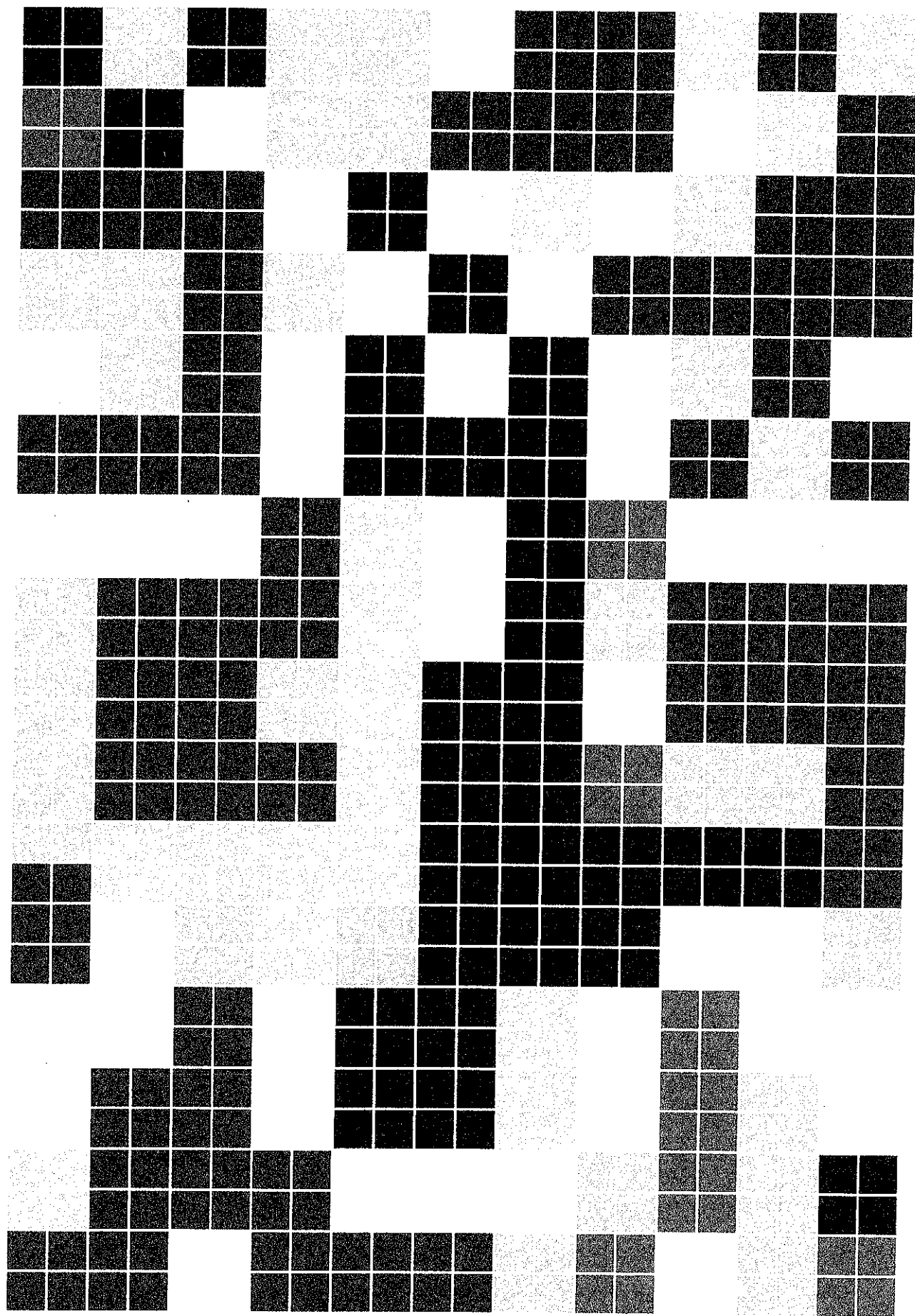


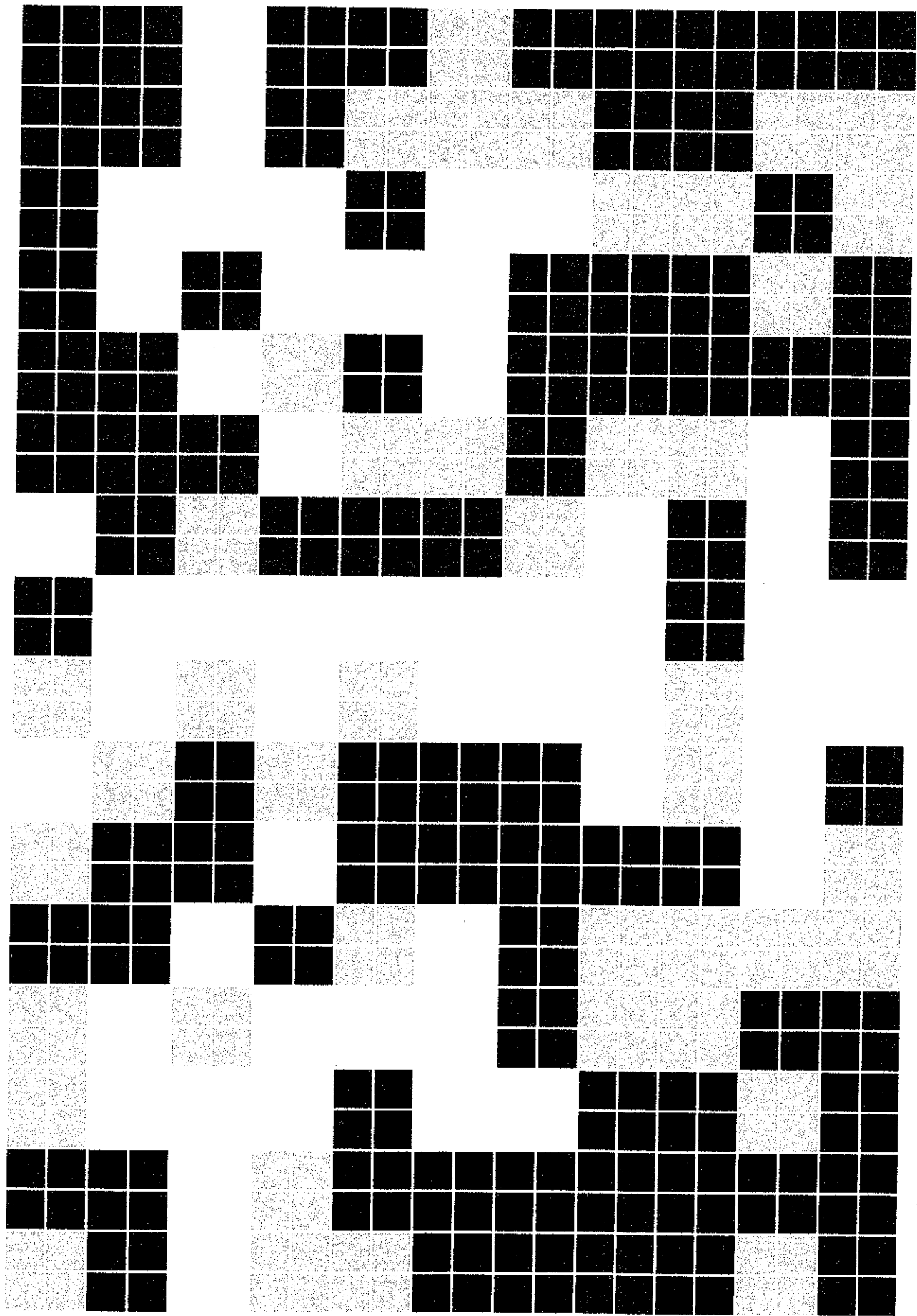


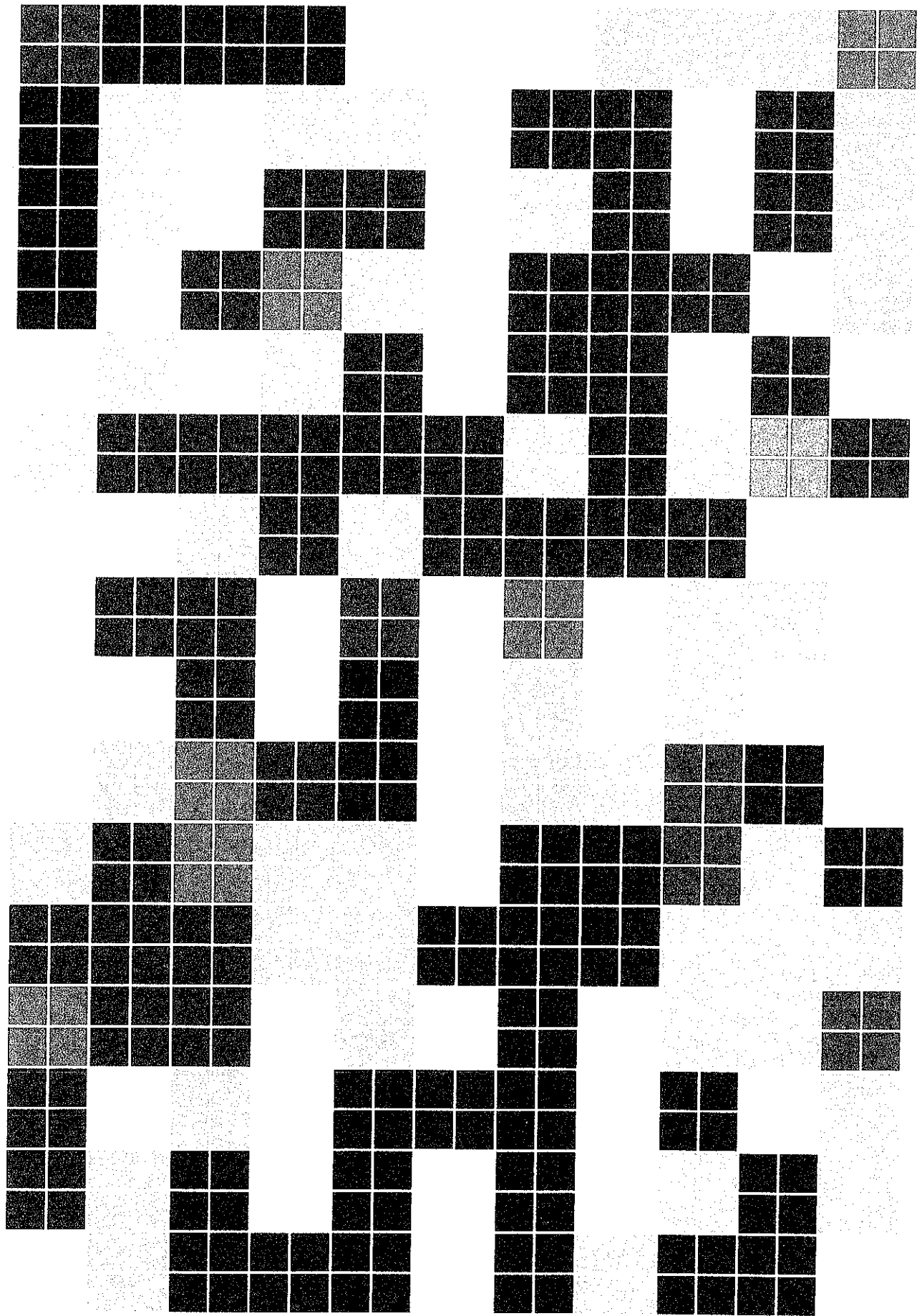












aleph

tiempos de reflexión

Directorio

Mtra. Verónica Arroyo Pezosa
Secretaría de la Unidad

Dra. Mariá de Lourdes Delgado Nájera
Directora de la División de Ciencias Básicas e Ingeniería (CBI)

Lic. Miguel Pérez López
Director de la División de Ciencias Sociales y Humanidades (CSH)

Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro
Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño (CYAD)

Mtra. Sandra Luz Molina Mata
Coordinadora General de Desarrollo Académico (CGDA)

Dr. Luis Noriega Franco
Coordinador de Extensión Universitaria (CEU)

Mtra. Norma Ávila Jiménez
Jefa de la sección de información y divulgación

Lic. Juan Manuel Trado Juárez
Reportero

Lic. Ivette Gabriela Lozano Flores
Reportera

Lic. Jacqueline Quiroz Reyes
Correctora

Lic. María Margarita Huerta Jurado
Analista y redactora de contenidos

Lic. Blanca H. Rodríguez Rodríguez
Diseño y formación aleph

Lic. Joel Millán Rosas
Ilustrador

Lic. Juan M. Bernal Delgado
Diseño y formación Colección Universitaria

Jorge D. Pérez Juárez
Fotógrafo

María Guadalupe Flores Mendoza
Sonorista

Hedí-Ba Gutiérrez Ramírez
Asistente de oficina

Contenido

Casa abierta al pensamiento
La impunidad, una sombra que hermana a Tlatelolco y Ayotzinapa 3

La URSS, el país más devastado durante la Segunda Guerra Mundial 5

No tiene acceso a servicios financieros 60 por ciento de la población 7

La Gaceta Nacional, plataforma para divulgar el quehacer de las universidades 9

Vigilantes del planeta
¿Cómo se detectan los exoplanetas y las Supertierras? ... 10

Creatividad desnuda
Vistas aéreas de la ciudad 12

Arqueología de la Memoria. ¿Cómo ves 1968? 14

aleph.uam.mx
www.azc.uam.mx/aleph/index.html
aleph.uam.azcapotzalco.wordpress.com

Síguenos en:
UAM Azcapotzalco aleph
@alephUAM_A

Exoplanetas y Supertierras

Imagen artística. Supertierra Gliese 667. ESO

aleph, tiempos de reflexión, Vol. 23, número 78, noviembre 2013, es una publicación trimestral de la Universidad Autónoma Metropolitana, a través de la Unidad Azcapotzalco. Coordinación de Extensión Universitaria, México, D.F., 2013. 100 páginas. Formato A4. Distribución gratuita. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad. Dirección: Calle Reynosa, Tlaxiaco, Azcapotzalco, C.P. 02020, Ciudad de México, teléfono 5318761 y 57191801. Página electrónica de la revista www.azc.uam.mx/aleph/index.html y correo electrónico revista@correoscc.uam.mx. Editora responsable: Norma Ávila Jiménez. Certificado de registro al Uso Educativo de Título No. 01-70 (0-0378) (0597-700-203) ISSN: 2607-8382. años de circulación: 40. Número de ejemplares en circulación: 1000. Distribución de este número: Norma Ávila Jiménez, Unidad Azcapotzalco, Coordinación de Extensión Universitaria, Fona de última actualización: 15 de octubre de 2013. Título de autor: E. 174.

La información, opinión y contenido de la revista son responsabilidad de los autores. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos o imágenes de la publicación, sin previa autorización de la Universidad Autónoma Metropolitana.

20 Noviembre/01, 2013

Exoplanetas y Supertierras, aleph, tiempos de reflexión, Vol. 23, número 78, noviembre 2013

Vistas aéreas de la ciudad

“**F**élix Beltrán consigue devolver a la ciudad caótica su orden cartesiano sin que pierda su libertad de vuelo. El alma que habita sus dibujos digitales es pura forma, fantasma de rasgos definidos que hipnotiza con esas armonías cromáticas. Y hace una guía no roji sino policroma”. Estas líneas del poeta y ensayista José María Espinasa, que se leen en la ficha de entrada en la exposición *Vistas aéreas de la ciudad*, del Profesor Distinguido de la UAM Azcapotzalco, Félix Beltrán Concepción, dan la bienvenida a aquellos que quedan atrapados entre estas cartografías en píxeles: “de una ciudad que es todas las ciudades, pero no cuaiquiera”.

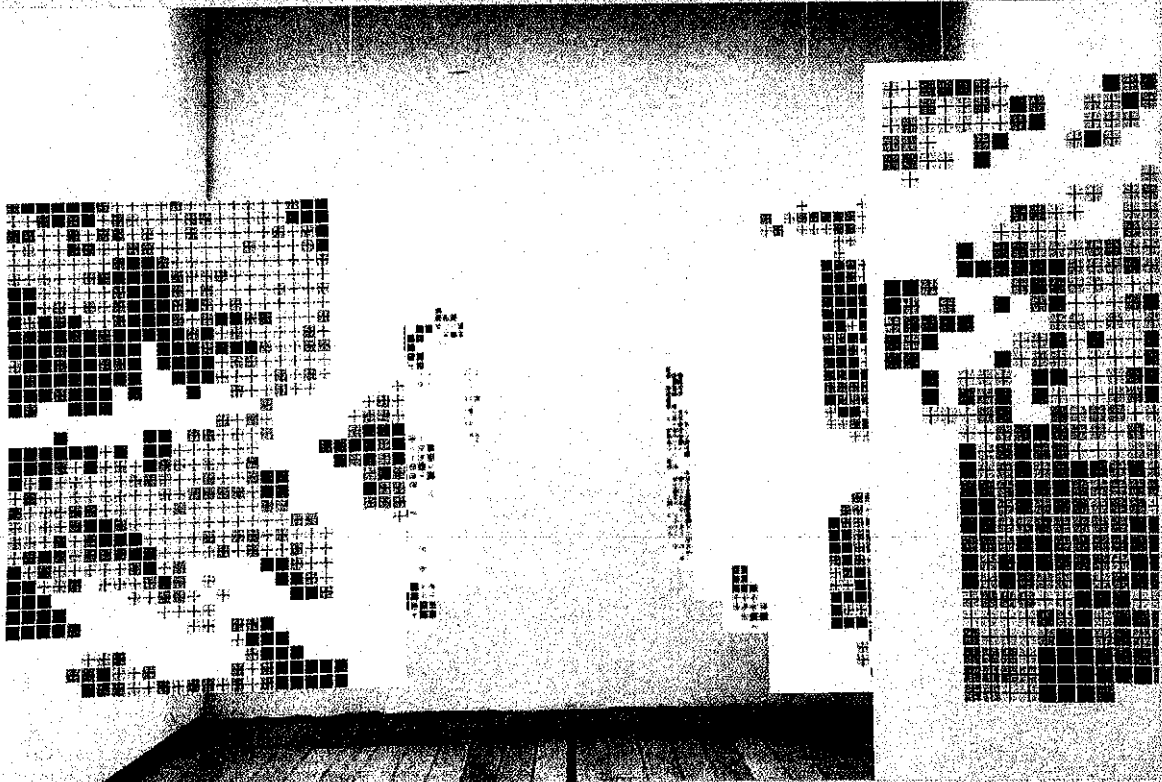
Recientemente inaugurada en el Museo de la Ciudad de México, en el Centro Histórico, y auspiciada por la Secretaría de Cultura, la muestra exhibe piezas que permiten ver el camino seguido por el artista cubano; en ellas, “hizo suya la música de Kandinsky, el blanco de Malevich y reinventó a Mondrian a la vez que acentuó a Vasarely. Y, luego, siguió su camino”, asegura Espinasa.

Vistas aéreas de la ciudad, abarca obras desarrolladas entre 2010 y 2018, que representan paisajes urbanos visibles a la distancia. Son obras de gran formato en las que crea “composiciones armoniosas y estéticas que tienen continuidad entre ellas”, subrayó Beltrán Concepción, uno de los grandes diseñadores de la Revolución Cubana y

quien radica en México desde la década de 1980.

La inspiración de las obras surgió a partir de los continuos viajes del catedrático y diseñador gráfico: “Me di cuenta de que nadie ha enfocado su arte en una vista desde arriba”, explicó. La exposición consta de obras que pueden observarse por ambas partes del lienzo, en las cuales la ciudad y su expansión demográfica son el tema principal.

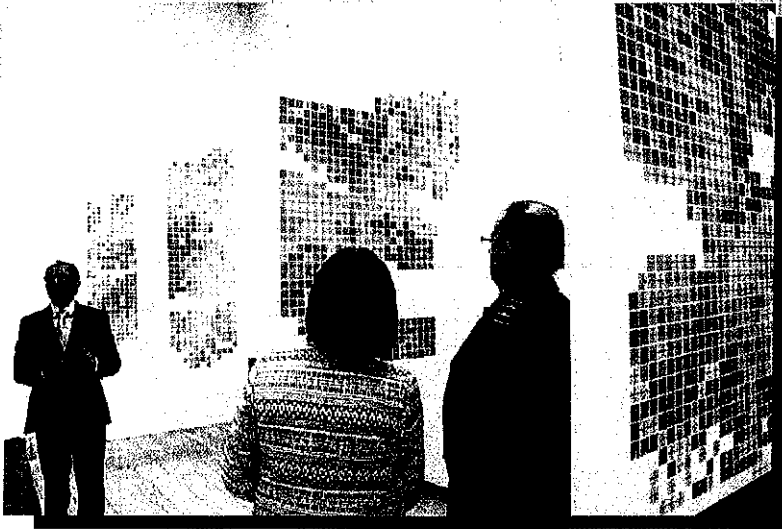
“Quería hacer algo que nadie haya intentado jamás: una ambivalencia combinada con una crítica a los intereses de las clases sociales de la actualidad. Hoy día hay una devastación ecológica muy grande; a la gente le importa más defender el capital y hacer edificios que cuidar las áreas verdes”, finalizó.



Fotografías: Cortesía Museo de la Ciudad de México



Profesor Félix Beltrán



SALUDES



Julio César Schara

felixbeltran

23/6/2016 14:00

Grande y noble amigo:

En la Galería Universitaria de Arte, campus San Juan del Río se realizó la exposición de diseño gráfico y digital "Nuevas vistas aéreas de la ciudad" con tuvo una permanencia del 13 de marzo al 17 de abril de 2015.

Abrazo fraternal, nos llamamos el fin de semana.

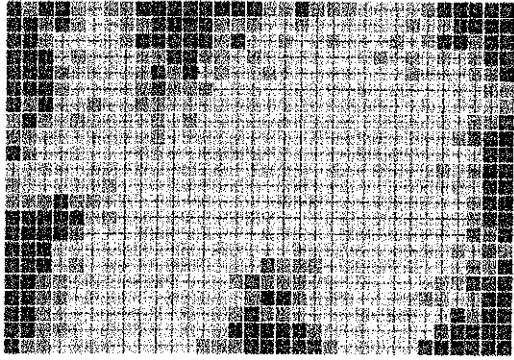
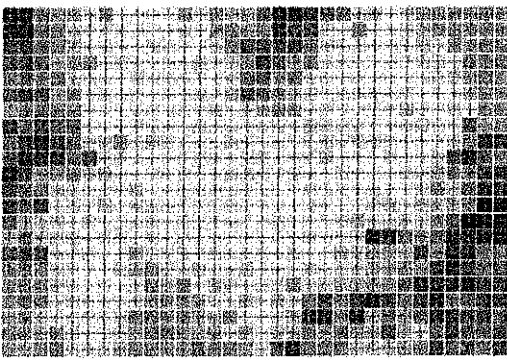
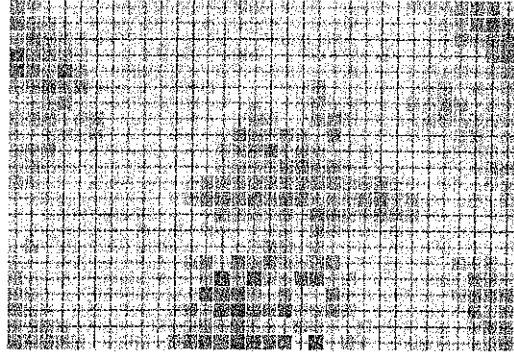
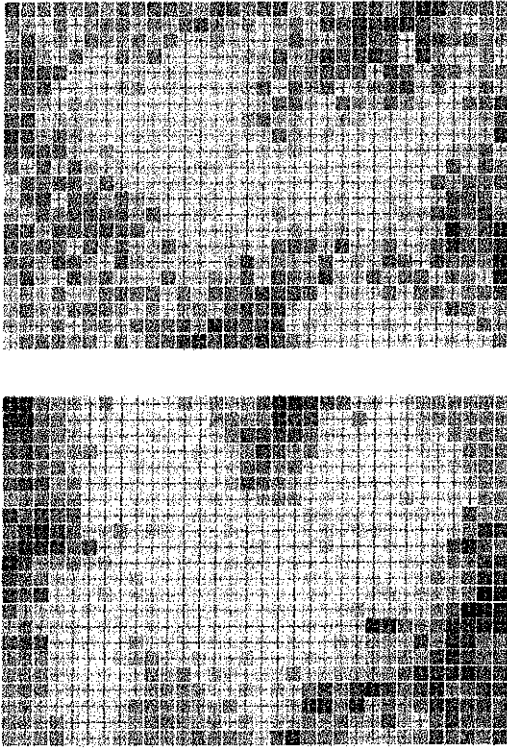
--

DR. JULIO CÉSAR SCHARA

DIRECTOR DEL INSTITUTO DE INVESTIGACIONES MULTIDISCIPLINARIAS

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO

(442) 1 92 12 00 EXT. 4802 Y 7014



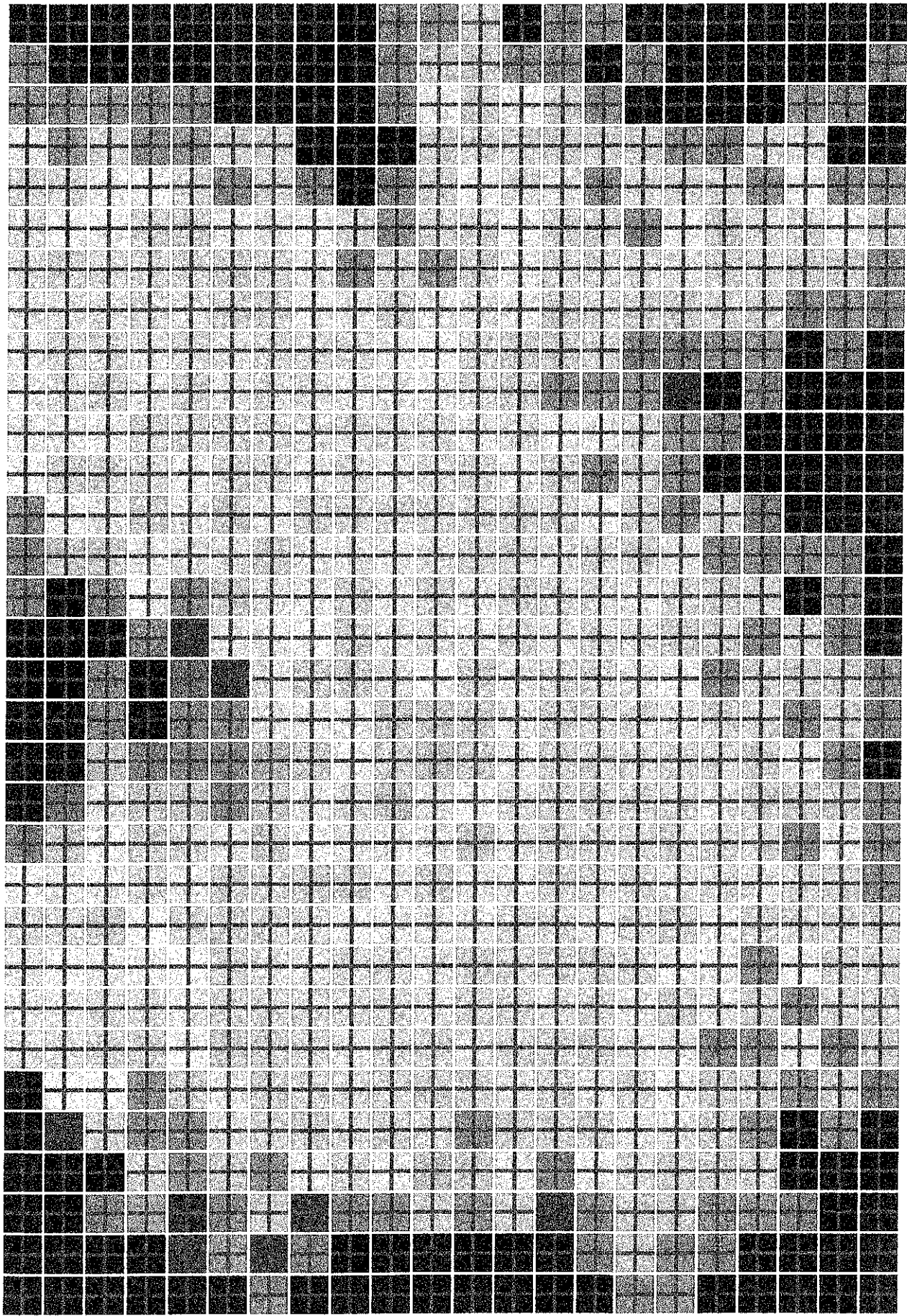
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO
FACULTAD DE INGENIERÍA
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES MULTIDISCIPLINARIAS

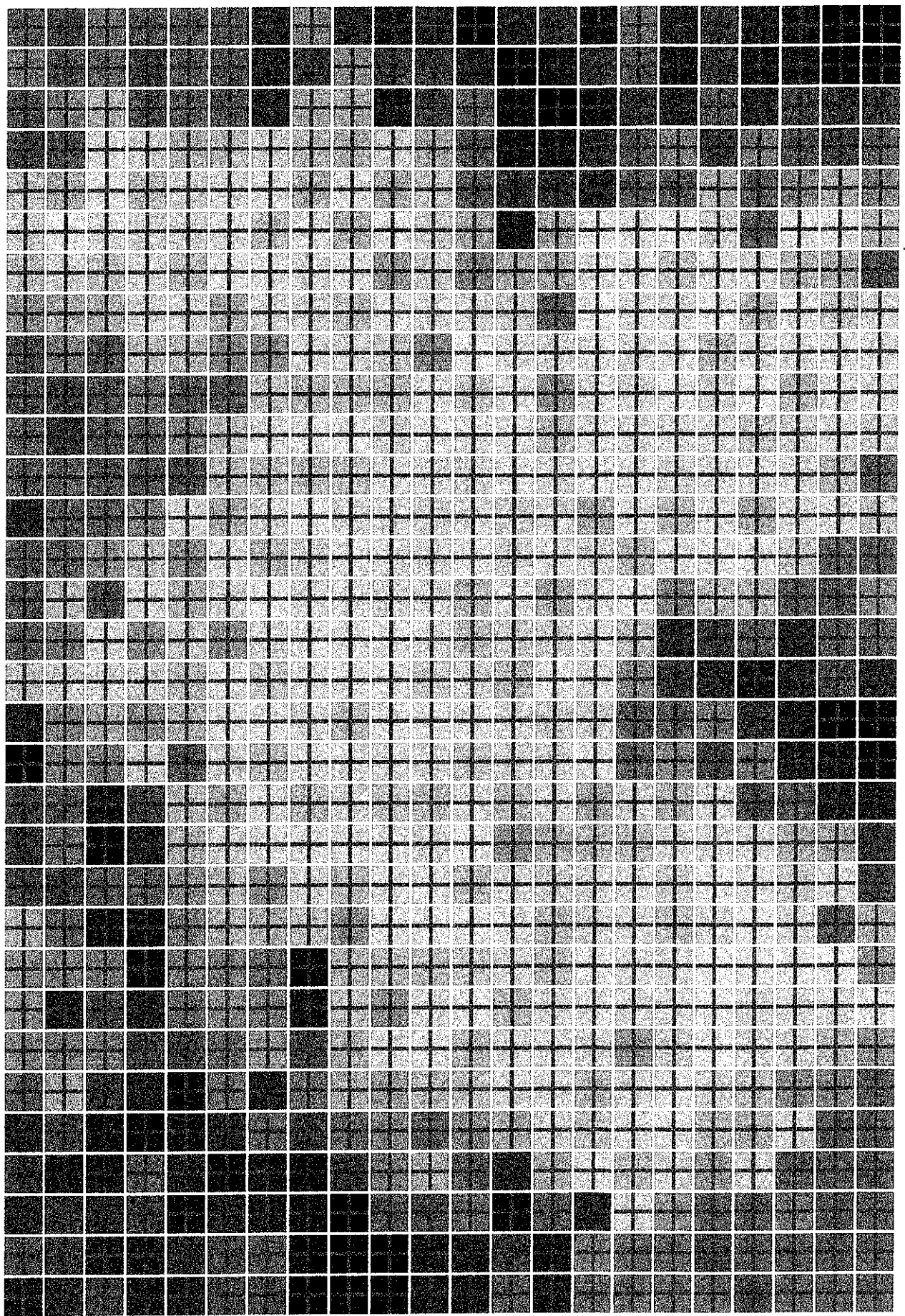
EL INSTITUTO DE INVESTIGACIONES MULTIDISCIPLINARIAS
SE COMPLACE EN INVITARLO A UD.(ES) A LA EXPOSICIÓN

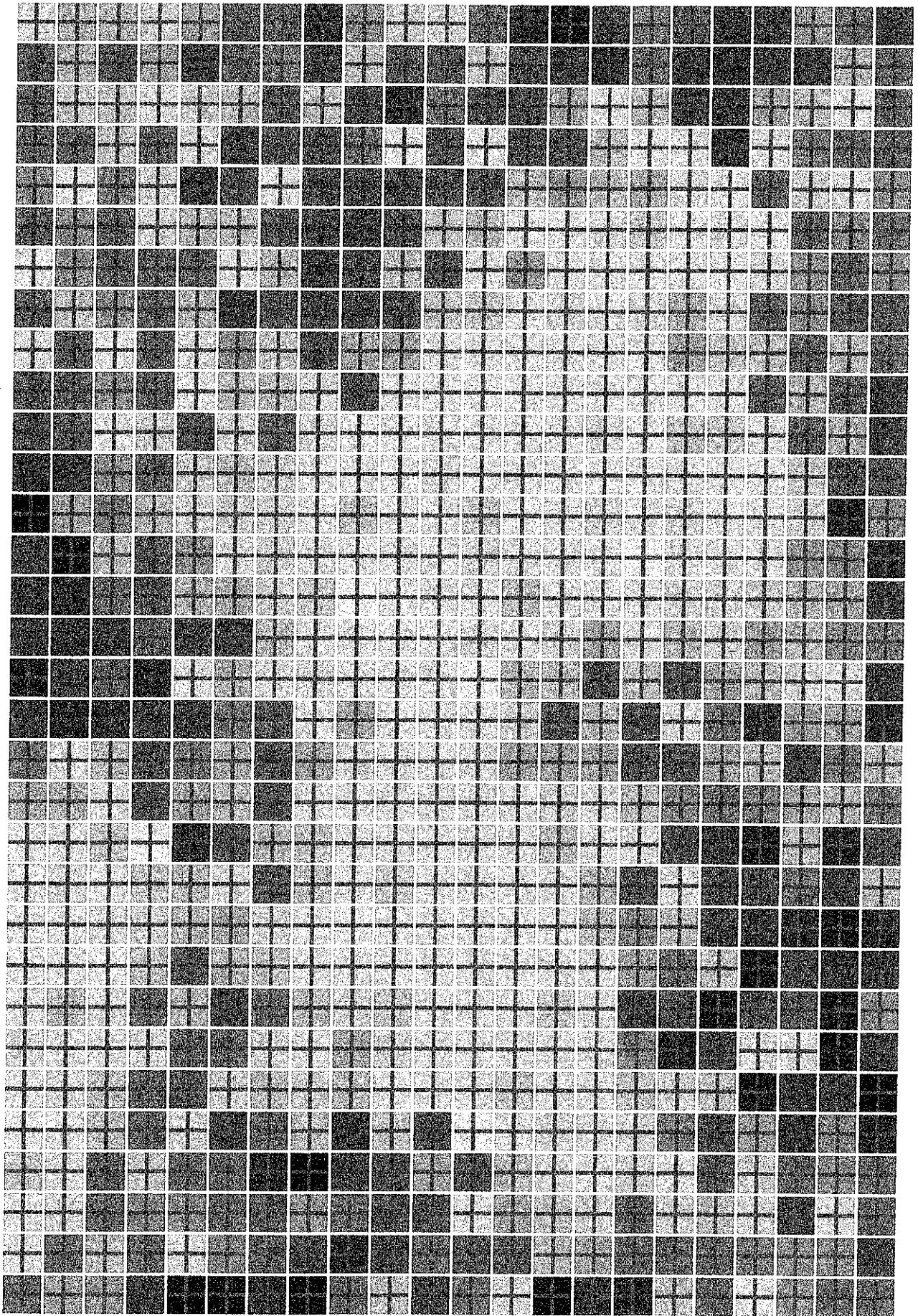
FÉLIX BELTRÁN NUEVAS VISTAS AÉREAS DE LA CIUDAD

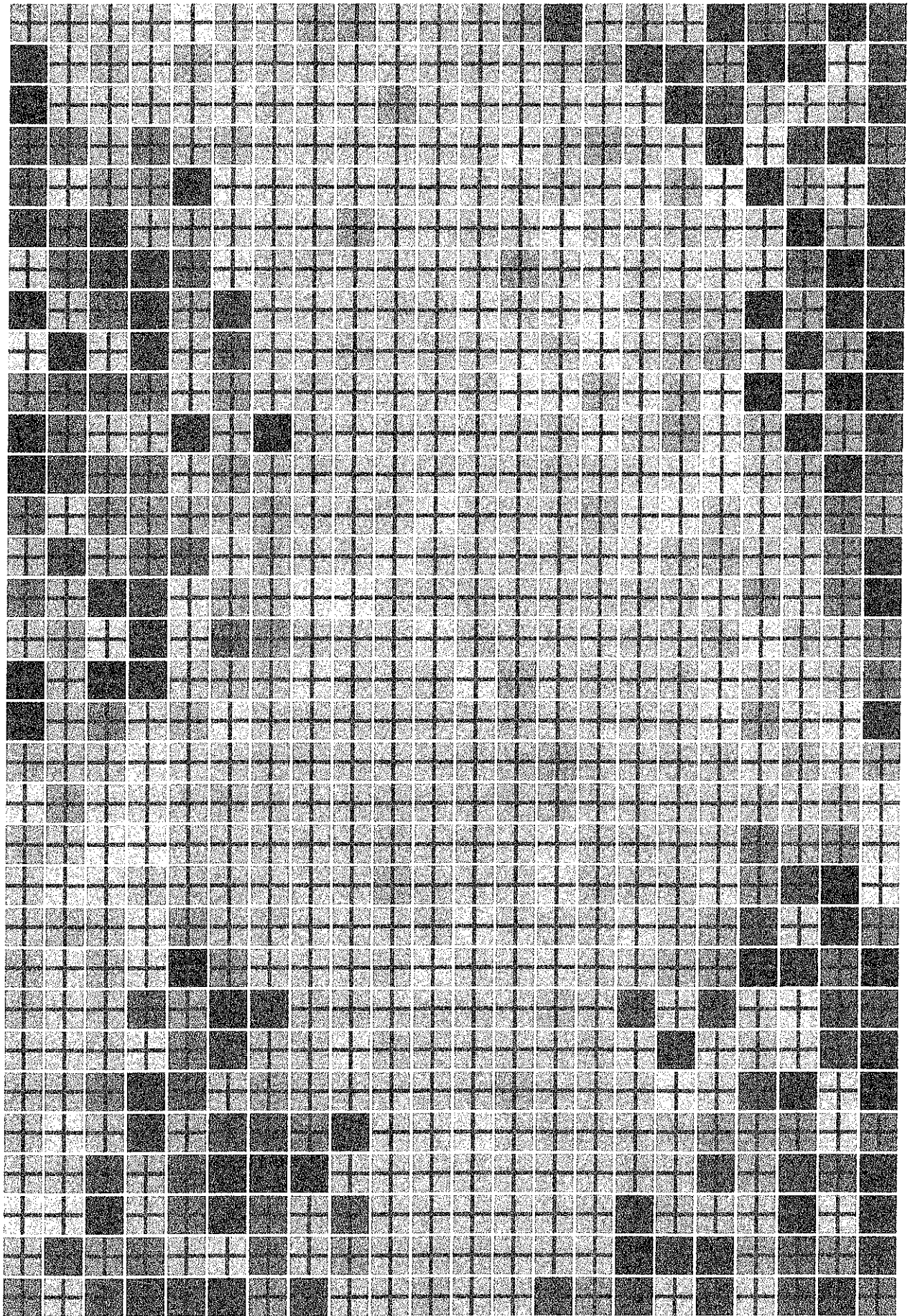
Galería Alfredo Zepeda Garrido
FACULTAD DE INGENIERÍA
CENTRO UNIVERSITARIO - UAQ
SANTIAGO DE QUERÉTARO, QRO.
MEXICO

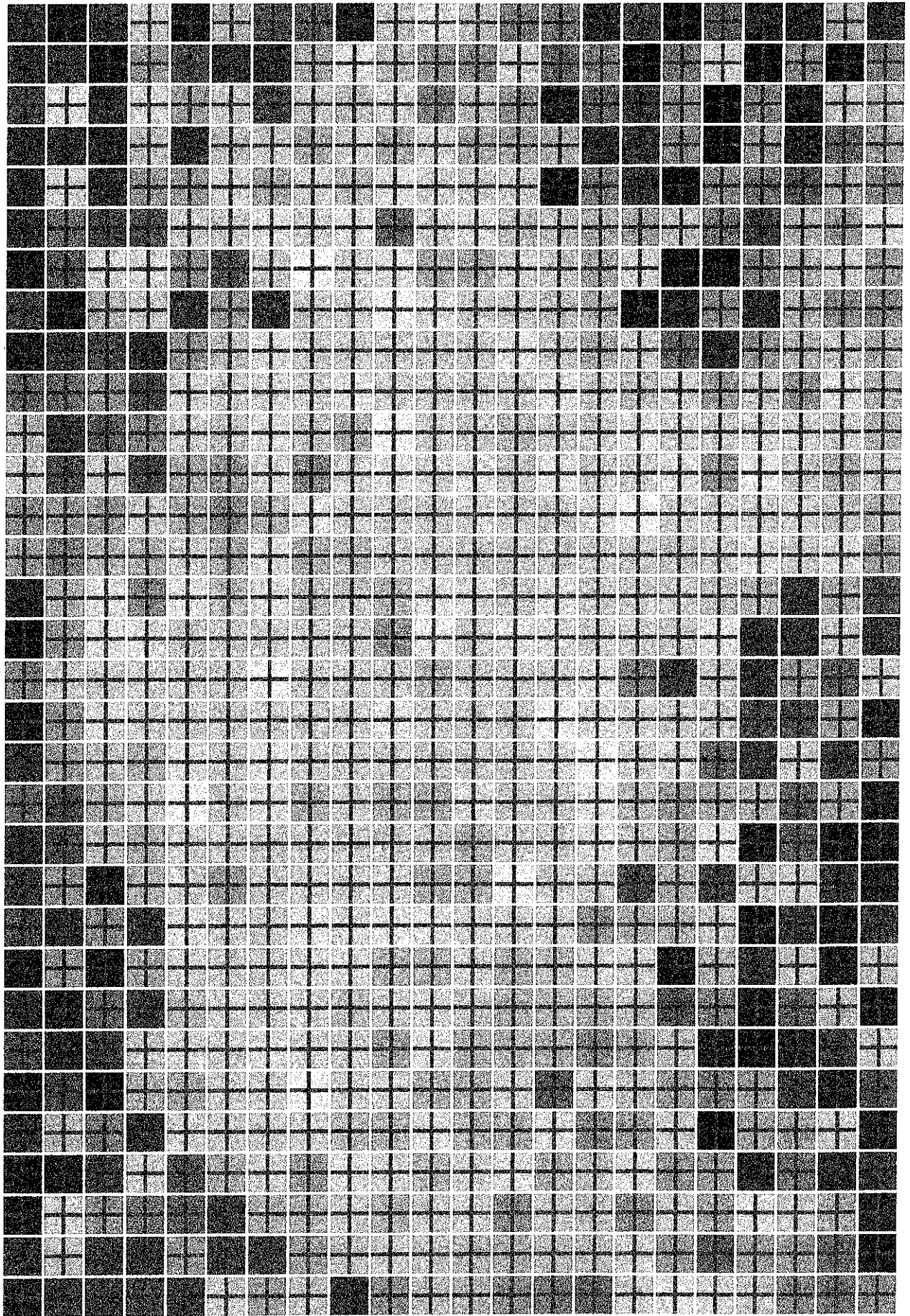
PERMANENCIA ENERO-FEBRERO

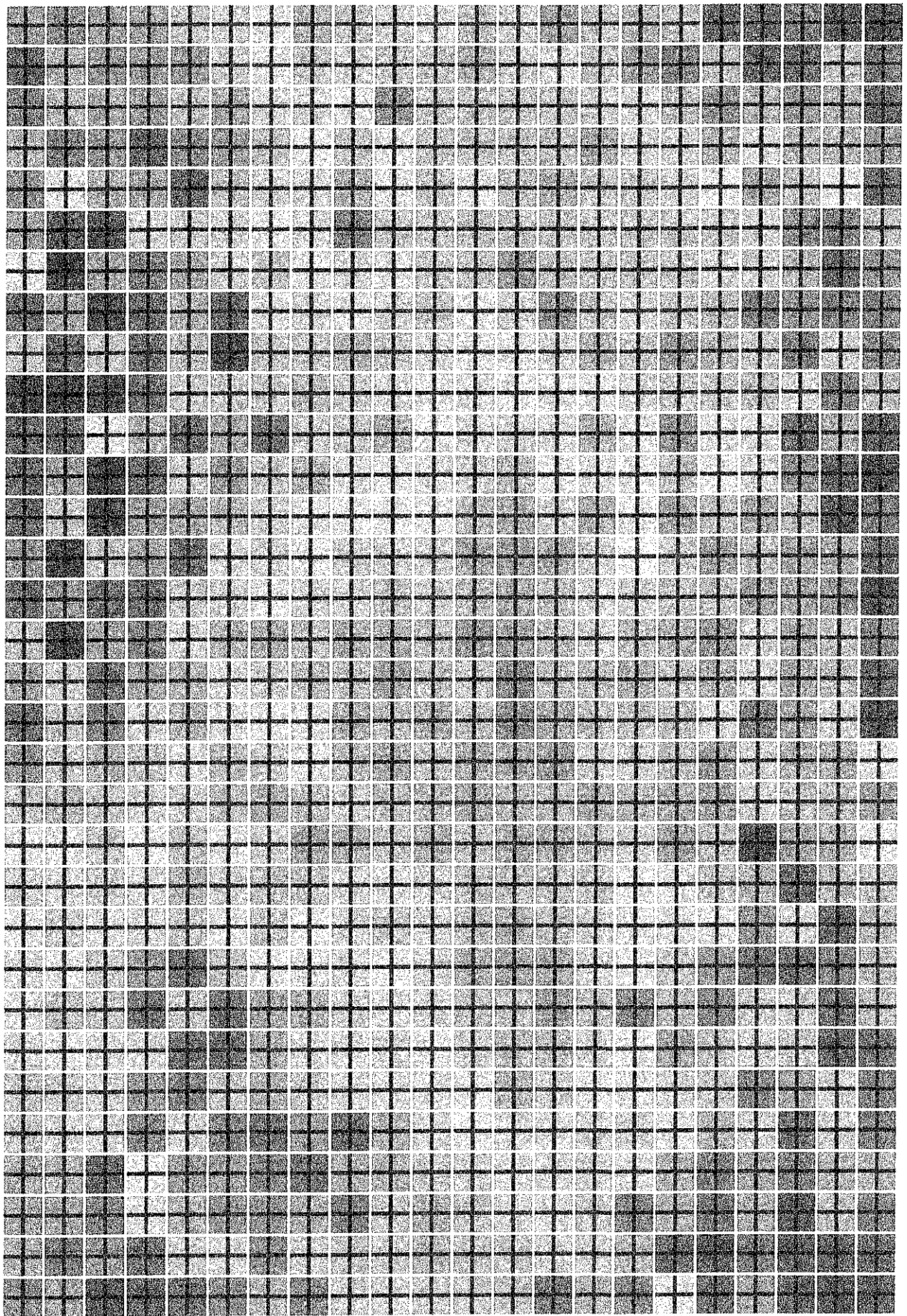


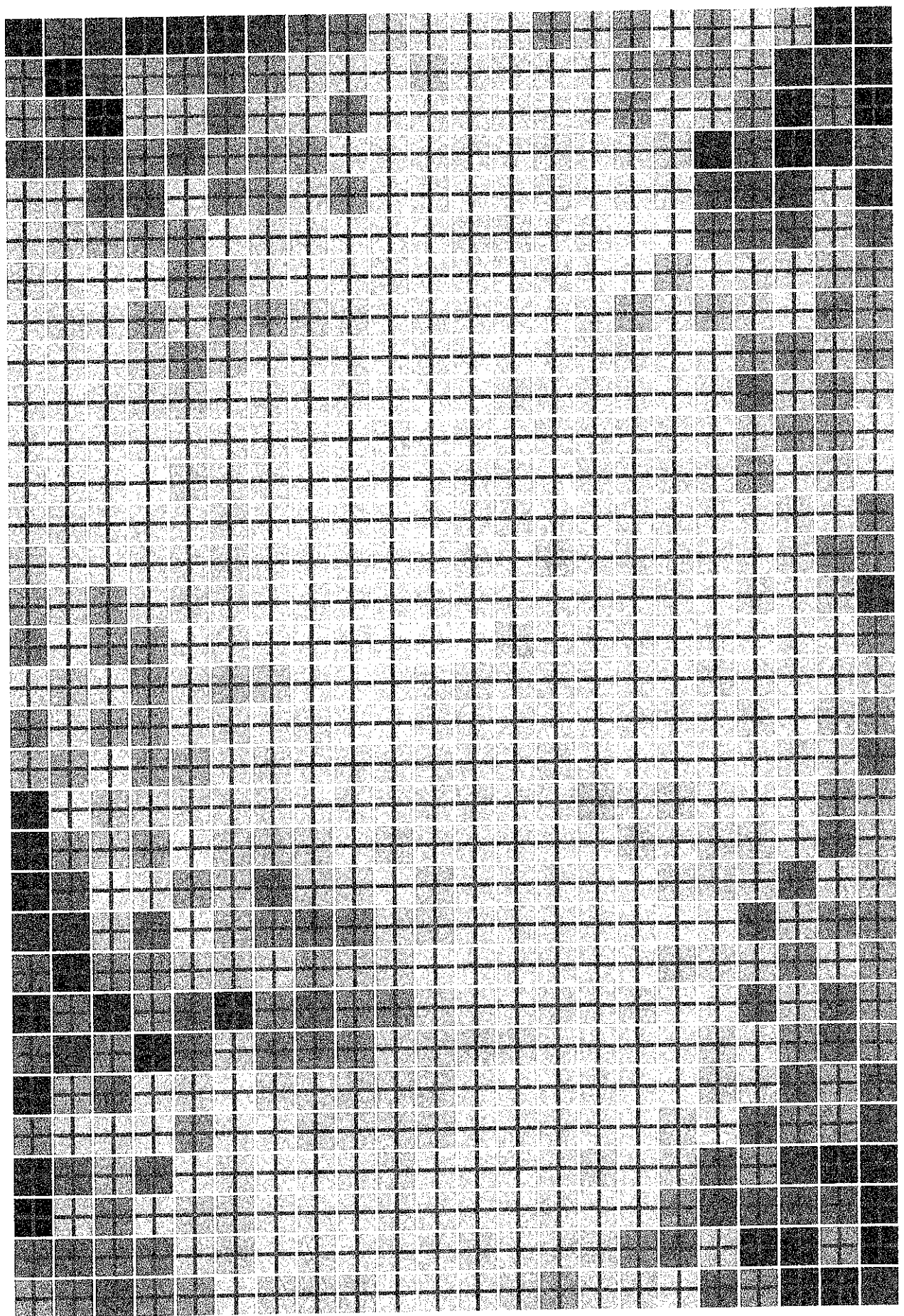


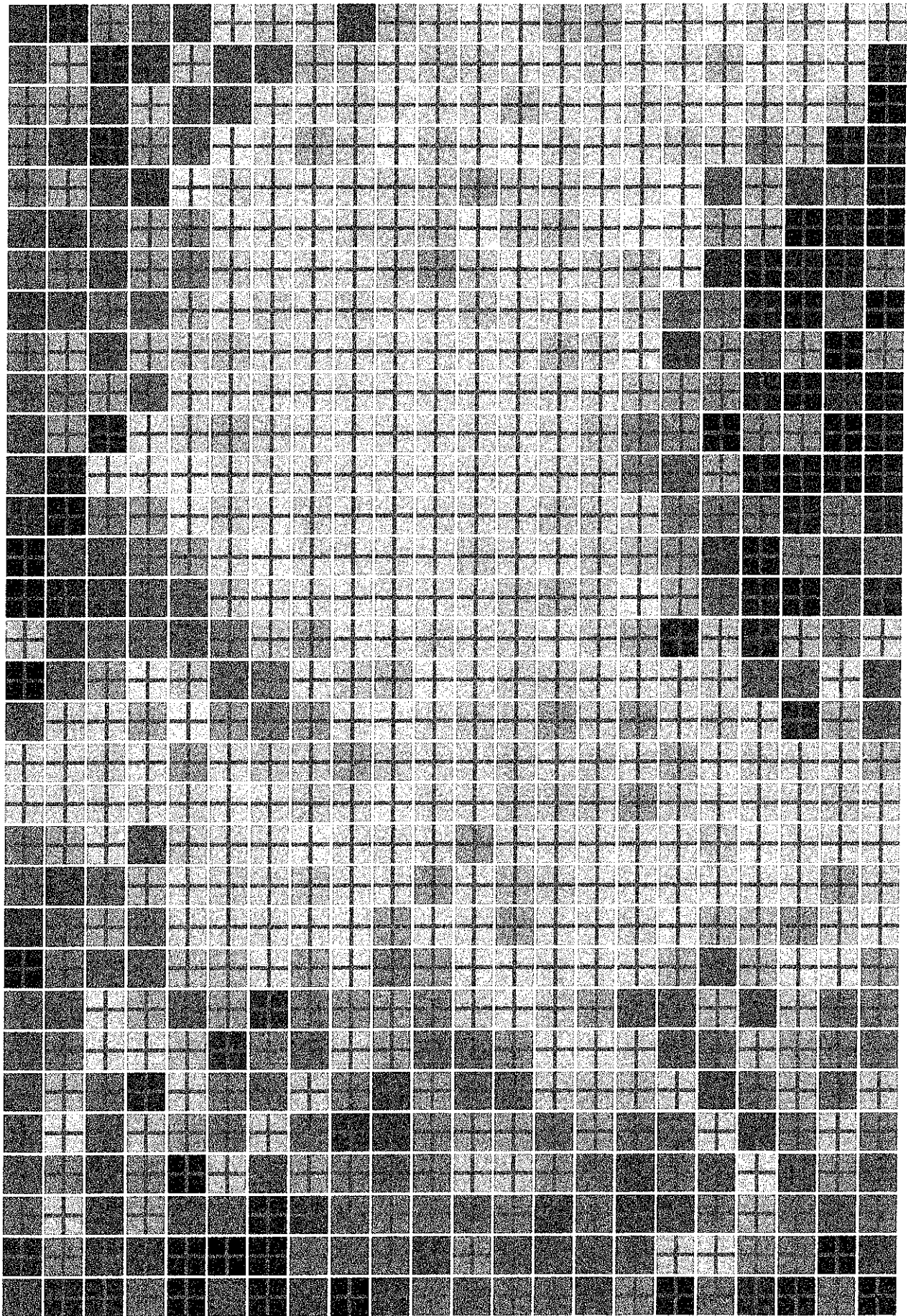


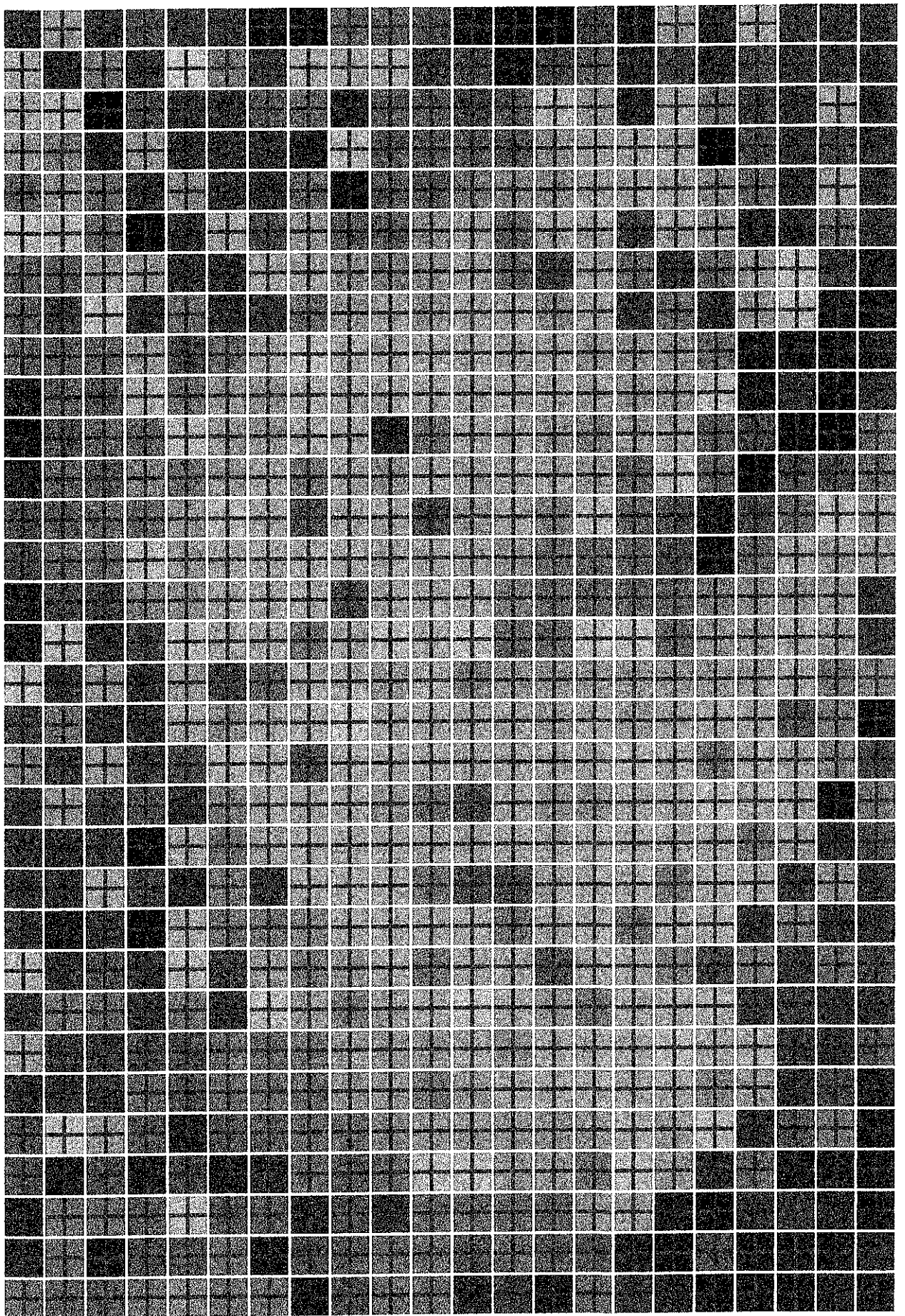


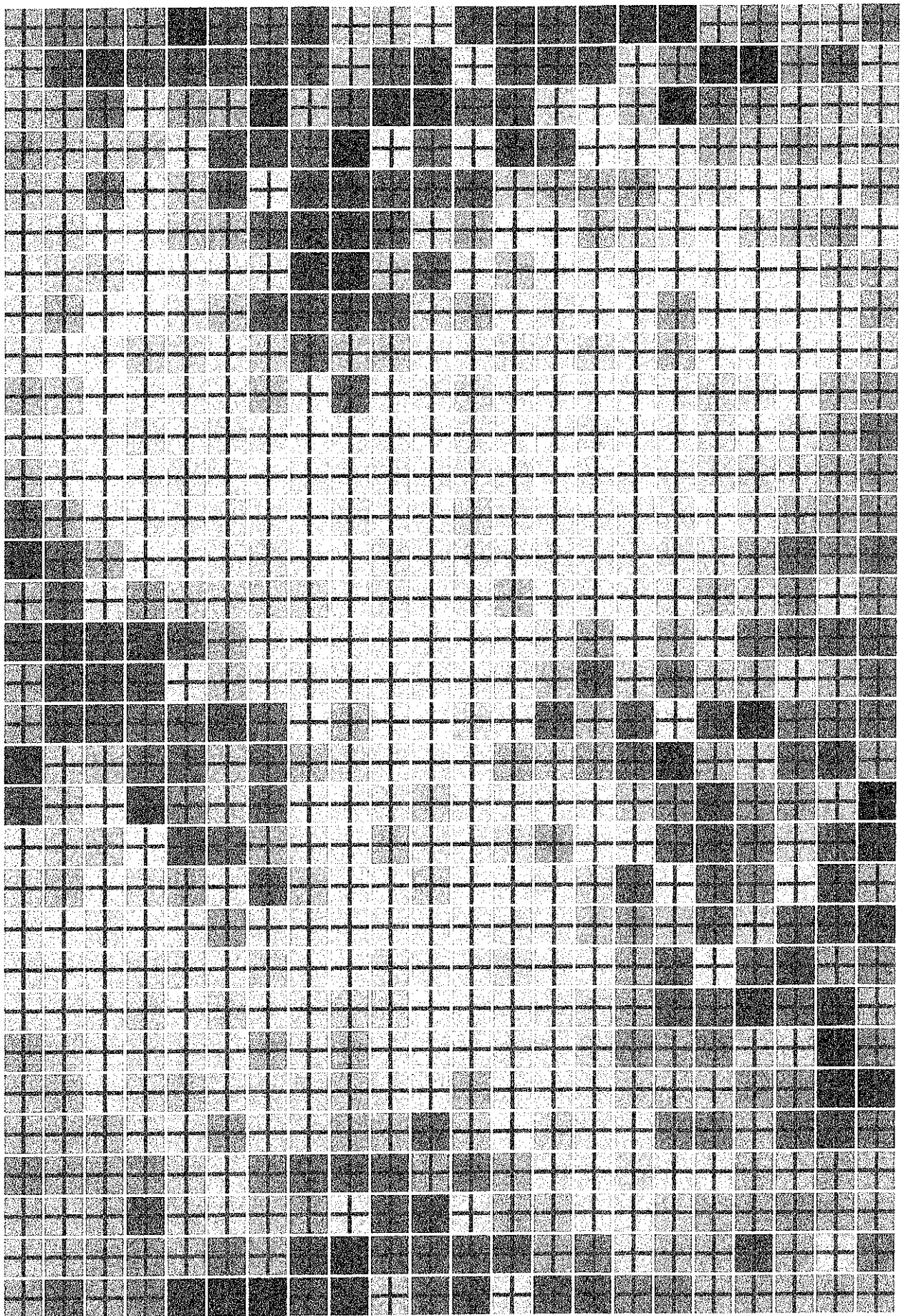


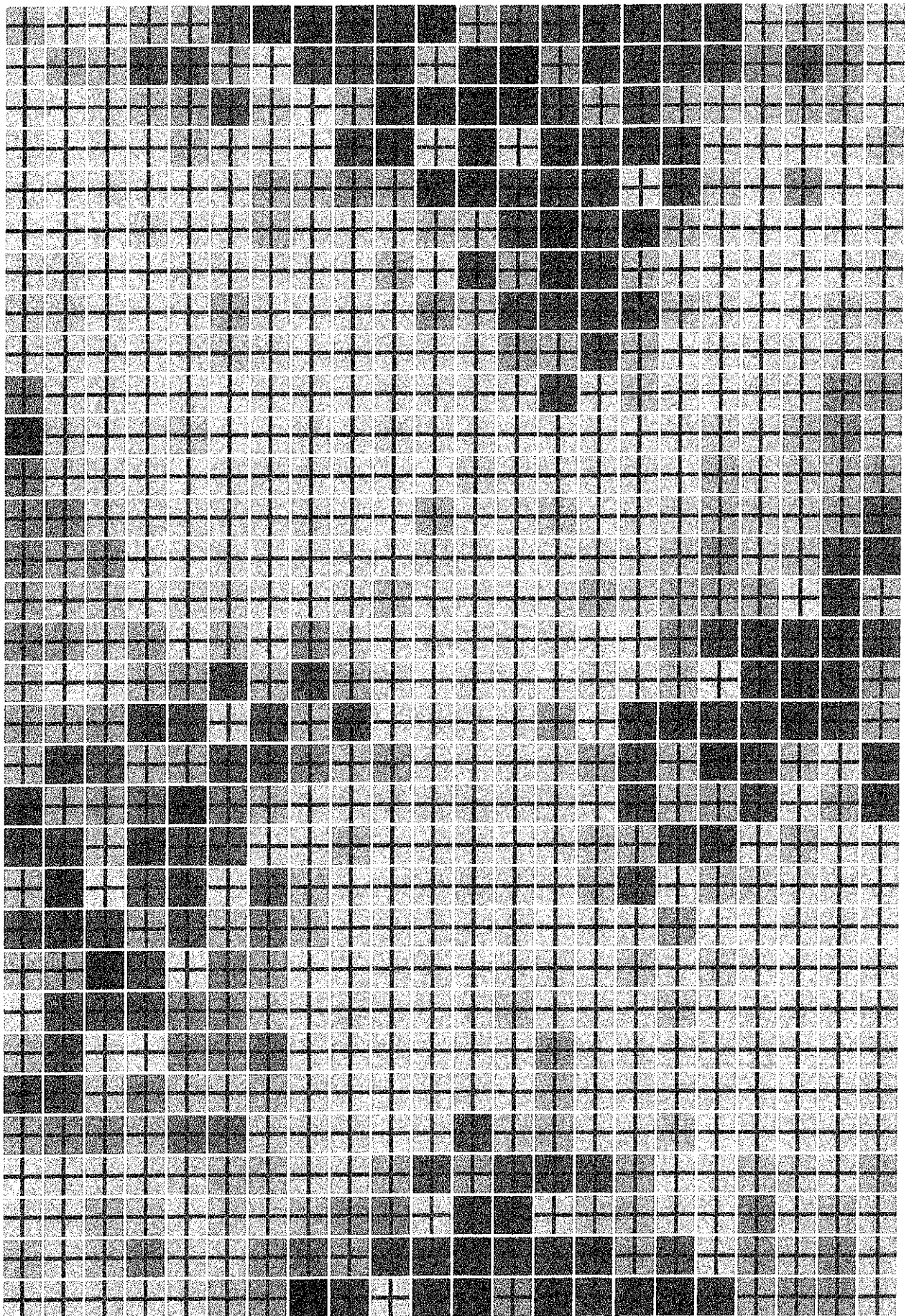


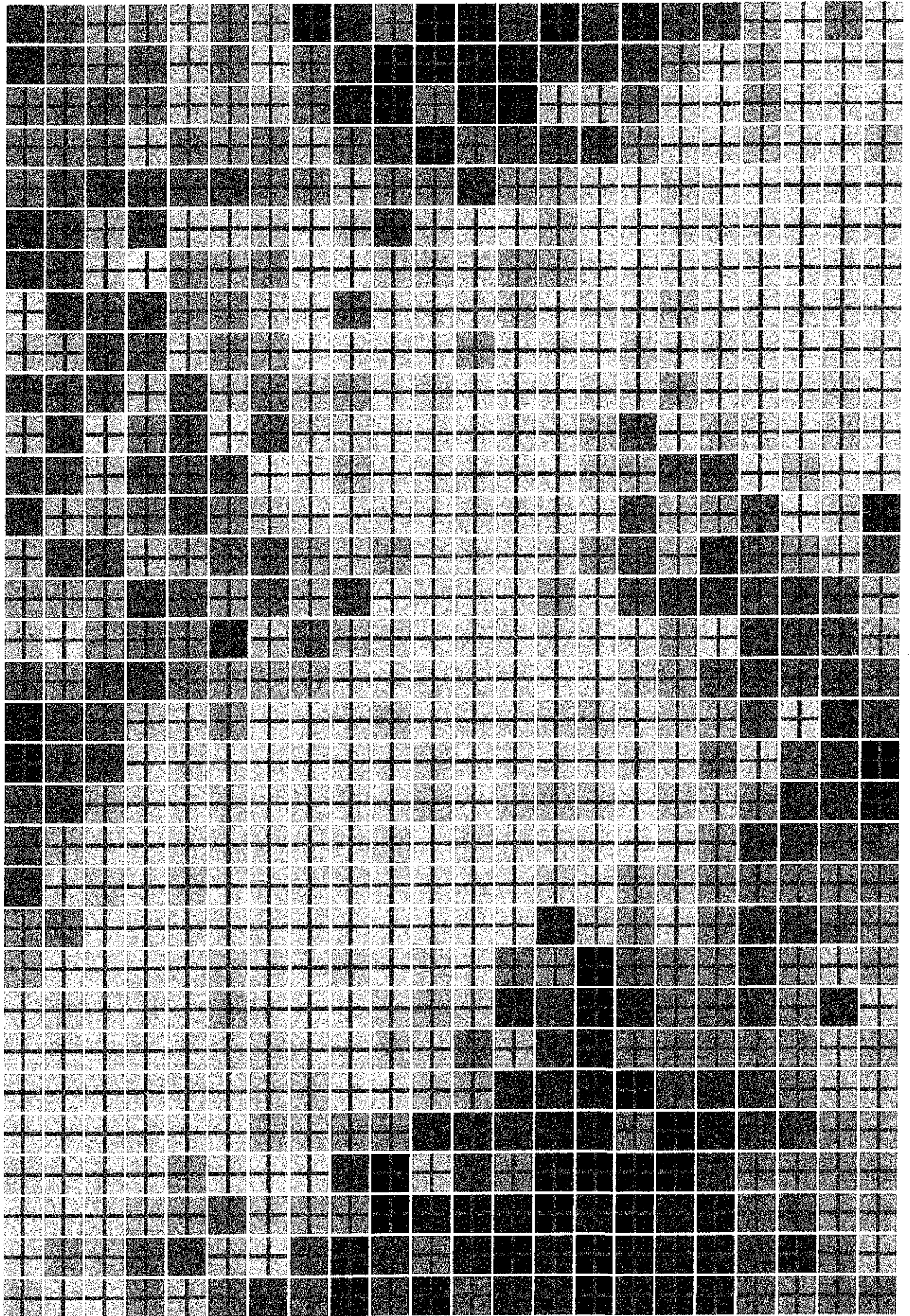


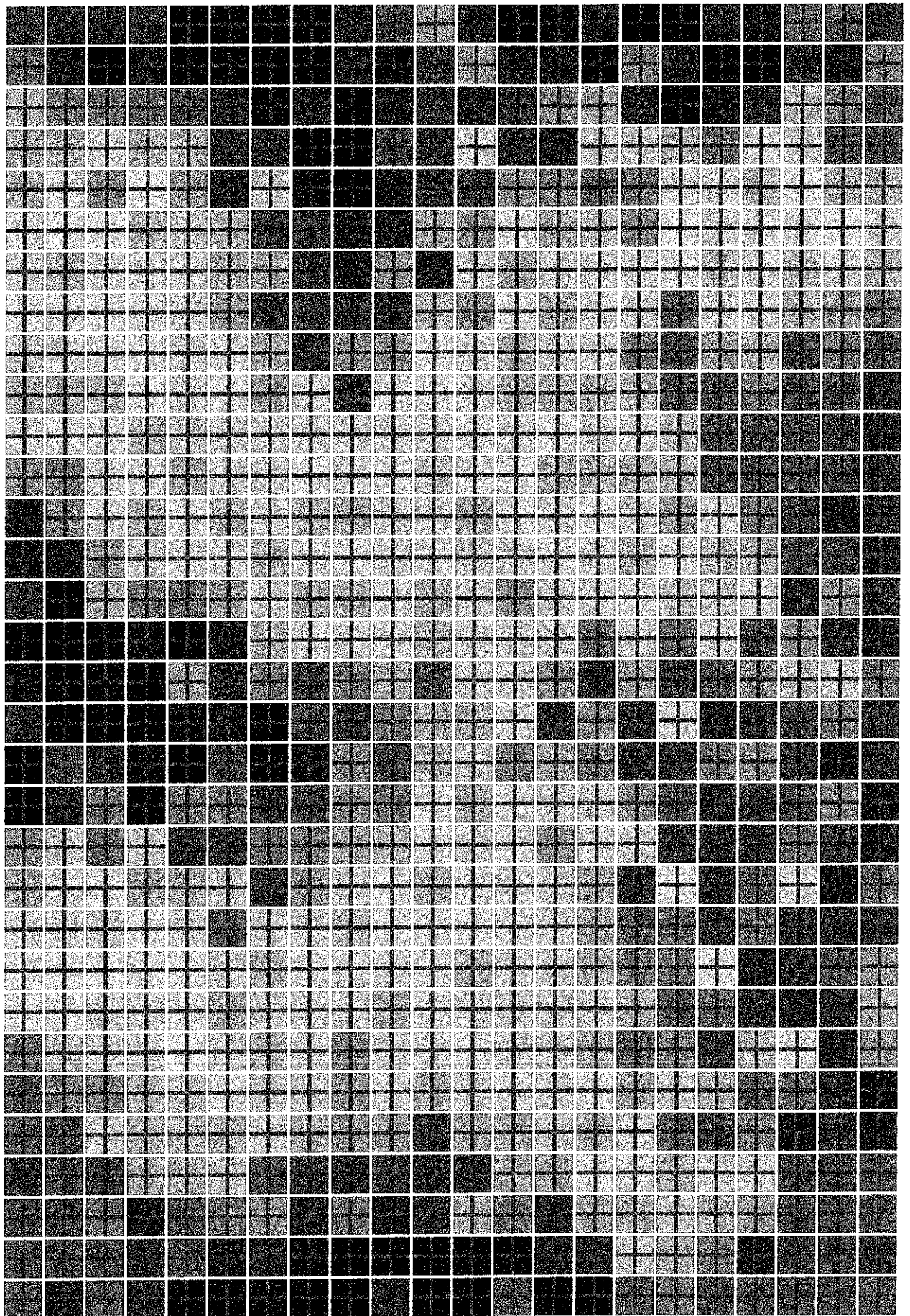


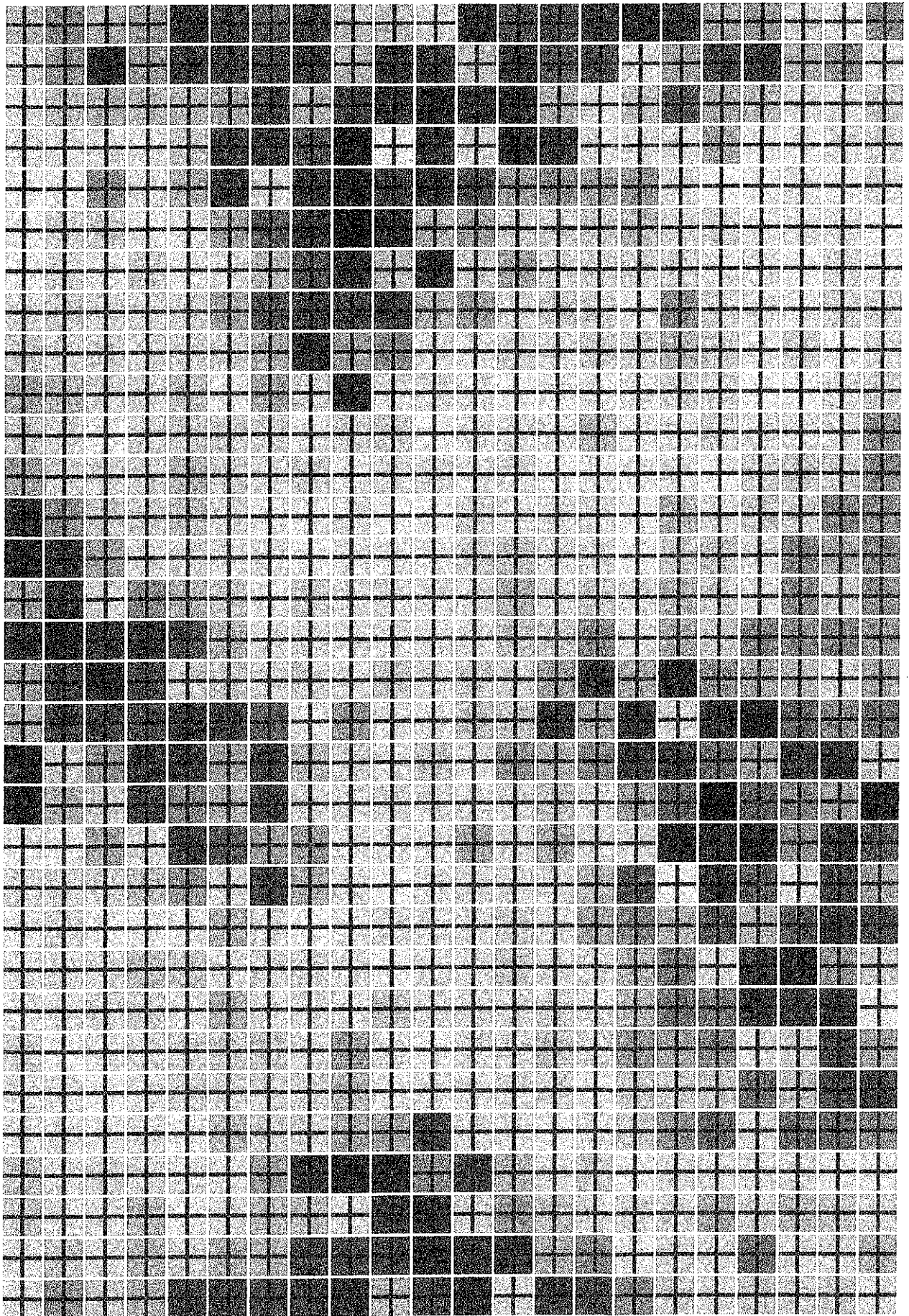


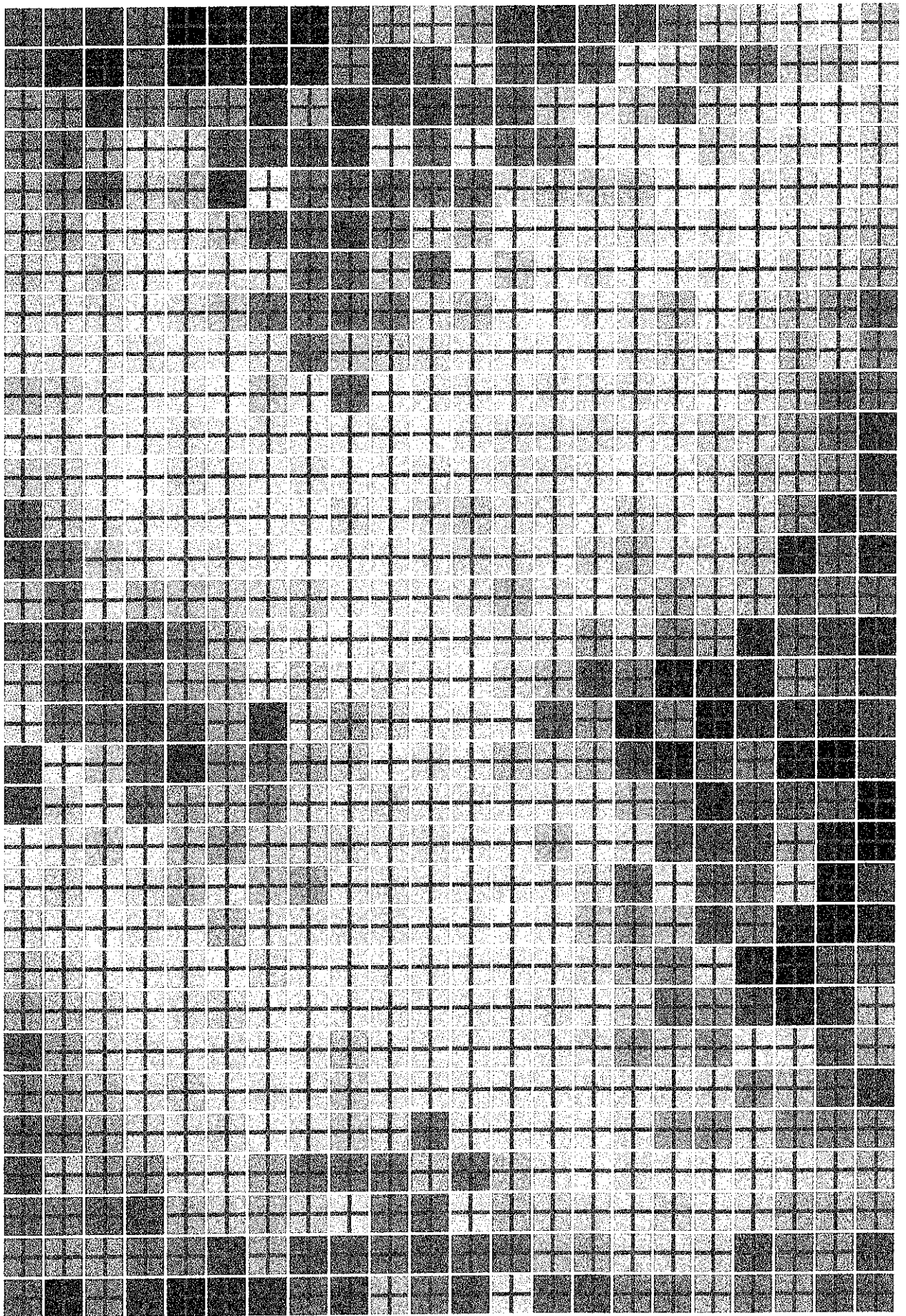


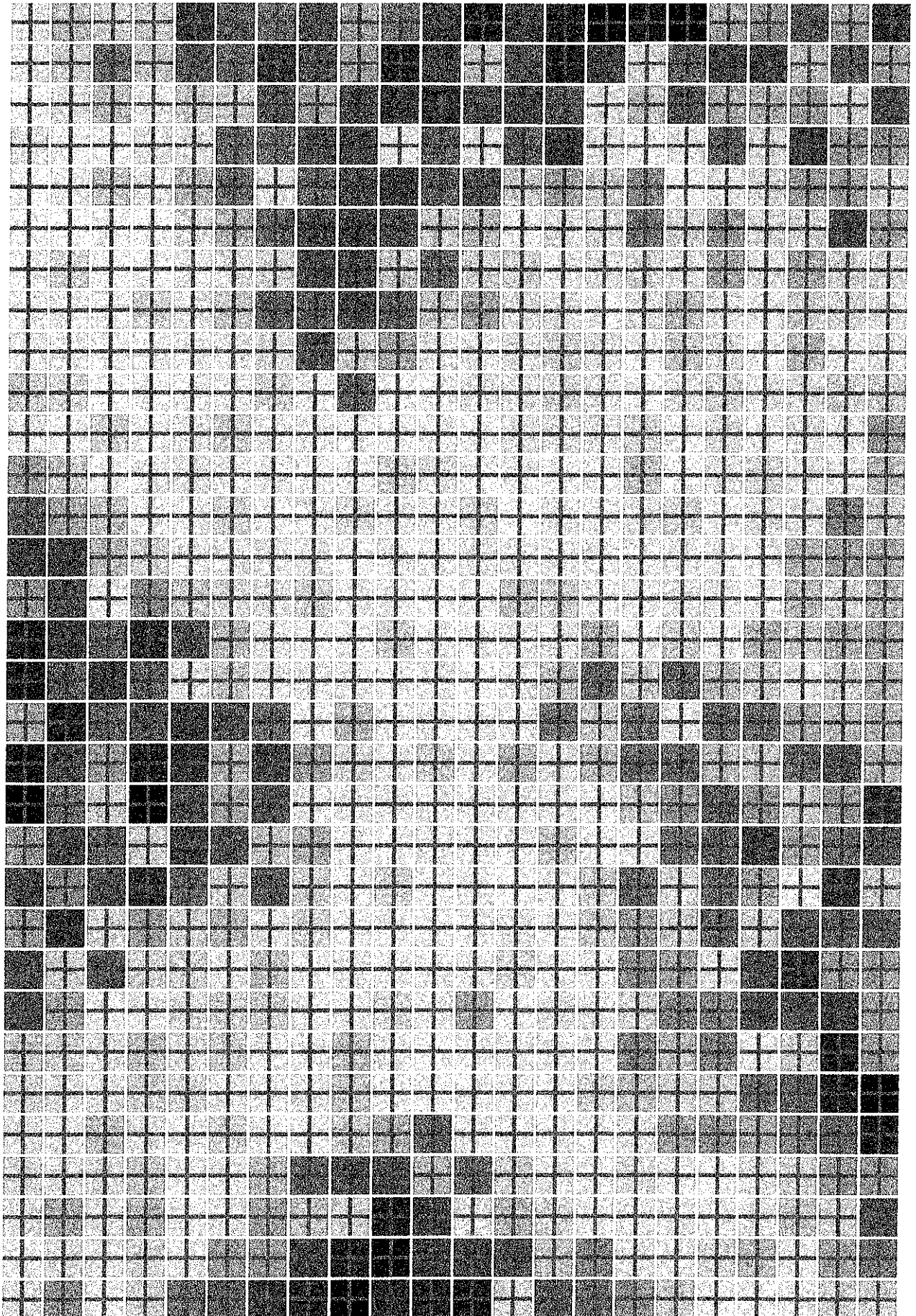


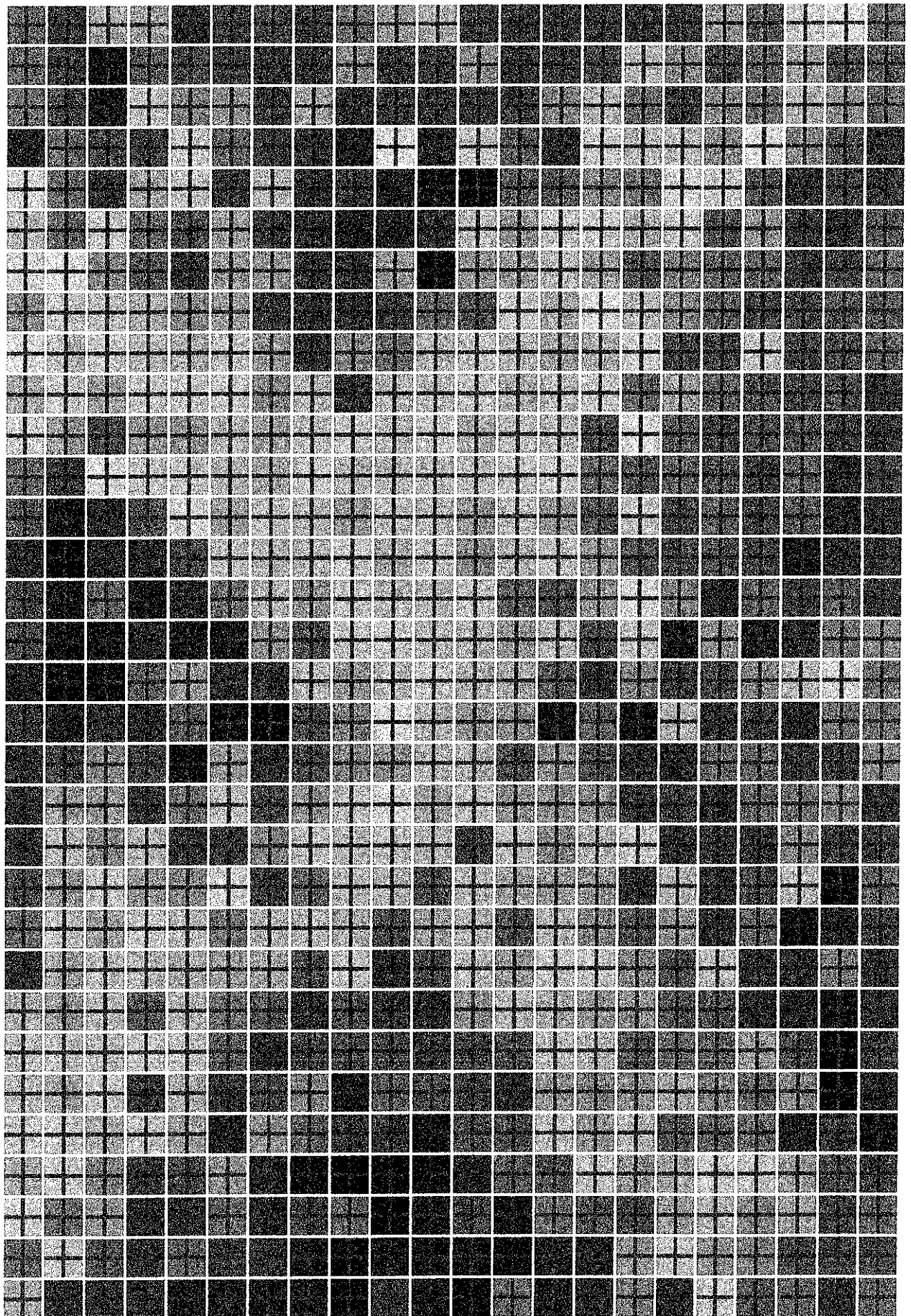


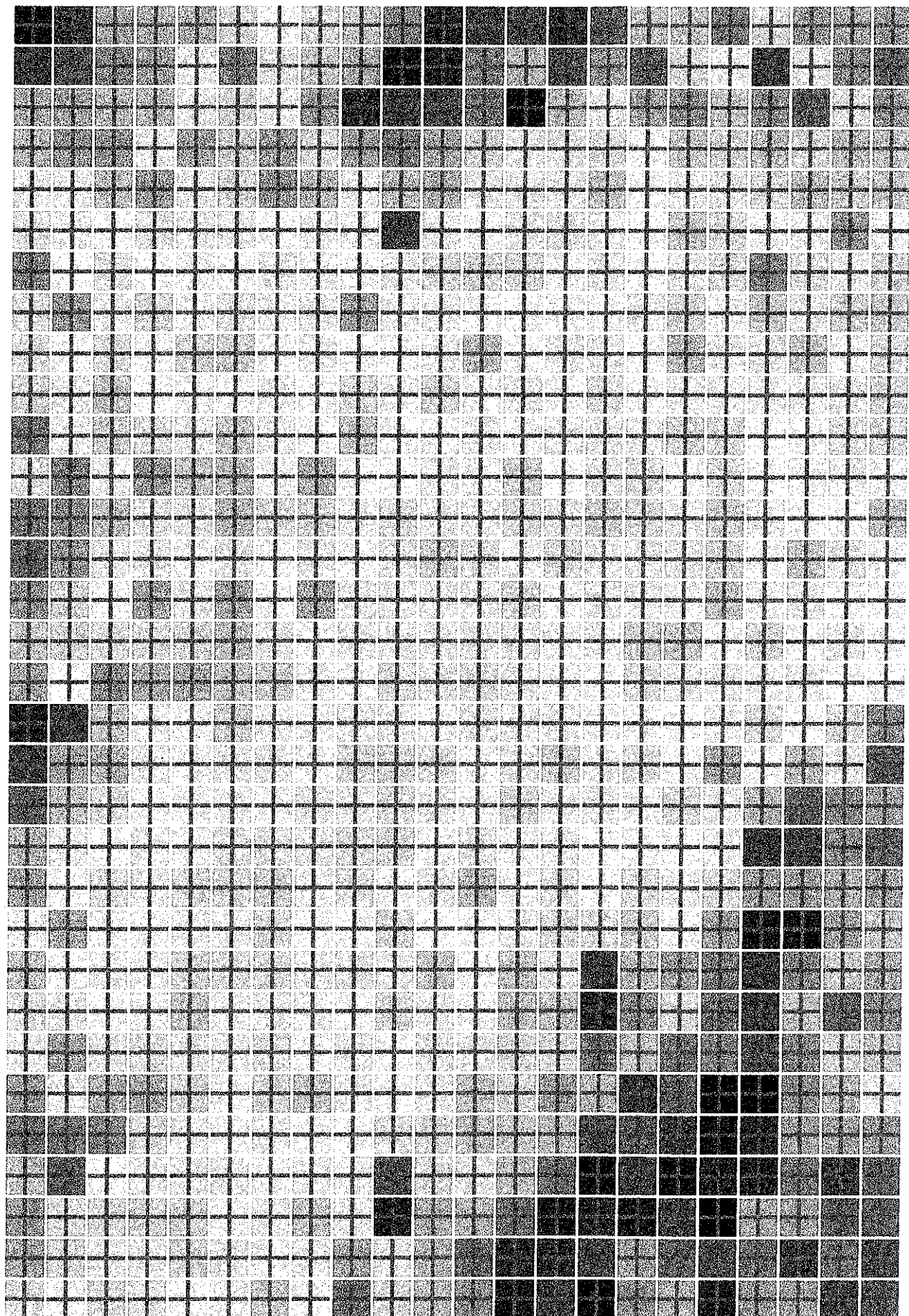












SACD/CYAD/212/16

24 de febrero de 2016

Dr. H.C. Félix Juan Alberto Beltrán Concepción
Prof. del Departamento de Investigación
y Conocimiento
Presente.

Asunto: Solicitud de información sobre su
reporte de periodo sabático.

La *Comisión encargada del análisis y evaluación de los informes de actividades desarrolladas en períodos o años sabáticos y el análisis de las becas para estudios de posgrado*, le solicita a usted lo siguiente:

- Compruebe las actividades referentes a los puntos no. 2, 3, 4 y 5 (constancias, reportes fotográficos, y archivos digitales) de su reporte de actividades de periodo sabático.

Sin otro particular por el momento, y en espera de contar con su asistencia, quedo de usted.

Atentamente
Casa abierta al tiempo




Mtro. Ernesto Noriega Estrada



Alumna Berenice Santibáñez Posadas



Mtro. Víctor Collantes Vázquez



Mtro. Héctor Valerdi Madrigal
Coordinador de la Comisión




celso
FEB 08 PM 05:36 CD CYAD

México, D. F., a 08 de enero de 2016.

DR. ANÍBAL FIGUEROA CASTREJÓN
Presidente del Honorable Consejo Divisional
División de Ciencias y Artes
p r e s e n t e:

Estimado Dr. Aníbal:

Junto a la presente encontrará mi informe de actividades cumplidas durante mi periodo sabático, en el cual le adjunto la publicación.
Muchas gracias anticipadas por su consideración.


Félix Beltrán



REPORTE DE ACTIVIDADES DEL PERIODO SABATICO DE FELIX BELTRAN

ACTIVIDAD

1 La tipografía y sus palabras

REPORTE

Introducción acerca de la tipografía.
Selección de 150 entradas principales de la tipografía.
Diseño de libro en archivo digital.

ACTIVIDAD

2 Coordinación de la exposición de obra plástica

Jorge Martínez Marín, Maestro de la pintura.
México
Galería Artis
Vestíbulo
Coordinación de Servicios de Información
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco
Mayo 18 a junio 05, 2015

Eduardo Marín Potrille,
Cuba
Galería Artis
Vestíbulo Coordinación de Servicios de Información
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco

REPORTE

Diseño de la difusión de la exposición.
Reporte fotográfico.
Constancia de la Coordinación de Servicios de Información, de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco.

ACTIVIDAD

3 Coordinación de la exposición de diseño gráfico

Ives Zimmermann
España

Galería Artis
Vestíbulo
Coordinación de Servicios de Información
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco
Marzo 16 al 27, 2015

Joaquín Rodríguez
México
Galería Artis
Vestíbulo Coordinación de Servicios de Información
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco
Julio 13 al 29, 2015

REPORTE

Diseño de la difusión de la exposición.
Reporte fotográfico.
Constancia de la Coordinación de Servicios de Información, de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco.

ACTIVIDAD

4 Coordinación de 3 Exposiciones individuales de obra plástica

La tipografía como marca
Sala de exposiciones
Universidad Anáhuac Querétaro
Querétaro
México
23 de enero a 06 de febrero, 2015

Félix Beltrán, vistas aéreas.
Galería Artis
Vestíbulo
Coordinación de Servicios de Información
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco
Febrero 04 al 18, 2015

Nuevas Vistas Aéreas
Galería de Universitaria de Arte
Universidad Autónoma de Querétaro

Campus San Juan del Río
Marzo 13 a abril 12, 2015

REPORTE

Realización de obra.
Diseño de la difusión de la exposición.
Reporte fotográfico.
Constancia de la Coordinación de Servicios de Información, de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco; de la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México; y del Instituto de Investigaciones Multidisciplinarias.

ACTIVIDAD

5 Realización de 4 entrevistas

Acerca de mi pintura
Entrevista a Jorge Martínez Marín
Entretejidos
ICONOS
México DF
ISSN 2395-8154

Reflexiones sobre el diseño industrial
Entrevista a Oscar Salinas
Taller Servicio 24 Horas
Año 11
Número 21 Bis
ISSN 1665-0670

La Práctica del Ludograma
Entrevista con Juan Carlos Berthelon
Revista a! Diseño
México DF
México
Número 110
Noviembre, 2015
ISSN 9770 1887 73010

Crítica al cine
Entrevista a Magdiel Aspillaga
Revista Academus

Universidad Autónoma de Querétaro
Año 7
Número 13
Segundo Semestre
2015
ISSN 2007-4662
En prensa

REPORTE

Realización de las entrevistas.
Captura de las entrevistas.
Archivos digitales.

LA TIPOGRAFÍA Y SUS PALABRAS

Félix Beltrán

La representación tiene dos tendencias principales, una hacia la realidad y la otra se distancia de ésta. Esto se evidencia en todas las etapas de la historia y cada una de estas resulta testimonial.

En etapas recientes la distancia de la realidad se ha acrecentado como nunca antes, a partir de las más diversas tendencias y nuevos recursos, donde la imagen tiene sus más insólitas facetas.

Con frecuencia se hace referencia a la imagen y al texto como si fuesen diferentes medios, lo cual resulta un error porque el texto es imagen, solo que parte de la tradición oral para preservarla.

El texto esta compuesto por letras convertidas en palabras así como en frases para su lectura. Éste no solo preserva la ideas para si mismo, para los demás, para el futuro, debería no descuidar el facilitar la lectura del público, como la comprensión tratando de reducir, de acuerdo a las posibilidades, la sustitución arbitraria. Las letras tienen aciertos y desaciertos, al ser considerado el texto como un poder que, a veces, supera a la otra imagen.

Los inicios del abecedario se encuentran dispersos en la historia, a pesar de lo cual es posible encontrar ciertas evidencias. Hace cerca de 3000 años aparecen representaciones más simplificadas de las que correspondían a las primeras escrituras. A la letra A le correspondía un buey con la cabeza hacia abajo, probablemente resultaba más fácil de representar. La letra B es el plano de una casa. La C aparece inspirada en la cabeza de un camello. La D es una letra que tiene más interpretaciones que otras, su antecedente más distante era una mano, que los fenicios interpretaron como una puerta o la entrada de una tienda. La E, resulta más difícil de precisar sobre sus inicios, al parecer se trata de una persona con los brazos en alto como parte de un ritual y con el tiempo, es asociada a una especie de tridente. La F tiene antecedentes asociados a la U, V, W y también la Y, de acuerdo a ciertas culturas era una estaca para plantar una tienda. La G tiene inicios en la historia más evidentes, en el año 312 antes de nuestra para resolver un conflicto gráfico. La H recuerda una cerca. La I procede de una mano. La J es una letra medieval y para que no se confundiera con otras parecidas tiene una cola. La K evoca una mano abierta. La L, en sus inicios fue un arado fenicio. La M era el agua y pasó a los fenicios con este mismo sentido. La N, al parecer representaba una serpiente acuática. La O fue, en sus inicios, un ojo. La P era como una boca o hablar y fue adoptada por los fenicios como otras letras. De la Q toda-

vía no se encuentra su procedencia y a veces se le considera una cabeza vista dese atrás o un mono con cola. La R es el perfil de una cabeza egipcia, los fenicios la simplificaron como una P mirando hacia la izquierda, después cambió de orientación en el abecedario griego y cuando paso a los romanos se alargó el trazo diagonal. La S se formó entre dientes y llega al abecedario fenicio como dos afilados dientes. La T fue usada por los fenicios plantada para firmar documentos. La U es una variante medieval de la V. La V tiene sus antecedentes en la F de los fenicios. La W fue la última en aparecer en el abecedario. La X se inspira en los fenicios y representa un pez, más tarde se asocia con el sumar y después con el multiplicar. La Y fue incorporada para traducir ciertas palabras. La Z es el trazo de una espada, como en latín no podía representar un sonido, pasó a ser la letra con la cual termina el abecedario.

Todos estos intentos de una evolución de innumerables años fueron para sustituir los sonidos, a pesar de resultados distanciados de las referencias, se trataba de una alternativa más rápida para preservar los sonidos propios de la tradición oral.

El establecido abecedario romano evidencia que las letras están constituidas principalmente por líneas rectas lo que evidentemente facilita el reproducirlas o esculpir las sobre las sólidas superficies. Estas líneas tienen tres tendencias las finas, las medias y las que tienen un espesor por encima de las medias convirtiéndose en planos.

AAAA

Dentro de las características de las letras están el color, la textura así como la posición, como es propio de la imagen que no tiene un antecedente oral.

COLOR TEXTURA NOICISOD

Resulta fácil el clasificar las letras de acuerdo a su estructura en rectas, curvas o mixtas, como las letras que tienen de lados idénticos o diferentes.

AEFHILMNTVWXYZ

COS

BDGJPQRU

AHIMOTUVWX
BCDEFGJKLN PQRSYZ

También se pueden clasificar de acuerdo a su dirección de frente o de perfil, así como las ascendentes, descendentes y las que tienen ambas direcciones.

AHIMOQTUVWXY
BCDEFGJKLN PRSZ
AJLM

VWY
NX

Otras letras serían las que están abiertas, cerradas, o las mixtas que están tanto abiertas como cerradas.

CEFGHJKLMNSTUVWXYZ
DOQ
ABPR

Es destacar que el espacio entre las letras es relativo a su estructura, no es lo mismo el espacio entre letras de lados rectos, curvos o mixtos y la combinación de éstas, ya que en ciertos casos los lados resultan cóncavos o convexos.

AEFH IKLMNTVWXYZ

COS BDGJPQRU

Las letras tienen diferentes anchos en sí y en el transcurrir del tiempo aparecieron las condensadas como las extendidas para ocupar menos o más espacio de acuerdo a las necesidades.

AA

Por otra parte deseo destacar que las diferencias entre letras resultan con frecuencia mínimas y que, incluso, ciertas letras se convierten en otras mediante la adición o sustracción de elementos, como sería la P que potencialmente es una B o la propia R que potencialmente es una P.

PPCF JI OV

Existen ciertas creencias las cuales no comparto acerca del abecedario, como que está compuesto por 26 letras, lo cual no es cierto, porque cuando fueron establecidas las minúsculas, hace cerca de 2000 años, éstas no eran coincidentes con todas las mayúsculas, y sus alturas eran menores, además tienen letras centradas como la x, con ascendencias o descendencias como ocurre con la b o con la p, entre otras.

Con frecuencia se afirma que la historia de las letras se inicia con las que tienen serif, lo cual no es así, el serif y la diferencia de espesores aparecen después. Posteriormente aparecen de nuevo las sans serif, consideradas las más representantes de lo moderno.

Otra de las tantas creencias es la clasificación establecida entre letras con serif y sans serif y su diferencia en que unas tienen terminaciones y otras no. Si comparamos una O que tiene serif con otra que no lo tiene la diferencia está en los espesores no en las terminaciones.

OO

En uno de mis artículos, aparecido a principios de los años 70, cuando todavía no se esperaba la revolución digital proponía para reducir las dificultades de la lectura que los acentos fuesen una letra más pesada, que el espaciado entre letras fuese más fonético, que el punto y seguido fuese por medio de un espacio como pausa y el punto y aparte el doble de ese espacio, lo que no resultaba factible en las condiciones predominantes de los medios de reproducción.

Para concluir deseo reiterar que el abecedario es imagen a pesar de sus arbitrariedades en relación a sus realidades condicionantes y parte de un antecedente oral.

a bando

Véase *párrafo francés*, *sangría a bando*.

acento

Signo de forma variable que se agrega a la vocal de una sílaba para indicar la intensidad o pronunciación de una palabra. En español solamente se emplea el agudo, pero en otros idiomas los hay: agudo circunflejo, breve, flotante, grave, largo.

acento breve

Pequeño símbolo en semicírculo abierto hacia arriba para indicar la pronunciación de una vocal corta o sin enfatizar.

acento circunflejo

Símbolo (^) que en algunos idiomas se coloca sobre una vocal para indicar una cualidad especial (contracción, pronunciación...).

acento largo

Véase *macrón*.

acoplamiento

Es la reducción de espacio entre dos caracteres adyacentes para mejorar su apariencia. Véase *blanco*, *kerning*, *tracking*.

acrónimo

Es un término formado por las iniciales de las palabras de una expresión compuesta y que se pronuncia como una palabra por derecho propio. Ejemplo: IMSS (Instituto Mexicano del Seguro Social).

alineación

Es la forma como se dispone el borde vertical de una columna de texto. Puede ser: alineación por la derecha, por la izquierda (véase *composición en bandera*), texto centrado o texto justificado.

alineación base

La alineación de caracteres tipográficos de diferentes tamaños o fuentes en sus líneas bases. También se dice *parangonación*, *alineación por la base*. Véase *línea base*.

altura del tipo

La altura de una pieza de tipografía desde la base hasta la superficie del ojo. En México, Estados Unidos y en Inglaterra es de 23.3 mm; en Europa y América Latina es de 23.5 mm.

ampersand

Es el signo &, que se usa para representar la letra y.

ancho

Distancia entre las caras laterales de un tipo. Véase *cuerpo*.

árbol de la letra

Distancia que existe entre la base y el hombro de un tipo. En otras palabras: el paralelepípedo en que se apoya el ojo de la letra.

asta

Elemento vertical de la letra formado por líneas que pueden ser rectas, curvas o mixtas.

asta ascendente

El asta recta de las letras minúsculas que se extiende arriba del ojo medio de la letra (*b, d, f, h, k, l, t*). También se dice *rasgo ascendente, trazo ascendente*.

asta curva

En una letra, el trazo que cambia de dirección, ya sea en arco (*D, C, G, U*) o en curva (*O, Q*).

asta descendente

La parte de caja baja de un tipo que se extiende abajo de la línea base de la altura *x*, como en las letras *p, q, j, g, y*.

asterisco

Signo en forma de estrella (*), que generalmente se usa como marca de referencia en un texto para indicar una llamada o un pie de página.

atado

Tres resmas o 1500 hojas.

avance de línea

El equivalente en fotocomposición al interlineado, medido de línea base a línea base en milímetros, pulgadas o puntos.

bala

Punto negro o grueso (•) que se emplea para detallar o listar el texto. Véase *topo*.

barra

Signo que consiste en una recta inclinada de derecha a izquierda, también llamada *diagonal*. En los símbolos técnicos significa *por*: km/h (kilómetro por hora), y en matemáticas significa *dividido por*: $\frac{1}{2}$ (uno dividido por dos).

barra inversa

Consiste en una diagonal invertida trazada de izquierda a derecha. Se usa en informática.

base

Véase *pie*.

bisel

En los tipos de metal, la superficie sesgada que conectan la cara al hombro.

blanco

Espacio que se deja para mejorar la apariencia o para llenar un área dada. Es de varios tipos: entre letras (*interletrado*), entre palabras (*espacio*), entre líneas (*interlineado*), entre párrafos (*línea blanca*). Véase *acoplamiento*, *Kerning*, *tracking*.

bulto

Dos resmas o 1000 hojas.

caja

1. Nombre para designar la longitud de una línea en el texto justificado, o línea máxima en el texto no justificado.
2. Cajón rectangular del tipógrafo dividido en pequeños compartimentos para guardar tipos.
3. El espacio impreso de una página tipográfica, que da las medidas de ancho y alto de la composición. Véase *caja de composición*.

caja alta

Letras mayúsculas de una fuente tipográfica; el término se deriva de la caja del tipógrafo que era generalmente en pares, alta para mayúsculas y baja para minúsculas.

caja baja

Letras minúsculas de una fuente, a diferencia de las mayúsculas o caja alta.

caja de composición

La parte impresa en una plana. También conocida como *mancha*.

cálculo tipográfico

El proceso de calcular el espacio o número de páginas que se requerirán para acomodar el texto que se va a componer. Para el cálculo se toma en consideración las características de la composición (en el tamaño, ojo o peso, interlineado, medida). El procesador de palabras nos proporciona cálculos exactos e instantáneos de la longitud de un texto.

calderón

Signo no imprimible en las aplicaciones del procesador de palabras para indicar un párrafo nuevo. Se representa como una P invertida (la parte derecha colocada a la izquierda y lo blanco en negro (¶)).

caligrafía

El arte de escribir con letra bella y correctamente formada.

callejón

En composición tipográfica, los blancos de dos o más líneas que coinciden y dan lugar a un blanco vertical mayor.

canal

Hendidura que corre a lo largo de la superficie de la base de un tipo metálico de imprenta.

capitular colgante

Letra capital grande de una parte de texto, que se coloca junto al margen izquierdo del párrafo.

capitular inicial

La primera letra de un fragmento de texto. Puede ser agrandada y compuesta como caída, colgada o elevada, a menudo en el comienzo de un capítulo.

capítulos seguidos

Capítulos que no comienzan en una nueva página sino inmediatamente siguen el capítulo anterior.

cara

Es la superficie de impresión de cualquier tipo metálico; actualmente se utiliza para designar la familia o serie de una fuente con características similares, como cara moderna o antigua.

caraácter

Cada uno de los elementos tipográficos que forman una fuente: letras, cifras, signos de puntuación. Sinónimos: *carácter tipográfico, letra, letra de imprenta, tipo.*

carácter digital

Tipo que se forma a partir de fórmulas matemáticas en autoedición.

carácter doble

Tradicionalmente, en tipografía de metal, dos letras en un solo cuerpo de tipo, como una ligadura o diptongo. Véase *ligadura.*

carácter especial

Carácter que no forma parte de una familia de caracteres. Existen varias fuentes de caracteres especiales para textos especializados (cruces, flechas, signos meteorológicos, etc.).

caracteres de adorno

Caracteres itálicos ornamentales con apéndices decorativos.

caracteres por línea

Número de caracteres tipográficos por línea (cpl).

caracteres por pulgada

Número de caracteres tipográficos por pulgada (cpi, *characters per inch*). Véase *pitch*.

catálogo de tipos

Impreso que muestra el conjunto disponible de tipos, fuentes, tamaños, etcétera.

cícero

Unidad de medida tipográfica del sistema Didot o europeo. Un cícero equivale a 12 puntos didot, o 4.5 mm.

cifra

Signo para representar gráficamente un número. Véase *cifras*, *cifras capitales*, *cifras elzevirianas*.

cifras arábigas

Los caracteres con que se representan los números arábigos (1234567890). Aunque se describen como arábigos, presumiendo así su origen, estos símbolos numéricos han sido rastreados a símbolos hindi, usados en India.

cifras capitales

Conjunto de números arábigos que se alinean tanto por la parte superior como por la inferior por ser de la misma altura. También se les llama *cifras modernas*, *números alineados*.

cifras elzevirianas

Números arábigos diseñados con astas descendentes y ascendentes y, por tanto no conservan la misma altura y alineamiento estándar. También se llaman números no alineados. No es conveniente utilizarlas con letras mayúsculas.

cifras romanas

Conjunto de caracteres o letras con que se representan las cantidades en la numeración romana.

clasificación Thibaudeau

Ideada por Francis Thibaudeau en 1924 para clasificar las letras. Establece cuatro familias fundamentales: romana antigua o elzeviriana, romana moderna o de Didot, egipcia y paloseco; las complementarias son los caracteres de escritura y los de fantasía.

color tipográfico

Efecto general de oscuros y claros en una página de texto impreso, afectado por la selección de tipografía, interlineado y márgenes.

comillas inteligentes

Característica de muchas aplicaciones que convierten automáticamente las comillas invertidas para corregir las comillas, graduando su posición en el texto.

comillas invertidas

Par de comillas que se utilizan al principio de cada párrafo de una cita cuando se separan por punto y aparte.

comodín

En las aplicaciones de procesamiento de palabras, símbolo o carácter (asterisco o signo de interrogación) que puede ocupar el lugar de cualquier carácter sencillo o grupo de caracteres.

componer en altas/bajas

Instrucción al tipógrafo para cambiar caracteres a caja alta y caja baja (mayúsculas y minúsculas) cuando el texto se ha compuesto sólo en altas o sólo en bajas.

composición a bando

Texto en que, excepto la primera línea, las demás van con sangría. También se llama *párrafo francés*, *sangría a bando*.

composición centrada

Alineación simétrica del texto en relación con el eje de la página.

composición cerrada

Texto compuesto sin espacio extra (interlineado) entre las líneas (6/6, 8/8).

composición en bandera

Composición en líneas desiguales sin división de palabras, que se justifican a la izquierda o a la derecha pero no en el lado opuesto. Puede ser bandera por la derecha si se justifica por la izquierda, y bandera por la izquierda si la justificación es por la derecha. También se dice composición *irregular* o *quebrada*.

composición compacta

Tipografía compuesta con el mínimo espacio entre palabras y oraciones.

composición mecánica

Cualquier forma de composición tipográfica que comprenda un teclado y una máquina de fundir caracteres de metal. Las dos principales son *monotipo* y *linotipo*.

composición en piña

Estilo de composición tipográfica en que líneas sucesivas son sangradas ligeramente más en ambas terminaciones, logrando que cada línea sea más corta que la anterior hasta que sólo una palabra ocupa la última línea, formando en conjunto un triángulo.

composición sobrante

Material compuesto que no cabe en el espacio designado para él.

composición quebrada

Tipografía compuesta con líneas desiguales, de manera que sus blancos dan apariencia de apertura. Véase *composición en bandera*.

copia suave

En la composición tradicional, el texto de prueba para ser revisado antes del arreglo final; dicese en oposición a copia dura o texto en páginas, copia impresa.

corchetes

Carácter tipográfico doble con forma rectangular, cuyos lados menores arriba y abajo se enfrentan en posición inversa; se usan para agrupar frases o líneas de texto. Al comienzo de la frase o a la izquierda del texto es llamado corchete de apertura (⌈), distinto del de cierre (⌋) a la derecha o final del texto. No deben confundirse con la llave; también se les llama *paréntesis angulares*.

cuartilla

Cuarta parte de un pliego.

dele

Signo de corrección que se utiliza para la supresión de una letra o texto. Se le representa de distintas formas: con la letra delta minúscula (d), con la zeta griega (q) o con la phi (f).

diagonal

Línea recta oblicua (/) que se traza de arriba abajo y de derecha a izquierda. En computación también se utiliza la diagonal inversa (\).

diéresis

Par de puntos colocados sobre el carácter afectado; También se llama crema y se emplea en español para dar sonido a la *u* en las sílabas *gue, gui*.

distribuir

1. Disponer en una página o impreso los elementos gráficos que la conforman.
2. El regreso de todo el material usado en un trabajo de impresión a su correspondiente lugar en la caja tipográfica.

edición

La serie de operaciones necesarias para publicar una obra. También así se denomina el conjunto de ejemplares impresos de una sola vez.

eme

Sinónimo de cuadratín, aun cuando se considera anglicismo. Es el ancho ocupado por una eme mayúscula, que al ser generalmente cuadrado, dio lugar a una medida lineal igual al tamaño del punto de la tipografía en que se está componiendo. Así, una eme de 9 puntos es de 9 puntos de ancho. Una eme de 12 puntos es generalmente llamada pica o pica eme; mide 4.22 mm (0.166 pulgadas). La mitad de una eme es llamada ene.

eme cuadrada

Espacio eme, que es del tamaño de un cuadrado del tamaño del tipo en que se está componiendo.

empastelamiento

Tradicionalmente, tipografía compuesta que inadvertidamente se ha mezclado.

empezar sin sangría

Instrucción al compositor para poner la primera línea de texto completa, es decir, sin sangrar.

ene

La mitad de una eme.

ene cuadrada

Espacio ene, que es del tamaño de la mitad de una eme o la mitad del cuadrado del tipo en que se está componiendo.

entrelazar

Reducir el espacio entre las letras para que se sobrepongan o enlacen.

error del impresor

Marca en un conjunto de pruebas que indica un error que ha sido causado por el compositor y no por el autor o editor.

escritura

Representación de una lengua, sonidos o ideas con letras y otros signos trazados sobre papel u otro soporte, por diversos medios.

esfera

Matriz intercambiable en forma esférica, que se usa en máquinas de escribir.

espaciado diferencial

El espaciado de cada letra de acuerdo con sus anchos individuales.

espaciado entre letras

Ajuste del espacio entre los caracteres tipográficos por *kerning* (reducción del espacio entre pares de letras) o por *tracking* (aumento o disminución del espacio entre caracteres individuales).

espaciado fijo de palabra

Un espacio constante entre palabras cuando la composición del texto es irregular, a diferencia del espaciado variable que es necesario para componer texto justificado.

espaciado proporcional

Caracteres tipográficos diseñados para que letras y números ocupen una cantidad apropiada de espacio para su forma, de manera que distribuyen la diferencia de ancho, por ejemplo, entre la *m* y la *l*.

espaciar

Colocar espacios entre las palabras y las letras en las líneas de una composición. La intención es que existan blancos o espacios iguales que permita el buen gusto y sentido de la proporción y equilibrio.

espacio

Pieza en blanco no imprimible que se usa individualmente o en múltiplos, para crear los espacios en el texto. Se deriva de la composición en metal que usaba unidades graduadas de tamaño. En las aplicaciones de la computadora algunas veces es posible definirlo a la propia conveniencia.

espacio de caracteres

La distancia entre cada letra determinada por el diseñador de la fuente, distinto de *kerning* (ajuste entre pares de caracteres) y *tracking* (ajuste entre caracteres individuales).

espacio completo

En impresión tipográfica un espacio entre dos líneas de tipografía.

espacio eme

Espacio del ancho del tamaño del tipo en que se está componiendo.

espacio ene

Espacio del ancho de la mitad del tamaño del tipo en que se está componiendo.

espacio fino

Espacio de un punto que se usa en composición tipográfica. También se dice espacio delgado o espacio de pelo.

espacio grueso

En composición tradicional en metal, un espacio de palabra que medía un tercio de una eme.

espacio mediano

En composición metálica tradicional un espacio de palabra que mide un cuarto de eme.

espacio óptico uniforme

El ajuste de los espacios entre las letras para crear una apariencia uniforme en una línea de texto.

espacio entre palabras

El espacio que hay entre palabras compuestas tipográficamente, basado en el ancho de los caracteres del tamaño de las letras; generalmente es constante si el texto es irregular, pero variable si está justificado.

espesor

Es la distancia entre las caras laterales de la letra. También se le conoce como **prosa**.

esquinas

Término tradicional para el material que se usa para construir esquinas en marcos rayados o para conectar bordes de adorno.

estampa

1. Imagen impresa.
2. En la composición tipográfica en metal, el término del compositor para una sola pieza de tipografía.

estampado

Procedimiento para estampar sobre cuero, tela, cartón.

estereotipia

Elementos tipográficos decorativos para hacer paneles con un patrón o borde.

folio

Es el término correcto para referirse al número que indica el orden las páginas, vaya solo o acompañado de alguna leyenda.

folleto

Impreso no periódico que consta de más de cuatro páginas y menos de cincuenta.

formatear

Aplicar el formato a un documento, o aplicar el conjunto de características que le proporcionarán su estructura y apariencia.

formato

Forma o tamaño de un trabajo, o conjunto de sus características. Se aplica al tamaño de un libro o cartel y también al tamaño de la pantalla de un monitor.

formato numérico

Numeración utilizada para los folios de las páginas.

forro

Véase cubierta, tapa.

fotocomponedora de cuarta generación

Aparato o conjunto de aparatos para componer e imprimir tipos y gráficos a gran velocidad y alta resolución por medio de rayo láser, en papel, película o directamente sobre una placa.

fotocomposición

Sistema de composición que proyecta sobre una película fotosensible los caracteres gráficos. Es la segunda generación después de la era de tipos metálicos móviles.

fracción

1. Quebrado que consta de numerador, separador y denominador.
2. Carácter tipográfico o reunión de caracteres tipográficos, que denotan parte de un número entero, como $\frac{1}{2}$.

fraktur

Tipo de letra gótica.

fuerza

Procedimiento para obtener planchas de impresión de metal de aleación tipográfica mediante duplicación de formas tipográficas de tipos móviles, con o sin grabados.

estilo

Conjunto de características comunes que permite clasificar las letras tipográficas en grupos homogéneos. Véase *familia*.

estrella

1. Ornamento tipográfico que representa un astro de este nombre.
2. Asterisco.

excederse en la composición

Caracteres compuestos que accidentalmente se extienden más allá de la medida especificada.

extruir

Término tipográfico que se usa para describir trazos ascendentes y descendentes.

facsimil

En tipografía es la imitación o reproducción perfecta de un tipo, incluso de sus imperfecciones e idiosincrasias del modelo original.

factótum

Tipografía tradicional ornamental que proporciona un espacio para contener una letra mayúscula, normalmente en letra inicial al comienzo del capítulo. Sinónimo *letra inicial*.

familia

Conjunto de variedades, clases o series de un tipo que se agrupan bajo un nombre común que los distingue de las demás. Por ejemplo: bodoni redonda, cursiva, negrita, cursiva negrita, etc., constituyen una familia. En la actualidad se habla de estilo o grupos de afinidades para clasificar los tipos. Véase *estilo*.

familia de caracteres

El conjunto completo de caracteres de un diseño de tipografía en todos sus tamaños y variedades. Una familia de caracteres contiene cuatro fuentes individuales: romana, itálica, negrita y negrita itálica. Distinta de una letra o fuente. También conocida como familia tipográfica.

fardo

Cinco resmas o 2500 hojas.

floretes flotantes

Una fuente es un conjunto completo de caracteres tipográficos del mismo diseño, estilo y tamaño. En una computadora, aunque cada fuente es un diseño y estilo único, puede presentarse en cualquier tamaño de un archivo de fuente.

fuente errónea

Marca en corrección de pruebas que se usa para indicar que la tipografía ha sido compuesta en una fuente equivocada o es distinta de los caracteres adyacentes.

fuente óptica

Fuentes utilizadas en algunos métodos de reconocimiento de caracteres ópticos, cuyas formas son distinguidas por computadoras y son legibles . Las más comunes son OCR-A y OCR-B (*optical character reader*).

fuente pi

Fuente de varios caracteres como formas, figuras, acentos, dingbats, etc., que no forman parte de un conjunto de caracteres estándar.

fundición tipográfica

Es el método tradicional para generar caracteres tipográficos. Las letras se fabrican echando una aleación metálica en estado líquido en una caja de metal llamada molde en cuyo extremo se halla la matriz donde está grabada una letra en bajorrelieve. La tipografía se fundía como letras individuales usando máquina *monotipo*, o como líneas completas o lingotes con una máquina *linotipo*.

ganar

Es la supresión de letras, palabras o líneas para conseguir que un texto quepa. Véase *recorrer*.

GIF

Abreviatura de *Graphic Interchange Format*, método de Internet para almacenar imágenes en mapas de bits comprimidas.

gracia

Véase *terminal*.

gráfico

Representación de datos numéricos por medio de una o más líneas que permiten ver la relación que esos datos guardan entre sí. También se pueden utilizar barras, círculos, coordenadas para su representación. Es correcto decir gráfica.

great premier

Término tradicional para la tipografía de 18 puntos. Corresponde a la letra *gran parangón*.

grotesco

Término usado algunas veces para describir colectivamente la exhibición de letras *sans serif* o *paloseco*, a diferencia de la tipografía llamada *grotesque*, que también entra en este grupo.

guión

Signo que consiste en una raya horizontal y que puede tener diferente longitud, según su empleo. Gramaticalmente existe el guión silábico que sirve para dividir palabras al final de renglón; el guión morfológico separa palabras compuestas o se emplea entre cifras para indicar todos los números que se hallen en el intervalo; la longitud de ambos equivale a la cuarta parte de la raya. Véanse: *raya*, *guión largo*, *guión corto*.

guión corto

Es el signo de menos, cuya longitud es de medio cuadratín (pica ene) del cuerpo correspondiente.

guión eme

Guión del ancho de una m, cuyo ancho real depende del tamaño de la letra en que se hace la composición.

guión ene

Guión de la mitad de ancho de una eme, cuyo tamaño real depende de la letra en que se hace la composición.

guión largo

También llamado raya; equivale a una pica eme, o sea que mide un cuadratín del cuerpo correspondiente. Sirve para encerrar frases incidentales (modo de paréntesis), en diálogos y en listas.

hoja

Es la unidad de papel en blanco (sin imprimir). Tiene dos caras: anverso y reverso. Véase *pliego*.

hoja suelta

Todo impreso que, sin ser periódico, no llega a cinco páginas.

hombro

El área no impresa que rodea la cara de la letra. También se le dice *mesa*.

HTML

Abreviatura de *Hyper Text Mark-up Language* (lenguaje de marcado de hipertexto), que es el medio común para la creación de páginas web; además de texto, puede incluir sonido e imágenes.

hueco del tipo

Área cerrada o parcialmente cerrada de un carácter tipográfico, como el centro de la O, el espacio entre los trazos verticales de una U.

ideograma

Símbolo que representa un símbolo o idea.

íkarus

Programa de digitalización de tipos que incluye una utilidad de interpolación.

imprensa

Arte de reproducir o imprimir por medio de presión los caracteres o imágenes en relieve impregnados de tinta que se hallan grabados en una plancha.

incunable

Ediciones realizadas desde la invención de la imprenta hasta el año 1500.

inicial de dos líneas

Letra mayúscula agrandada que se extiende a la profundidad de dos líneas, usada como mayúscula inicial para apertura de capítulos y también en carteles. También se le llama *letra de dos puntos*.

inicial entrelazada

Inicial tradicional decorativa que se incorpora a un diseño más grande y aparece al comienzo de un capítulo.

inicial floreada

Letra inicial con ornamentos decorativos que figuran diseños de flores.

interletrado

Es la separación que existe entre las letras de una palabra con objeto de equilibrar visualmente la distancia entre ellas.

interlineado

Espacio horizontal entre líneas de letras. El término se origina en la época de composición en metal cuando se colocaban tiras de plomo entre las líneas para aumentar el espacio.

interlineado absoluto

Cantidad fija de espacio entre las líneas de texto, medido generalmente en puntos.

interlineado automático

Es aquel en que se da valor al espaciado en función del cuerpo o por la preferencia del usuario.

interlineado negativo

Espaciado vertical de línea que es menor que el tamaño de la letra.

interpolación

Es la posibilidad de calcular y crear espesores intermedios en los perfiles de las letras digitales, partiendo de dos extremos, mediante fórmulas matemáticas.

inversión negro a blanco

Instrucción para invertir una imagen o tipografía para que represente blanco sobre negro.

justificación

Distribución del espacio entre las palabras y letras de un texto para que todas las líneas de la columna sean uniformes en los bordes izquierdo y derecho.

justificación sin guión

Método de justificación en que las líneas de texto se alinean espaciando palabras y letras, sin dividir palabras con guiones al final de las líneas.

justificar la última línea

Técnica en composición, mediante programa informático, en que el texto de la última línea se ajusta abriendo espacios entre los caracteres hasta justificarlo.

kern

Perfil saliente de un carácter tipográfico de metal, sobre todo cursivo, que cuelga en el siguiente.

kerning

El ajuste del espacio entre dos caracteres tipográficos consecutivos para optimizar su apariencia. Tradicionalmente las letras "kerned" eran las que físicamente sobresalían sobre el cuerpo metálico del siguiente carácter, particularmente importante en tipografías itálicas. Véase *tracking*, *interlineado*, *acoplamiento*.

ladillo

Texto breve al margen de la página; puede ser una nota marginal o números colocados en el margen del texto como referencia para identificar líneas particulares.

láser

Método moderno de exposición de una imagen usado en las componedoras de cuarta generación y otras impresoras de oficina.

legibilidad

La facilidad y comodidad con que un texto puede ser leído.

letra

Signo o figura con que se representa el sonido de una lengua. Cualquier carácter alfanumérico dibujado o diseñado ya sea que se use como letra impresa o dibujada a mano. Sinónimos: *letra de imprenta, tipo, carácter*. Partes importantes de una letra (véanse): *altura del tipo, árbol de la letra, base o pie, cran, cuerpo, espesor, hombro, línea, ojo*.

letra abierta

Letra que incorpora espacios en blanco delimitados por líneas que siguen el contorno de la letra. También se le llama *letra vaciada, letra perfilada*.

letra ancha

Letra cuya anchura es mayor que la normal en 10 o 20 %.

letra antigua

Es el nombre que se da en alemán a la letra romana, caracterizada por el espesor desigual de sus caracteres curvos.

letra bastardilla

Letra cursiva. Carácter diferente a la fuente en que se hace la composición.

letra blanca

Nombre común para la tipografía romana o redonda, para distinguirla de la *letra negrita*.

letra bourgeois

Término tradicional para la tipografía de 9 puntos. Véase *letra breviario*.

letra breviario

Carácter de 9 puntos. Corresponde a la *letra bourgeois* alemana.

letra brevier

Término tradicional para la tipografía de 8 puntos. También se le conoce como *letra gallarda*.

letra brillante

Término tradicional para la tipografía de 3 ½ puntos.

letra común

Cualquier tipografía de tamaño apropiado para imprimir un cuerpo de texto para libros, periódicos o revistas, generalmente en un rango de 8 a 14 puntos.

letra condensada

Es la que ocupa poco espacio por su estrechez. También llamada *letra compacta*.

letra cursiva

Letra también denominada itálica o bastardilla. Se caracteriza por estar inclinada hacia la derecha como si fuera manuscrita, pero sin lazos de unión entre letras. Véase *letra extendida*.

letra cursiva inversa

Estilo de tipografía que se inclina hacia atrás; esto se logra por medios informáticos.

letra diamante

Letra de 3 puntos en la antigua nomenclatura de los tipos.

letra de madera

Letras talladas individualmente en madera, con predominio de puntajes altos para la composición de textos para carteles. Otro nombre es *tipo de madera*.

letra egipcia

Término genérico para un grupo de tipografía de exhibición con serifs pesados y contrastes pequeños en el grueso de los trazos.

letra entredós

Véase *long primer*.

letra exótica

Término tradicional que se emplea para describir la tipografía con caracteres de un idioma que no se basa en letras romanas, por ejemplo el hebreo o el árabe.

letra extendida

Letra cuyo ojo ocupa más tamaño horizontal que lo normal. Véase *letra ancha*.

letra fina

Letra cuyo trazo es más delgado que el de la normal, pero de igual diseño.

letra gallarda

Véase *letra brevier*.

letra gema

Término tradicional para la tipografía de 4 puntos.

letra gran parangón

Término tradicional para la tipografía de 18 puntos. Corresponde al *paragón* alemán y holandés.

letra grotesca

Véase *grotesco*.

letra de imprenta

Véase *carácter, tipo, letra*.

letra inicial floreada

La letra inicial que lleva flores de adorno.

letra latina

Equivale a la letra romana, que se distingue por su terminal de rasgos filiformes.

letra miñona (mignone)

Término tradicional para la tipografía de 7 puntos.

letra monoespacial

Fuente en que los tipos ocupan el mismo espacio (como en una máquina de escribir), a diferencia de fuentes proporcionalmente espaciadas, que son más comunes. *Courier* es una fuente monoespaciada.

letra negrita

Tipografía de trazo más grueso que la letra normal. Según su espesor puede ser seminegra o extranegra.

letra nomparela

Término tradicional para el tamaño de tipo de 6 ½ puntos, también conocido como *esmeralda*.

letra normal

Letra estándar o normal que se emplea en la composición de un texto seguido. Las letras opuestas en este caso son la cursiva y la negrita.

letra paloseco

Letra de grosor uniforme, carente de adornos y remates. Actualmente, el término se usa para describir letras grandes góticas sans serif. Recibe otros nombres: *letra antigua, letra grotesca, letra palo seco*.

letra perla

Término tradicional para la tipografía de 4 puntos.

letra redonda

Letra de imprenta cuya figura es redonda y vertical. Se utiliza en todo tipo de impresos. Véase *letra blanca*.

letra romana

Diseño de fuente en que los caracteres son verticales, a diferencia de la itálica. También se le llama antigua, humanística, latina. Véase *letra blanca*.

letra romana moderna

Tipografía caracterizada por el énfasis vertical, contraste de trazos fuertes y serifs delgados. También se llama *letra didot*.

letra sombreada

Caracteres con apariencia de tercera dimensión, por las fuertes sombras junto a los trazos principales, generalmente del lado derecho.

letra texto

Tamaño tradicional del tipo de 14 puntos.

letra transicional

Letra de transición. Clasificación de letras que no son ni antiguas ni modernas.

letra uncial

Diseño de letra que refleja las formas redondeadas de las letras mayúsculas de estilo manuscrito encontradas en manuscritos medievales.

letra uncial media

Estilo de letras compuestas de letras mezcladas uncial y cursiva usadas en Europa medieval como un libro de mano. También llamada *semiuncial*.

letras florecientes

Mayúsculas grandes talladas en madera caracterizadas por trazos formados con motivos de tallos, hojas y flores. Distintas de las iniciales floreadas, mayúsculas compuestas sobre un fondo de hojas y flores.

letras historiadas

Iniciales mayúsculas decorativas que incorporan dibujos en miniatura para ilustrar eventos o temas del texto que acompañan. Son propias de los códices.

libro

Todo impreso que, sin ser periódico, reúna en un solo volumen más de cuarenta y ocho páginas, excluidas las cubiertas. Si es más alto que ancho se le llama *prolongado*; si la anchura es mayor que la altura es *apaisado*.

ligadura

Dos o tres caracteres unidos entre sí para formar un solo carácter tipográfico (fl, fi, æ, œ).

línea

Es el límite superior del hombro inferior del tipo.

línea base

La línea imaginaria definida por la base plana de una letra de caja baja como la x, sobre la cual las bases de todas las letras de caja baja y alta aparentemente descansan. Las partes curvas de las letras como o, c, y a caen abajo de la línea base pero ópticamente parecen sentarse en ella.

línea en blanco

Línea blanca. Es el espacio entre dos líneas de tipografía, sin ningún elemento, equivalente al tamaño de las letras, incluyendo el interlineado. Se emplea para separar párrafos, unos de otros.

línea corta

Línea de texto que no llena toda la medida. No debe encabezar una página.

línea huérfana

Se dice de la línea solitaria de un párrafo que aparece al pie de una página.

línea de mayúsculas

Línea de texto en letras mayúsculas.

línea media

Parte superior de la altura de la x de caja baja.

línea de puntos

Véase *puntos conductores*.

línea trunca

En composición tipográfica, lugar en donde una línea de texto se rompe en un lugar no deseado, como el comienzo de una página con la última palabra, o una línea corta de un párrafo.

línea viuda

Se dice de una línea corta que aparece al principio de una página.

lingote

En composición tipográfica de metal caliente, el nombre de una línea de tipografía compuesta como una sola pieza de metal.

linotipo

Fundidora de tipografía para composición tipográfica en caliente. La máquina original Linotype fue la primera operada por un teclado que usa el principio de una matriz, la cual pone metal caliente de tipografía en líneas sólidas.

llamada

El número (normal o volado), asterisco u otro signo convencional que se coloca inmediatamente después de la palabra o frase a que se refiere alguna *nota*. Se coloca después de la puntuación y corresponde exactamente a la *notación* de la nota.

llamada de nota

Asterisco (*), daga (†) letra o número voladito (⁵) que se usan en textos, como referencia de pies de páginas.

lomo

Es la superficie del libro donde se cosen o pegan los pliegos para unirse con la tapa o cubierta.

long primer

Término tradicional para la tipografía de 10 puntos. También se llama *letra entredós*.

longitud de alfabeto

La medida en puntos de toda la longitud del alfabeto de 26 letras de una fuente de cualquier tamaño en caja baja. También se le dice anchura alfabética.

macrón

Símbolo de pronunciación, indicada por una línea sobre la letra, que representa una vocal larga. Se emplea en diccionarios, especialmente, y se le conoce también como *acento largo*.

mancha

Véase *caja, caja de composición*.

mano

Cinco cuadernillos, vigésima parte de una *resma*.

marcado de tipografía

Especificaciones para la composición tipográfica.

margarita

Cabeza impresora en algunos aparatos impresores de impacto (llamado composición fría), como las máquinas de escribir en donde cada letra está en un "pétalo" individual arreglado en semicírculo.

marginar

Colocar un elemento gráfico (títulos, subtítulos, grabados) alineado con los márgenes de la página.

material seguido

Texto continuo sin cortes para subencabezados, ilustraciones o material tabulado que se levanta en un mismo cuerpo.

matriz

En la composición tipográfica tradicional, el molde de cobre utilizado para fundir tipos de metal caliente; el término fue adaptado más tarde para significar el negativo en máquinas de composición fotográfica en donde se generan las letras.

matriz imagen

Fuente en película que se usa para composición tipográfica.

mayúscula

Letras de caja alta como A, B, C, etcétera. También se dice *caja alta*.

mayúscula inicial

Letra grande al comienzo de un texto o párrafo que se inserta en las primeras líneas de tipografía.

mayúscula sobresaliente

Letra inicial que sobrepasa la altura de la mayúscula de la primera línea de tipografía, pero que permanece en la misma línea de base. También se le dice *letra inicial desbordante*.

mayúsculas cuadradas

Letras iniciales adaptadas de las mayúsculas lapidarias romanas. Son gruesas con serifs o remates anchos cuadrados. También conocidas como *quadrata*.

medida

Ancho de una línea justificada o altura de una columna de texto, tradicionalmente medida en picas, puntos o cíceros. En la actualidad comúnmente se hace en pulgadas y en milímetros.

mesa

Véase *hombro*.

metal caliente

Término que se daba a la tipografía compuesta en una máquina, ahora obsoleta, que fundía metal en caliente y daba caracteres individuales (como en Monotipo) o una línea completa (Linotipo).

minúscula

Nombre alterno para letras de caja baja o pequeñas.

mochuelo

Véase *omisión*.

monograma

Diseño hecho con letras entrelazadas, generalmente dos, para sellos o marcas.

monotipia

Composición tipográfica que se hace mediante letras sueltas.

notas

Son los comentarios adicionales al texto principal o la remisión a las obras citadas en el texto. La nota va precedida por un número normal o volado, un asterisco o algún signo convencional (p.e. dagas), que se llama *notación* y que corresponde exactamente a la *llamada* que se coloca inmediatamente después de la palabra o frase a que se refiere la nota. Las notas pueden ir al pie de página (notas a pie de página), al margen (notas al margen) o al final del capítulo (notas finales).

notación

El número (normal o volado), asterisco u otro signo convencional que precede a las notas. Corresponde exactamente a la *llamada*.

numerador

El número colocado arriba de la línea de una fracción.

numeral cancelado

Carácter numérico que se usa en matemáticas, cruzado con una línea diagonal.

números alineados

Véase *cifras capitales*.

números no alineados

Véase *cifras elzevirianas*.

octavilla

Octava parte de un pliego

ojo

1. Parte superficial del relieve de un tipo, que representa una letra u otro signo.
2. Negrura o grado de negrura de una letra impresa. Según el ojo, la letra puede ser blanca, seminegra o negrita. Véase *peso*.

omisión

Texto que ha sido omitido involuntariamente de la composición. También se dice *salto*, *mochuelo*.

pagina

Cada una de las caras de una hoja de papel.

paréntesis

Par de signos curvos enfrentados (). También se puede referir a una palabra no esencial o una oración insertada en el texto que puede ir entre guiones o comas, a modo de aclaración o explicación.

paréntesis angulares

Caracteres tipográficos que se usan en pares [abrir y cerrar] para encerrar o separar texto o números. Se emplean en matemáticas. Véase *corchetes*.

párrafo

Símbolo (§) que consiste en dos eses enlazadas a distinta altura y que se usa como marca de referencia o remisión a un capítulo o sección, especialmente si va entre paréntesis.

párrafo alemán

Véase *párrafo moderno*.

párrafo español

Es el que tiene sus líneas iguales menos la última, que es corta.

párrafo francés

Es el que tiene todas sus líneas con sangría, excepto la primera. En México se le llama *composición a bando* (véase) y se utiliza principalmente en diccionarios.

párrafo moderno

Es la serie de líneas en que, incluso la primera, carecen de sangría y la última es corta. También se llama *párrafo alemán*.

párrafo ordinario

Es el párrafo en que la primera línea lleva sangría y la última puede ser corta.

peso

Anglicismo que se refiere al grado de negrura aplicado a una fuente, (blancas, negritas). Véase *ojo*.

pica

Unidad de medida lineal del compositor e impresor, equivalente a 12 puntos. Una pulgada comprende 6.0225 picas o 72.27 puntos. Sin embargo, las aplicaciones en la computadora usan el valor del PostScript de exactamente 6 picas o 72 puntos por pulgada.

pie

El área de la base o cara inferior de una pieza tipográfica de metal. También se le llama *base*.

pitch

Paso, espaciado. En artes gráficas es la unidad de medida de la anchura de caracteres equivalente al número de caracteres de una fuente por pulgada lineal. Véase *caracteres por pulgada*.

pleca doble

Carácter tipográfico (||) que se emplea para separar conceptos, p. e. en un diccionario.

pleca interrumpida en dos líneas

Consiste en plecas paralelas, como en la pleca doble, pero divididas (||).

pliego

Es una hoja grande de papel, extendida o doblada, impresa o en blanco. Véase *hoja*.

plieguecillo

Medio pliego común cuando se le dobla por la mitad a lo ancho.

plumada

Rasgo o trazo sin levantar la pluma que hacen los calígrafos.

primas

Símbolo ortográfico en forma de coma recta vertical (‘ «), vestigio del teclado de la máquina de escribir, que se usa a modo de apóstrofo o comillas, pero este último uso no es conveniente; preferible es dejarlas para denotar unidades de medida anglosajonas de pies y pulgadas, y esto en cursivas.

prosa

Véase *espesor*.

punto

Unidad básica angloamericana de medida de tipografía. El sistema angloamericano divide una pulgada en 72 partes, cada una llamada punto (matemáticamente un punto equivaldría a 0.013889 pulgada, como en la computadora), y 72 puntos equivalen a una pulgada exactamente.

punto centrado

Punto centrado en la altura x de un carácter tipográfico. Se emplea en matemáticas con el significado de multiplicación.

punto decimal

Punto que se coloca después de un número entero y antes de los decimales en las fracciones. Por ejemplo 2.1, también mostrado como 2-1 (Reino Unido) o 2,1 (Europa).

punto Didot

La unidad de medida de tipografía utilizado en Europa continental. Un punto Didot mide 0.343mm (0.0148 pulgada). Doce puntos Didot son referidos como un cicerón o pica Didot.

punto final

Véase *punto y aparte*.

punto y aparte

Punto empleado en el cierre de oraciones con sentido completo. Véase *punto final*.

puntos conductores

Línea hecha de puntos, generalmente para guiar la vista en material tabulado, listas, etc. Sinónimo *línea de puntos*.

puntos suspensivos

Secuencia de tres puntos (...) que se usa dentro de un texto para indicar pausa o parte de una frase u oración que ha sido omitida.

rasgo ascendente

La parte de un carácter de caja baja que se extiende por arriba de la altura x , como en las letras *b, d, f, h, k, l, t*. También se denomina *asta ascendente, trazo ascendente*.

raya

Véase *guión largo*.

raya de quebrado

La que se usa para escribir quebrados cuando el numerador se coloca encima del denominador. Véase *barra*.

recorrer

Palabras que se cambian de una línea a la siguiente, posiblemente por varias líneas sucesivas, como resultado de texto insertado o una corrección. Lo opuesto es *ganar*.

regletas

En la composición tipográfica de metal convencional, las tiras delgadas de metal que se utilizaban para separar las líneas de texto o conseguir espacio.

remate

Véase *terminal*.

resma

Conjunto de 20 manos o 500 hojas. La resma es la unidad básica en operaciones de compra-venta de papel al mayoreo.

resmilla

Conjunto de 20 *cuadernillos*.

retorno automático

El flujo automático de texto de una línea a la siguiente.

rotulación en prensa caliente

Técnica en que se imprimen letras en laminillas metálicas sobre cartón, mediante calor y presión.

salto

Véase *omisión*.

sangría

Espacio en blanco que se deja en una línea de tipografía de modo que esta queda en medida más angosta que la de la columna. La distancia se considera del comienzo de la línea de la izquierda o del final de la derecha de la columna, según sea sangría izquierda o derecha.

sangría a bando

Texto compuesto en que la primera línea de cada párrafo es del ancho total de la columna y las líneas restantes se sangran a la derecha de la primera línea. También llamado *párrafo francés*.

sangría derecha

La distancia entre el borde derecho de una columna de texto y el borde izquierdo de una línea de texto.

sans serif

Descripción genérica de diseños tipográficos que no tienen las pequeñas extensiones (serifs) al final de los trazos principales de las letras y que carecen generalmente de contraste de trazos. Véase *letra paloseco*.

script

Tipografía cuyo diseño imita la letra manuscrita. Conocida como *letra inglesa*.

seminegra

Grado de negrura del ojo de una letra entre blanca y negrita.

separar con guiones

Romper una palabra al final de una línea de texto, generalmente entre sílabas; o crear una forma compuesta de dos o más palabras usando un guión.

serie tipográfica

Conjunto de clases de letras que constituyen una familia.

serif

Terminal o remate. Parte del asta de las letras romanas y de las egipcias que les sirve de adorno, ornamento y elemento diferenciador de familias y estilo.

serif cuadrado

En ciertos diseños tipográficos, principalmente en la letra egipcia, terminal o remate casi del mismo grueso que las verticales. También se llama *terminal cuadrangular*.

signo diacrítico

Signo que denota el valor particular o la pronunciación de un carácter. También se entiende que es diacrítica la grafía distinta de un texto para diferenciarla del resto.

signo de inserción

Símbolo a manera de acento circunflejo, que se utiliza en la preparación de texto y corrección de pruebas para indicar el lugar en que debe insertarse texto o signo ortográfico.

signos de puntuación

Signos ortográficos que se emplean para clarificar el texto y separar las oraciones (punto, coma; punto y coma; dos puntos y puntos suspensivos).

signos y símbolos matemáticos

Caracteres usados para conceptos y procesos matemáticos, como +, ÷, etcétera.

símbolo monetario

Símbolo que denota una unidad monetaria, como \$ (dólar); & (libra), ¥ (yen). El símbolo del euro ha sustituido el símbolo de la moneda general del carácter ISO/Adobe establecido en fuentes recientes.

símbolos médicos y farmacéuticos

Símbolos tipográficos que representan dracma, gota, galón, grano, mínimo, década, onza, pinta, receta, escrúpulo, semi, etcétera.

subíndice

Letra o número más pequeño que el texto que se coloca en o debajo de la línea base.

subrayar

Colocar una raya debajo de una palabra o parte de texto.

tabulación decimal

Opción de alineación en algunos procesadores de palabras y aplicaciones de arreglo de página, que permite alinear los valores decimales por el punto que separa las fracciones.

tabular

Arreglar el texto o figuras en la forma de hileras y columnas de acuerdo con medidas fijas.

tachar

Marcar caracteres tipográficos con una línea horizontal que pasa por el centro para denotar borrado.

tapa

Cada una de las dos hojas de cartón recubierto de papel, tela o piel que protegen las hojas del libro. Véase *cubierta*, *forro*.

terminal

El adorno de las letras romana y egipcia en el asta, que además sirve para diferenciar las familias. También se llama *remate* o *gracia*.

terminal cuadrangular

Véase *serif cuadrado*.

terminal para recuperar texto

En idioma de los compositores, es un dispositivo, como disco o cinta, que se emplea para transferir información de una computadora a otra. Referida coloquialmente como ordeñadora.

terno

Conjunto de tres pliegos impresos e insertos unos dentro de los otros.

texto

Información producida con caracteres legibles en un escrito, con excepción de su portada, notas, citas, tablas, etcétera.

texto normal

El texto principal de una publicación, aun cuando se interrumpa por ilustraciones.

texto seguido

Conjunto de párrafos sin que varíen el ojo, cuerpo y medida.

tipo

Originalmente fue un carácter de texto individual fundido en metal. En la actualidad es cualquier letra, número u ornamento dibujado en una gran variedad de diseños.

tipo pesado

Término alternativo para la tipografía negrita o algunas veces tipografía aún más pesada que la negrita.

tipografía

Procedimientos de impresión con formas en relieve, como la letra de imprenta, o con caracteres digitales. Incluye todas las disciplinas, operaciones y sistemas que intervienen en la confección de un impreso.

tipografía fría

Tradicionalmente es la tipografía proporcionada a la imprenta como piezas individuales, a diferencia de la tipografía fundida metálica, como las de máquinas de monotipo y linotipo.

tipografía movable

El principio del método original de composición en que la tipografía se fundía como una sola letra y se ensamblaba a mano en una barra de composición en lugar de la máquina de metal caliente.

tipografía veneciana

Estilo de tipografía que apareció en el siglo XV, caracterizada por el amplio conjunto de letras de caja baja y serifs negritas.

tipógrafo

Persona cuyo arte, oficio u ocupación es diseñar tipografía.

tipómetro

Regla graduada en puntos tipográficos, picas milímetros, centímetros y pulgadas para medir el ancho y alto de los textos. Puede ser de metal, plástico u otro material.

topo

Signo cuyas formas de círculo, rombo o cuadrado (I B D) —vacíos o llenos— sirven para listar acepciones, enumerar párrafos, etc. También se le dice *bola* o *bala*.

tracking

Anglicismo para modificación del *blanco entre pares de caracteres* por razones estéticas. Véase *acoplamiento, blanco, kerning*.

trazo

El rasgo de una letra, en especial de adorno.

trazo ascendente

El trazo recto de las letras minúsculas cuando pasan el ojo medio de una letra (b, d, f, h, k, l, t). También se denomina *asta ascendente, rasgo ascendente*.

trazo bajo

El rasgo vertical o casi vertical más pronunciado en un carácter; originalmente era el rasgo hacia debajo de una pluma en caligrafía

trazo fino

Trazos muy delgados en un diseño de tipografía.

versales y versalitas

Texto en donde la primera letra de cada palabra es mayúscula y las subsiguientes son versalitas.

versalitas

Letras mayúsculas diseñadas en tamaño más pequeño que las mayúsculas de la fuente a que pertenecen. (aproximadamente 70 o 75 % de las mayúsculas).

voladito

Se dice de un carácter de cuerpo menor al del texto, que se coloca en la parte superior de la letra o signo que afecta.

DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS, año 2, volumen 2, No. 3, octubre 2015-marzo 2016, es una publicación electrónica semestral editada por **ICONOS**, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, S.C. con dirección en Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en México D.F. Tel. (55) 57094370, www.iconos.edu.mx, entrettejidos@staff.iconos.edu.mx. Editor responsable: J. Rafael Mauleón R. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2014-073112002400-203, ISSN: 2395-8154, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este Número: J. Rafael Mauleón R., Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en México D.F. Fecha de la última modificación 30 de septiembre del 2015.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se den crédito a los autores y se licencien sus nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y que siempre sean no comerciales.

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual.



El objetivo de esta publicación es exponer los hallazgos y las perspectivas de toda la comunidad afin al espíritu y temática de esta publicación electrónica digital, orientada a difundir aportaciones de investigaciones relacionadas con la epistemología del pensamiento complejo y que reflexionen entorno a la cultura, así como con las producciones del ámbito de las tecnologías digitales, desde diferentes campos de estudio y a través de artículos originales, artículos de divulgación, revisiones críticas, estudios de casos, trabajos históricos, actualizaciones, reseñas y críticas.

Aparición: octubre 2015-marzo 2016

Año: 2

Volumen: 2

Número: 3-2015-16

ISSN: 2395-8154

Comité Editorial

Dr. Jorge Alberto Manrique (UNAM).

Dra. Julieta Haidar (ENAH).

Dr. Julio César Schara (UAQ).

Dra. Teresa Carbó (CIESAS).

Dr. Diego Lizarazo (UAM-Xochimilco).

Dra. Graciela Sánchez (UACM).

Dr. Félix Beltrán (UAM-Azcapotzalco).

Dr. Ignacio Aceves (UAM-Azcapotzalco).

Equipo Editorial

Editor en jefe: Dr. J. Rafael Mauleón.

Editor de desarrollo: Mtro. Tiberio Zepeda.

Editora Web: Mtra. Roselena Vargas.

Diseño Web: ICONOS Diseño.

Corrección de estilo y traducción: Ileana Díaz Ramírez

Relaciones públicas: Mtro. Francisco Mitre.

Acercá de mí pñtura: Entrevista a Jorge Martínez Marín



Por: Félix Beltrán

Fecha de Entrega

15 de junio de 2015

Fecha de Aceptación

23 de agosto de 2015



Resumen

*Entrevista a Jorge Martínez**

A continuación presentamos una entrevista realizada por el Dr. Félix Beltrán al pintor Jorge Martínez, quien revela sus influencias, ideas, ideales, tendencias, filias, fobias y aspiraciones.

Palabras clave

Pintura, arte, entrevista, Félix Beltrán, Jorge Martínez.

¿Cuáles son las definiciones establecidas del arte que preferes más?

Las orientadas a la elucidación sobre el arte como "praxis de despresentación" (Derrida).

Creo que el sentido del arte como praxis creadora se perfila con tareas de comprensión, en las que definir implica; dar sentidos. Desde mi particular punto de vista, una praxis creadora supone un nos-otros activos que se realiza como proceso (tareas, quehaceres) inacabado de comprensión de lo que somos.

Tanto con adhesión a ajenas reflexiones como también a las propias, trato de realizar diálogos o ejercicios de intertextualidad en un "horizonte de comunidad" (Husserl). Diálogos con otros y con el arte como creación del ser social histórico; su "autorretrato hablado" inacabado. Visto así, se nos aparece un espejo para la auto-hominización, una Realidad del Arte y en ella o para ella, una praxis poética o tal vez estético-ética. La que no por indeterminada deja de ser congruente con la intencionalidad estructural de transformación de lo concreto: Praxis de hominización.

Hurgando en definiciones del arte como proceso inacabado y sin meta de absoluto, me hice de la "caja de herramientas" de Michael Foucault, que en su multiplicidad y entrelazamiento me ayudaran a elucidar sobre una teoría escurridiza. Con ciertas herramientas teórico-conceptuales, intento acotar la maraña de las teorías y de mis propias elucidaciones. Las que en mi caso se han ido tejiendo en, con y desde la propia praxis pictórica diseminadora de nuevas preguntas, de rutas, caminos, veredas, atajos y claro, extravíos. Praxis en la que las herramientas conceptuales y materiales se mezclan con los colores, las formas, los espacios, el párrafo, lo de la pintura. En su multiplicidad y diferencia las herramientas conceptuales y materiales se tocan, se entrelazan para pensar, dilucidar y elucidar sobre el arte en sus quehaceres. A las herramientas conceptuales les concibo pertinentes para la comprensión

de lo que permanece de la creación y de la re-creación del arte, en la totalidad del ser social histórico, gente que escribe, marca, dibuja, traza, mancha, tacha o diseña, pinta, disemina la huella del arte con la materia a manera de hylé y sus aprestos conceptuales, culturales.

La teoría del arte -como arte de pensar el arte- es escurridiza, se enfrenta al acontecimiento estético y su complejidad inefable. Sin embargo como aproximación a un arte que con nosotros se piensa a sí mismo, posiblemente una concepción desconstructiva y crítica (en su indeterminación), no se deja cercar del todo por lo convencional, pues en parte esta concepción se des-marca de saberes absolutos. Con ello, trata de desbordar abismos, ir contra prejuicios y costumbres, abrir caminos viciados, pensar el arte como parte de la evolución de la vida y a esta, la vida, "como factor decisivo de un proceso de creación constante". (Joseph Beuys)

Visto así, una concepción estructural del arte, se abre a una tarea incansante e inacabada, difícil, escabrosa, incluso de violencias. Con Platón, esta concepción estructural se abre a una tarea sin fin, la que se realiza en torno a lo difícil de lo bello. Aquí y ahora, lo difícil de la intencionalidad de definición del arte, se encamina, se puede emprender con herramientas conceptuales dialécticas, interpretativas y deconstructivas. En su conjunto enmarañado, con herramientas en lo posible esclarecedoras, veo un arte definiéndose en medio de abismos, los que con él se hurgan. Arte de apeirón. De lo habitado por existencias que se representan a sí mismas con luces festivas o luces fatuas. Representación de sí, que en su diferencia se abre a lo no imaginado. Arte de apeirón porque se realiza desbordando las fronteras de lo posible-imposible en su tarea de propia hominización.

Una concepción deconstructivo-crítica se abre a múltiples "espectros" o problemas, como los de un arte violento en lo ontológico, arte sin meta de absoluto. Incluso sin meta de definición absoluta del arte. A los espectros de una concepción deconstructivo-crítica del arte, los invoco y se me aparecen en la vida real, por así decirlo, manteniendo



relaciones. Entre los espectros de esa concepción, se muestran en concreto los del arte sin meta de absoluto, esto con una crítica que pretende atender a la cultura de la sociedad con elementos de la crítica dialéctico-negativa, en especial de Adorno. A esa crítica le concebimos relacionándose, interactuando "a la vez" con los elementos o herramientas conceptuales -también sin meta de absoluto- de la crítica deconstructiva. La de la "diferancia" de Derrida. Así, apuntando a referentes metodológicos, pero hablando con la metáfora; he invocado y se me han presentado los espectros de una concepción estructural de la pintura en la que estos espectros se dejan ver manteniendo relaciones críticas, pero que con ello, me permiten derivar en la indefinición del infinito "derridar" (vocablo que surge del mestizaje entre el apellido Derrida y el infinito derribar, tumbar).

Derridar; acción y sentido de apertura crítica para la invención de definiciones, fluctuantes, oscilatorias, las que nos compete elucidar para derribar o "derridar" convencionalismos. Por eso a mi manera de entender; este "derridar" abre una crítica estructural que sin meta de absolutos, juega a no definirse pero sí a ir sabiendo de sí. Por eso me hice de una caja de herramientas críticas que se abren al estar siendo de una praxis, la inherente a un "Estado del Arte" que aquí y ahora existe como actividad social entre la diferencia y contradicción.

Ya en el juego de la diferencia y con la metáfora de lo espectral en torno al arte, se nos aparecen entonces "definiciones indefinidas" pero que "dan sentido" a un Arte-huella. Como cuando Derrida escribe que "... la huella es la diferencia que, abre la presencia y la significación." Con esta diferencia, pienso en un Arte-huella estructural que contra prejuicios y costumbres abre la presencia y la significación. Arte que como ya lo exprese, sin meta de absoluto es pensado en su praxis de creación o recreación, para abrir tópicos de hominización. Como el de la "razón de ser" con el arte o, el del "sentir de ser" con el arte. Arte-huella con el que se nos aparecen los espectros de un sentido crítico-estructural, de la huella a manera de diferencia como cuando esta huella es:

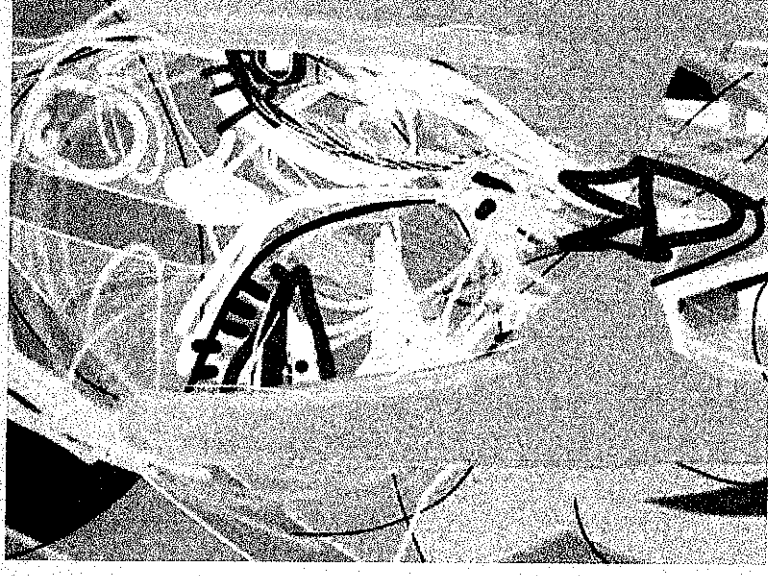
- Apertura a la presencia material. Por ejemplo cuando la huella del pie marca la arena, le modifica en su materialidad presente.

-Apertura a la ausencia significada con el arte como huella. Por ejemplo; la apertura a la significación del paso, del caminar, del pie que deja huella de la diferencia de "haber estado" ahí. Para el caso, la huella se abre como ausencia humana; sólo es un indicio, un rastro en el hueco en la arena. En su diferencia este vacío contiene o "da sentido", por eso es el arte como la huella que es la diferencia.

¿Dónde se encuentra el arte en las condiciones actuales?

Pienso que el arte se encuentra en un contexto de conflicto con lo humano, el de "la amalgama de la ciencia y la techné en el campo de la industria capitalista" (Derrida). Ya en 1969 Ernest Mandel escribía que el Estado y el Capital manipulan los medios de comunicación de masas. En este contexto, en gran medida al arte se le manipula a favor de la gestación del huevo de la serpiente o del "peligro absoluto" que se anuncia... y sólo puede anunciarse como "monstruosidad" (Derrida). A mi parecer el contexto actual es el de la conformación sistemática, programada, de la muerte industrializada.

Encuentro al arte (entendido desde su definición utilitaria capitalista) promoviendo, mejor, "publicitando" la cosificación humana. Aun ahí, ocurre que "en medio de derrumbes", entre abismos, el arte acontece con representaciones o des-presentaciones constructoras de opinión. Es esto para mí muy importante. Y es que dando voz a la gente, el arte acompaña las luchas estético-éticas del ser social histórico. Arte este favorable para la supervivencia, arte que encuentro como "locura creativa" frente a tiempos de la "racionalidad técnico-instrumental", de su hegemonía y dominio anti-ético realizándose en el capitalismo totalitario. Ante ello evoco un arte, como el de León Felipe, que exclama ante el fascismo devastador; ¡Amigos, ya no hay locos! Arte para la sobrevivencia ante la cosificación del ser social, la que se muestra, se vive cotidiana, mecánica, sistemáticamente brutal en el mundo de la violencia.



Beso tronado. Jorge Martínez.

Desde las rupturas iniciadas por artistas impresionistas ¿A cuáles te inclinas más?

Me inclino por rupturas de violencias ontológicas, rupturas de violencias besuconas, cálidas o mejor dicho, que "abren caminos viciados", porque y parafraseando a Carmen Boullosa, son violencias que; "tumban dejando algo a cambio". Su calidez se aproxima a la "tachadura" en sentido conceptual y pictórico. Tachadura activa. Esto es, a manera de des-territorialización, cosa que a mi parecer realmente se realiza a partir de la des-figuración y el espaciamiento. En este sentido me interesan pintores como: Toledo, Aceves Navarro, Francisco y Alberto Castro Leñero, Helio Montiel, Luciano Spanó, Rolando de la Rosa, Othón Téllez y otros, porque en su diferencia encuentro ecos de rupturas y paralelismos con mi propia orientación "des-figurativa" o con tendencia a la ruptura formal y de contenido. Ruptura esta, para con la "presencia" de la figura a favor de su representación o despresentación estructural.

De las rupturas iniciadas por artistas impresionistas prefiero la ruptura post-impresionista. La que va desde Van Gogh, Matisse y Dufy a Ensor, Munch, Nolde, Vlaminck, Beckmann, Dix, Grosz, Klee, hasta, Picasso, Dubuffet, Hödicke, Bacon, Baselitz, Saura, Basquiat. Existen otros que luego se me aparecen, como Duchamp y Beuys que aportan a la ruptura como explosión-implosión de figuraciones, de objetos y conceptos, de espacios y tiempos. Rupturas de violencias cálidas, a manera de des-territorialización como des-figuración (por ejemplo Saura) y espaciamiento (por ejemplo Cézanne).

¿Por qué te inclinas al expresionismo en pintura?

Soy hospitalario con figuraciones espectrales (Grünwald, El Greco, Goya...). Siento una inclinación-evolución hacia una pintura "figurista-irreverente". Ya antes comentaba, que con Joseph Beuys, pienso en el arte -para el caso en la pintura "expresionista"- para la evolución de la vida y a ésta, la vida, como factor decisivo de un proceso de creación constante. Proceso fluctuante, como la propia vida, proceso creativo



El fascismo. Jorge Martínez.

para la des-presentación de cumbres o elevaciones pero también, del apeirón humano, sus abismos, sus obscuridades. Entre las diferencias "figurativas" de la representación pictórica, a las expresionistas les veo como figuraciones de espectros solares que "junto con pegado", evocan espectros de la implosión-explosión de un nos-otros que somos en un horizonte de comunidad.

¿Qué ventajas encuentras en los medios electrónicos empleados en tu pintura?

En el caso particular de la impresión de representaciones de "pinturas digitales", percibo un doble espejo. La representación impresa refleja el trabajo digital (la producción con una plataforma electrónica) y a la vez, me evoca lo matérico de los soportes y soluciones de las técnicas convencionales. En este "doble espejo", se refleja tanto el soporte opaco como también el origen luminoso de la plataforma electrónica. Lo que me es interesante es que, para el caso, lo matérico (soporte) y lo electrónico (digital-virtual), no únicamente se aparecen como opuestos binarios o tesis y antítesis, etc., sino y en especial, como: "medios extremos que se tocan". No un tertio excluso, sino un "tercero incluido" que se lee como cruce, mezcla entre la cultura tradicional y la digital, o sea, tercero incluido que se ve y se piensa a manera de fluctuación en, entre y desde la diferencia analógica y la digital-virtual. Con la impresión-publicación, esos extremos se desplazan, fluyen, oscilan; van de los pinceles, dedos, manos y cuerpos, a lo digital del tacto que marca, que deja huella de su diferencia en la mirada de la representación digital. Extremos digitales, manuales en relación con los virtuales-digitales, los que ahora nos tocan y de los que nos es posible apropiarnos con este doble espejo de tactos, de tocamientos digitales a favor de los demiurgos de la pintura, del diseño, del dibujo... de la invención de espectros y de desfiguros de un arte mestizo.

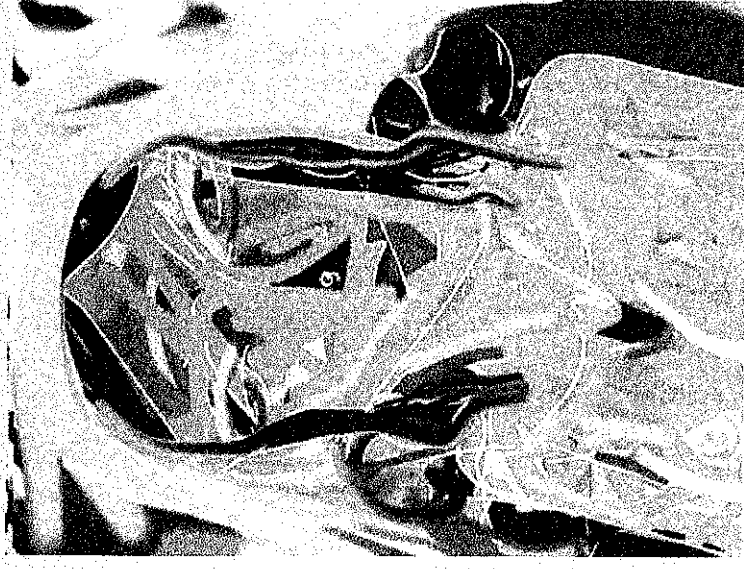
¿Cuáles consideras tus principales aportes a la pintura?

Pienso en una pintura que aporte a la visión compartida y transformadora de los espectros de lo que somos.

En este sentido ¿a qué aspiras en cuanto al futuro de tu pintura?

Aspiro a ir creando un sentido crítico y del humor. Un sentido figurado, plástico, visual, matérico-gráfico, orientado a la invención –a contracorriente– de la vida para la festividad de la gente con la naturaleza de la tierra. Una pintura de figuraciones o expresiones, de espectros, de fantasmas o imágenes que –sorteando abismos–, sea cómplice de las batallas por la amistad con los mortales. Pintura no necesariamente como referente moral pero que y valga la expresión, acompañe y se ocupe de la antigua pregunta mexicana, la de Netzahualcóyotl y su Poema de Huída, en donde el poeta creador de moralidad desde cierta o incierta ético-estética de los antiguos de aquí, nos interpela en nuestros días y faenas: ¿cómo he de vivir frente al rostro de la gente?

Aspiro a que el futuro de mi pintura lo sea con gente que viva creando y/o recreando el susurro al oído de los espectros de esta pintura estructural. Lo que en prospectiva implica, que la pintura disemine procesos de hominización. Aspiro a que mi pintura sea como cause de río, ocasión para propiciar el fluir del arte en las personas. En un descuido, puede quedar la presencia-ausencia de mi rostro y un corazón en la materialidad gráfica de la pintura. A saber.



Mujer en fondo azul. Jorge Martínez.

Curriculum Vitae

* Jorge Martínez

Educación. Nace en México, D.F., el 22 de Agosto de 1955. Tiene estudios de pintura en la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado, La Esmeralda del INBA y en la Escuela Superior de Arte de Berlín, HDK. Maestría en Filosofía, en la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ).

Experiencia Laboral. Entre sus actividades de divulgación, ha participado en diversos foros como ponente, tanto en México como en el extranjero y en diversas revistas con escritos sobre arte y cultura. Ha realizado diversas exposiciones Individuales y colectivas, entre ellas: En 1984 Galería Rehben, Berlín Occidental. 1990 Galería Torres Bodet, IPN. México DF. 1991 Museo Sala de Arte Público "David Alfaro Siqueiros", México, DF. 1991 Taller Experimental de la Gráfica, La Habana, Cuba. 1992 Museo de Arte de Querétaro. 1996 Galería Libertad, Exposición "Nana y el lobo", Querétaro. 2004 Exposición "Trazos y representaciones". Instituto de Neurobiología de la UNAM, Campus Juriquilla. 2005 Galería Martin Luther King, Washington DC. 2010 Exposición "Las apariciones de la Catrina". Galería Libertad, Qro. 2014 Exposición "Zoografías", Galería de arte Bernardo Quintana, UAQ. 2015 Exposición "Pintura digital", UAM Azcapotzalco. Del 2003 al 2006, fue Director de la Facultad de Bellas Artes de la UAQ. Desde el 2006 a la fecha produce la columna semanal "Fisonomía de la Cultura" para Radio UAQ y desde 2015 para TV-UAQ.

Curriculum Vitae

Félix Beltrán

Educación. Nació en La Habana, Cuba, el 23 de junio de 1938; actualmente es ciudadano mexicano por nacimiento. En 1956 viajó a los Estados Unidos de América, donde se diploma en la School of Visual Arts y en la American Art School, ambas de Nueva York. Además estudió en el Art Students League de Nueva York y en el Círculo de Bellas Artes de Madrid. Fue becario de la New School for Social Research, Nueva York, del Graphic Art Center-Pratt Institute, Nueva York, y del Council for International Exchanges of Scholars, Washington, D.C.

Experiencia Laboral. A nivel nacional e internacional, sus obras han participado en 456 exposiciones colectivas y en 66 exposiciones individuales, 8 de estas en museos y parte de estas obras se encuentran en la colección de 60 museos. Ha escrito cuatro libros y sus artículos y entrevistas han aparecido en publicaciones tanto nacional como internacional. Ha recibido 137 premios en diversos eventos, entre los cuales se encuentra la Orden Nacional por su contribución a la cultura, conferida por el Consejo de Estado de Cuba y Doctorado Honoris Causa de la International University Foundation, Delaware y de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, San Luis Potosí. Ha participado como jurado en 118 eventos y desde 1966 ha ofrecido conferencias y cursos, todo ello en eventos nacionales e internacionales. Es profesor titular en la Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco, Conservador de la Galería Artis y del Archivo de Diseño Gráfico Internacional que lleva su nombre en la misma Institución.

ANÁLISIS Y PROSPECTIVA DEL DISEÑO, DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO, CYAD UAM-AZC

ISSN 1665-0670

TALLER SERVICIO 24 HORAS

REVISTA SEMESTRAL DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

AÑO 11 / NÚM. 21 DIC / MAR 2015-AGO 2015

Reflexiones del diseño industrial en Ciudad Juárez

Impresión 3D ¿Es sustentable para los diseñadores?

El futuro del diseño de los edificios de salud

Reflexiones sobre el diseño industrial
Entrevista a Oscar Salinas



Ciencias y Artes para el Diseño

UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
METROPOLITANA



Casa abierta al tiempo

Azacapozalco

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Dr. Salvador Vega y León
RECTOR GENERAL

Mtro. Norberto Manjarrez Álvarez
SECRETARIO GENERAL

UNIDAD AZCAPOTZALCO

Dr. Romualdo López Zárate
RECTOR DE LA UNIDAD

Mtro. Abelardo González Aragón
SECRETARIO DE LA UNIDAD

Dr. Aníbal Figueroa Castrejón
DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO

Mtro. Héctor Valerdi Madrigal
SECRETARIO ACADÉMICO

Dr. Marco V. Ferruzca Navarro
JEFE DEL DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO

D.I. Eduardo Ramos Watanave
JEFE DE ÁREA

Taller Servicio 24 Horas

REVISTA SEMESTRAL INDEXADA DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Análisis y Prospectiva del Diseño
CONTENIDO TEMÁTICO

D.I. Eduardo Ramos Watanave
EDITOR TÉCNICO RESPONSABLE

Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez
PRESIDENTE DEL COMITÉ EDITORIAL
DEPARTAMENTO DE EVALUACIÓN DEL DISEÑO EN EL TIEMPO

Mtra. Gloria María Castorena Espinosa
COORDINADORA DE COMITÉ EDITORIAL
DEPARTAMENTO DE MEDIO AMBIENTE

Mtro. Luis Yoshiaki Ando Ashijara
DEPARTAMENTO DE MEDIO AMBIENTE

Mtra. Irma López Arredondo
DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO
Dr. Eduardo Langagne Ortega
DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO

Dr. Miguel Ángel Herrera Bautista
DEPARTAMENTO DE PROCESOS Y TÉCNICAS DE REALIZACIÓN

Dr. Gabriel Salazar Contreras
DEPARTAMENTO DE PROCESOS Y TÉCNICAS DE REALIZACIÓN

Dra. Elizabeth Espinosa Dorantes
DEPARTAMENTO DE EVALUACIÓN DEL DISEÑO EN EL TIEMPO

Dra. Guadalupe Ríos de la Torre (UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA AZCAPOTZALCO, DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES, ÁREA DE HISTORIA Y CULTURA) MÉXICO

Mtra. Ana Clara Fabarón (UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN) BUENOS AIRES, ARGENTINA

M. en C. Mario B. Ramos (INDUSTRIA PRIVADA) CANADÁ

Dra. Verónica Paiva (FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO) BUENOS AIRES, ARGENTINA

Mtro. Tomás Bernat Alanis (UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA-AZCAPOTZALCO, DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES, ÁREA DE LITERATURA) MÉXICO

Dr. Felipe César Londoño L. (UNIVERSIDAD DE CALDAS) COLOMBIA

Dr. Eduardo Huerta Vásquez (ESCOLA SUPERIOR DE DISEÑO, CENTRO ADSCRITO A LA UNIVERSITAT RAMON LLULL) BARCELONA, ESPAÑA

Dr. Rafael López Rangel (UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA-XOCHIMILCO) MÉXICO

Dra. Verónica Devalle (FACULTAD DE ARQUITECTURA, UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES) ARGENTINA

Mtra. Laura Arzave Márquez (UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA AZCAPOTZALCO, DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO) MÉXICO

D.G. María Laura Garrido (UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES) ARGENTINA

COMITÉ EDITORIAL

Mtro. José René Maldonado Yáñez / Juan Martín Martínez Olguín
DISEÑO EDITORIAL, DISEÑO DE PORTADA / FORMACIÓN

D.I. Eduardo Ramos Watanave / Mtro. José René Maldonado Yáñez
CUIDADO DE LA EDICIÓN

Mtra. Mónica Susana Castro Carvajal
CORRECCIÓN DE ESTILO

Mtra. Mónica Susana Castro Carvajal
LECTORA EDITORIAL

Los artículos publicados en Taller Servicio 24 Horas pasan por un proceso de dictamen realizado por especialistas en Análisis y Prospectiva del Diseño externos a la Universidad Autónoma Metropolitana. De acuerdo con las políticas establecidas por el comité editorial de la revista, para salvaguardar la confidencialidad tanto del autor como del dictaminador de los documentos, así como para garantizar la imparcialidad de los dictámenes, éstos se realizan con el sistema doble ciego y los resultados obtenidos se conservan bajo el resguardo del Área de Investigación, Análisis y Prospectiva del Diseño. Una vez realizado el dictamen, la evaluación se envía en formato electrónico al editor técnico responsable.

Taller Servicio 24 Horas, Año 11, Núm 21 bis, marzo 2015 - agosto 2015, es una publicación semestral editada por la Universidad Autónoma Metropolitana, a través de la Unidad Azcapotzalco, División de Ciencias y Artes para el Diseño, Departamento de Investigación y Conocimiento, Área de Análisis y Prospectiva del Diseño. Prolongación Canal de Miramontes 3855, Col. Ex-Hacienda San Juan de Dios, Delegación Tlalpan, C.P. 14387, México, D.F. y Av. San Pablo N° 180, Edificio H, planta baja, Col. Reynosa Tamaulipas, Delegación Azcapotzalco, C.P. 02200, México, D.F. Teléfono 5318 9174 y fax 5394 8407. Página electrónica de la revista: http://www.azc.uam.mx/cyad/investigacion/prospectiva/prosp_frame.htm. Editor responsable: Eduardo Ramos Watanave. Certificado de reserva de derechos al uso exclusivo de título N° 04-2008-111410264000-102, ISSN 1665-0670, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título No. 11331 y Certificado de Licitud de Contenido No. 7933, otorgados por la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas de la Secretaría de Gobernación. Impresa en Impresora Múltiple, S.A. de C.V., Saratoga N° 909, Col. Portales, Delegación Benito Juárez, C.P. 03300 México, D.F. Tel: (52) 55 5605 1550. Fax (52) 55 5604 9211, informes@impresoramultiple.com. Distribuida por la Universidad Autónoma Metropolitana. Este número se terminó de imprimir el 1 de marzo de 2015, con un tiraje de 200 ejemplares.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.
El contenido de la revista se puede emplear siempre y cuando se otorgue el crédito respectivo al autor y a la Universidad Autónoma Metropolitana.

lo general

Ciencia y tecnología para el diseño, actualidad y prospectiva 3

D.I. Eduardo Ramos Watanave
eduardo_64@live.com.mx, erw@correo.uaz.uam.mx

la investigación

Reflexiones del diseño industrial en Ciudad Juárez 5

M. en C. Juan Manuel Madrid Solórzano
jmadrid@uacj.mx

Mtro. Ludóvico Soto Nogueira
lusoto@uacj.mx

Impresión 3D ¿Es sustentable para los diseñadores? 17

Dr. César Omar Balderama Armendáriz
cesar.balderama@uacj.mx

Dr. José de Jesús Flores Figueroa
jose.flores@uacj.mx

El futuro del diseño de los edificios de salud 33

*Dr. Eduardo Langagne Ortega
eduardo_langagne@yahoo.com

tu espacio

Reflexiones sobre el diseño industrial
Entrevista a Oscar Salinas 43

Dr. Félix Beltrán
felixbeltran@infinitum.com.mx

la reseña

Curso-Taller: "Energías renovables y energías verdes
aplicadas al diseño, presente y futuro" 51

D.I. Eduardo Ramos Watanave

las publicaciones

Taller Servicio 24 Horas,
año 10, número 20 y 20 bis, septiembre 2014-febrero de 2015 53

Dr. José Silvestre Revueltas Valle

Artículo original interno

Universidad Autónoma Metropolitana. UAM, Azcapotzalco

Recibido: 07/11/2014

Aceptado: 05/02/2015

Publicado: 01/03/2015

Reflexiones sobre el diseño industrial

Entrevista a Oscar Salinas

Reflexions about industrial design. Interview to Oscar Salinas

Dr. Félix Beltrán*

Félix Beltrán nació en La Habana, Cuba, en 1938; actualmente es ciudadano mexicano. En 1956 viajó a Estados Unidos, donde obtuvo becas de la New School for Social Research, del Graphic Art Center del Pratt Institute de Nueva York, y del Council for International Exchanges of Scholars de Washington, D.C. Se diplomó en la School of Visual Arts y en la American Art School, instituciones ambas en la ciudad de Nueva York; además de realizar estudios en el Art Students League de dicha ciudad y en el Círculo de las Bellas Artes de Madrid. Ha participado en 456 exposiciones colectivas y 67 individuales. Es autor de cinco libros, ha realizado diversas entrevistas y escrito artículos para publicaciones en México y el extranjero. Entre los reconocimientos a su labor gráfica se encuentran 132 premios y un Doctorado Honoris Causa por la International University Foundation de Delaware, Estados Unidos. Actualmente es profesor titular de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica en la UAM-Azcapotzalco.

Dr. Oscar Salinas Flores**

Nació en 1950 y reside en la Ciudad de México. Cuenta con una trayectoria de 38 años de actividad profesional, concentrada en tres áreas de desarrollo: Práctica Profesional, Docencia y Gestión Académica, e Investigación. Ejerce la actividad proyectual y de consultoría en el medio del diseño, trabajando como consultor, proyectista y socio en empresas, instituciones públicas y grupos sociales en múltiples proyectos. Ha impartido cursos y más de 90 conferencias.

en diversos eventos académicos y profesionales en México y los países de Argentina, Chile, Colombia, Cuba, Ecuador, Guatemala, Uruguay, Brasil, Panamá, Italia, Turquía, España, Portugal, Finlandia, Inglaterra, Japón y Bélgica.

Resumen

En este número el doctor Félix Beltrán nos presenta una entrevista a Oscar Salinas, distinguido diseñador industrial, profesor e investigador, autor de varias publicaciones, entre ellas, *Historia del diseño industrial*. En esta charla se habla acerca de la problemática sobre las definiciones, la obsolescencia de productos, método, educación, medios electrónicos y futuro, todo alrededor del diseño industrial.

Abstract

In this number Dr. Félix Beltrán show us an interview to Oscar Salinas, teacher, investigator and recognized industrial designer, author of many books like *Industrial design history*. In this chat they talk about problems in industrial design concepts, product obsolescence, method, education, mass media and future, all about industrial design.

* Departamento de Investigación y Conocimiento, Edificio H planta baja, Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, Av. San Pablo 180, col. Reynosa Tamaulipas C.P. 02200, México D.F. Correo electrónico: felixbeltran@infinitum.com.mx

** Facultad de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad Universitaria, Av. Universidad 3000, Del. Coyoacán México D.F., C.P. 04510. Correo electrónico: osalinas@servidor.unam.mx

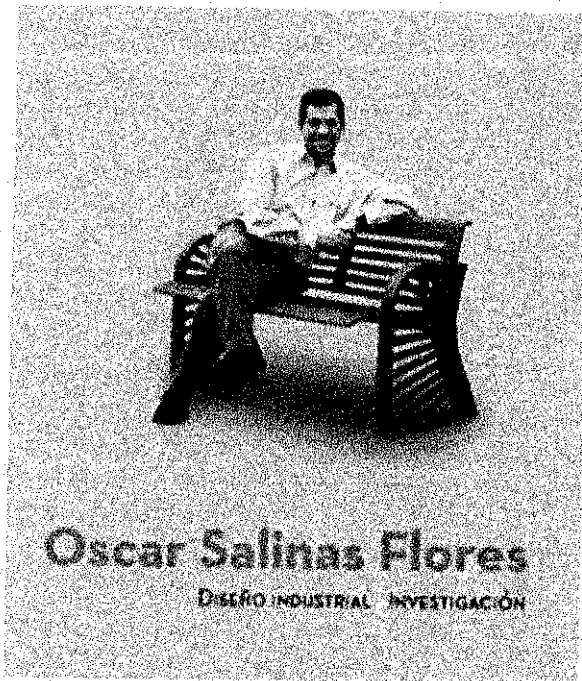


FIGURA 1. Oscar Salinas Flores, diseñador industrial y profesor-investigador.
Fuente: <http://www.oscarsalinasdesign.com/>

FÉLIX BELTRÁN (FB): Entre los términos “diseño industrial” o “diseño de producto”, ¿cuál consideras más apropiado?

OSCAR SALINAS (OS): El concepto “diseño industrial” siempre ha sido un poco complicado desde su origen. Más que ambiguo siempre ha estado supeditado por su propia naturaleza a las transformaciones sociales y tecnológicas del entorno mundial. El propio Consejo Internacional de Sociedades de Diseño Industrial (ICSID), desde su fundación en 1957, ha modificado y ampliado las definiciones de la disciplina varias veces al aceptar que el proceso de cambio de las sociedades produce un impacto en el trabajo de los profesionales año tras año.

Aunado a esto, en algunas regiones como América Latina no existen los mismos recursos ni los mercados para muchos productos derivados del proceso que caracteriza al diseño industrial en países avanzados, que tienen una producción sofisticada que suele ser iterativa, masiva y apoyada en un sistema complejo que requiere de grandes inversiones. En nuestro país ese tipo de producción es la excepción, no es lo común, lo que impera son las empresas chicas y medianas que generan normalmente productos en series pequeñas, utilizando una tecnología intermedia adecuada a la realidad de nuestro entorno. Esto tuvo un gran impacto en las generaciones de diseñadores que estudiamos en el siglo XX, pues nos preparaban para un mundo profesional que en realidad no existía, por lo menos no como decían los libros que provenían de Estados Unidos o de Europa; tratábamos de dialogar con un mundo empresarial que aparentemente no necesitaba del diseño para tener presencia en el mercado nacional.

Esto no sólo sucedió en México, sino también en diferentes regiones del mundo, y provocó un acto de conciencia que llevó a adoptar el término “diseño de producto” como el objetivo del quehacer profesional. Este concepto deja de lado las exigencias técnicas y metodológicas del diseño industrial y se adapta a las circunstancias que tiene frente a sí el diseñador para generar un nuevo producto y ofrecerlo a la sociedad. Elimina la necesidad de alta producción, el uso de tecnología avanzada que conlleva una gran inversión y se acerca a las posibilidades personales del diseñador, o de un grupo interdisciplinario, quienes incluso pueden financiar y promover su proyecto sin ser empleados de la estructura empresarial. En los últimos años, el diseño industrial y el diseño de producto coexisten en el entorno internacional; un número creciente de diseñadores hoy se presenta como diseñadores de pro-

ducto, y también un número importante de escuelas de diseño de nivel superior otorgan estudios en Diseño de Producto, mientras otras ofrecen programas como Ingeniería en Diseño Industrial para enfatizar el proceso que abordan para la preparación de sus estudiantes.

Yo no me atrevería a definir cuál es el término más apropiado. Cada quien busca lo mejor, o lo que es posible para su futuro profesional de acuerdo con sus circunstancias. Lo que es claro es que mientras no cambie el contexto de desarrollo en nuestro medio, el diseñador de producto es el que tendrá más presencia, aunque la mayoría no tendrá la influencia ni el alcance que tiene el diseño industrial en la sociedad. El mercado del diseño de producto se adapta rápidamente a mercados cambiantes que lo mismo requieren de objetos banales o de moda que son buscados por un número importante de consumidores, que de productos dirigidos a un segmento de la población que los adopta por su buen diseño, y permanecen en el sector comercial durante mucho tiempo. Los diseñadores de estos productos son reconocidos en nuestra sociedad e incluso en el extranjero, y viven bien sin necesidad de presentarse como diseñadores industriales. Como decía, cada profesional elige su camino.

FB: ¿Cómo se podrían evaluar los niveles de obsolescencia "deliberada" en el diseño industrial?

OS: Como sabemos, el término de obsolescencia que se relaciona con la producción de objetos y su consumo está ligado al tiempo de vida de un producto hasta caer en desuso. Los objetos se crean para satisfacer nuestras necesidades, y su duración depende de múltiples factores: el desgaste natural o previsto de los materiales, el gusto y el paso del tiempo, el rechazo o la indiferencia para seguir usándolo, o el retiro del producto del mercado de consumo por conveniencia. Por ello se habla de "obsolescencia tecnológica", "obsolescencia estética" y también "obsolescencia programada". Esta última es la que tú llamas "deliberada" y la encontramos en productos que se han programado para que su tecnología caduque en un tiempo determinado —principalmente por el agotamiento de materiales y mecanismos— y lo provocan para estimular el consumo de nuevos productos, o para obtener una mayor ganancia utilizando materiales más baratos, pero con un periodo de vida más corto. Esto, por supuesto, no lo sabe el consumidor hasta que lo usa y acaba por sustituir el objeto por uno nuevo, pues también es cada vez más difícil encontrar a un técnico que lo repare y prolongue



FIGURA 2. Óscar Salinas recibe el Premio Universidad Nacional 2008 en el área de Arquitectura y Diseño, la mayor distinción que otorga la Universidad Nacional Autónoma de México

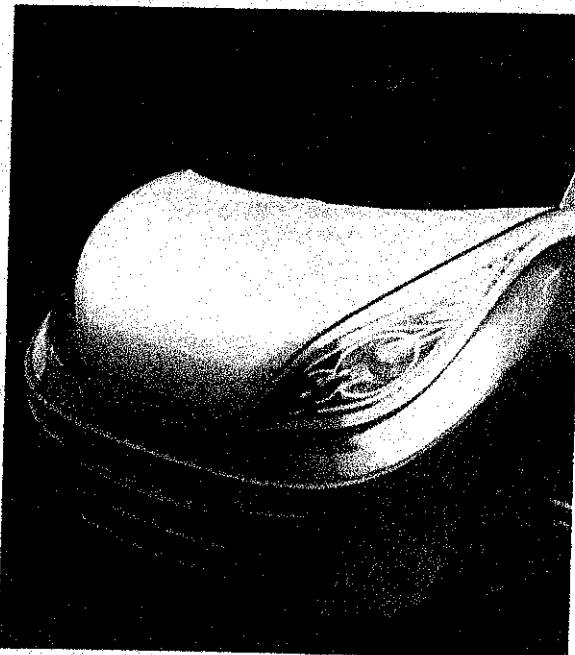


FIGURA 3. Proyecto ECOVIA dirigido por Óscar Salinas. Vehículo ecológico multifuncional, UNAM.
Fuente: <http://oscarsalinasdesign.blogspot.mx/2009/08/proyecto-ecovia-vehiculo-ecologico.html>

su uso. En México existe desde los años setenta una ley de protección al consumidor y mediante la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) y el Instituto Nacional del Consumidor (Inco) se realizan pruebas de calidad a muchos de los productos que se ofrecen en el mercado para difundir entre la población sus resultados y ayudar al ciudadano en su decisión de compra. Desgraciadamente su órgano de información es la *Revista del Consumidor*, que poca gente conoce.

Por otro lado, el diseñador que participa en el desarrollo de nuevos productos tiene muy poca influencia en la calidad final, pues ésta normalmente está en manos de los ingenieros y las políticas de comercialización de la empresa. El diseñador puede proponer las especificaciones, pero casi siempre de acuerdo con los recursos y los objetivos que se determinan desde la dirección.

FB: ¿La obsolescencia o la corta presencia del diseño industrial en el mercado, dificulta la evaluación de sus resultados?

OS: Hay gobiernos y empresas que cuentan con organizaciones equipadas para la evaluación de productos y su comportamiento durante su consumo; eso, por supuesto, puede generar nuevos productos con mejor calidad y con una mayor certeza sobre su actuación y su ciclo de vida; sin embargo, en nuestro medio la evaluación de productos es escasa, y los diseñadores en pocas ocasiones pueden realizar estas pruebas e influir en la duración del objeto diseñado.

Hay productos que han podido permanecer durante un buen tiempo en el mercado por la preferencia de los consumidores, y las empresas han tenido la oportunidad de medir su funcionamiento y modificar algunos aspectos para mejorar los nuevos modelos que producen, pero esto no es lo usual y son pocos los ejemplos frente a un mercado cada vez más grande.

FB: ¿Consideras que la obsolescencia es más evidente en los países de la periferia?

OS: Creo que la respuesta la definen la cultura y la historia. Los países desarrollados son llamados así porque han logrado generar y conservar un sistema donde la calidad de vida del ciudadano es prioritaria, y por lo mismo tienen leyes y normas que vigilan, premian y castigan la calidad de los productos, y con ello garantizan la respuesta del producto en todo su ciclo de vida. En los países inmersos

en el subdesarrollo esto no sucede, pues no hay controles al respecto, y el ciudadano puede sufrir la frustración de adquirir productos deficientes, con poca durabilidad o que engañan al consumidor, quien tiene escasas posibilidades de defenderse. Yo diría que en México estamos a mitad del camino, pues aunque ya existen mecanismos legales para la defensa del consumidor, éstos son complejos y muchas veces la lentitud de su aplicación desanima al ciudadano afectado, y lo más importante, cuando esto sucede, el producto ya se ha explotado en el mercado sin mayores consecuencias para el productor.

FB: ¿Cómo se podría detectar en diseño que un producto es nuevo sólo en apariencia?

OS: No entiendo bien lo de "detectar en diseño", pero si te refieres a seguir utilizando la estructura interna de un producto, modificando sólo su apariencia externa, entonces estamos hablando del llamado *styling*, una estrategia ligada al capitalismo, que se concentra en renovar el exterior de los productos sin modificar la tecnología de su estructura interna, para seguir explotándolos comercialmente. Algunos diseñadores industriales estuvieron y siguen estando ligados a este trabajo hasta ahora y colaboran en algunas empresas donde incluso existe el departamento de *styling*. Un ejemplo es la industria automotriz.

FB: De los métodos establecidos en la práctica del diseño industrial, ¿cuál consideras que es el más apropiado?

OS: Bueno, a esta pregunta le hace falta un análisis más amplio para darme a entender. Este concepto, que tiene su origen en el mundo helénico, y que se deriva de *métodos*, significaba para los helenos "el camino para llegar a un resultado". Tan simple y tan complejo como esto, ya que había que definir cuál camino escoger y de qué manera lograr el resultado que se buscaba.

En el medio del diseño, hace más de medio siglo, los especialistas afirmaron, casi por sentido común, que en principio habría que hablar de un método *analítico* y un método *sintético*. Análisis y síntesis son la base para empezar a entender un problema: al dividir en problemas menos complejos la información, y al simplificarla y concentrarla.

De hecho, cuando se aborda un proyecto o un proceso para obtener una solución con frecuencia es necesario involucrar más de un método, por lo que hoy se habla más de la metodología que del método.

Creo que lo interesante de una buena metodología — que es el conjunto de directrices y pautas que configuran el procedimiento para llegar a un resultado—, como afirmó hace tiempo Gui Bonsiepe, es que "ofrece múltiples cursos de acción en vez de insistir en una trayectoria particular".

Cuando uno aborda una actividad como la proyectual en una innovación que se aplica o se comercializa con éxito en la sociedad —que inicia con especulaciones creativas ligadas a múltiples condicionantes de nuestro cliente y del consumidor final, y culmina si todo va bien— se enfrentan múltiples variables y decisiones que si no se abordan con cierto orden y organización nos dejan en la confusión y en la improvisación. Esto se da con mayor frecuencia de lo que quisiéramos en diseñadores que afirman que tan sólo basta su *inspiración creativa* y el inmediato ejercicio de ponerse a jugar con formas, colores y texturas, dejando de lado el análisis del uso y el significado del producto en su contexto.

Esto no significa que el diseñador siempre tenga que utilizar los métodos como una receta, y que su seguimiento siempre sea lineal. De hecho eso significó hace algunos años el rechazo de muchos diseñadores hacia el uso de los métodos, pero ante la falta de análisis y de argumentos claros sobre sus decisiones, ofrecían tan sólo un oficio y no una profesión. El diseñador que no usa los argumentos teóricos suficientes para sustentar su práctica está condenado a ejercer un mero oficio y a estar supeeditado al criterio de otros individuos relacionados con sus proyectos. Un buen profesional del diseño siempre va a influir en su contexto. Ya Christopher Jones, pionero en la promoción de los métodos en el diseño, comentaba hace algunos años que "la consecuencia del acto de diseñar es el inicio de un cambio en las cosas hechas por el ser humano".

Como verás, soy un diseñador que cree en el uso, y utiliza los métodos en su trabajo profesional. Tanto en mi empresa de diseño, como en la docencia y en mis investigaciones que culminan en publicaciones de diseño aplicado cotidianamente, junto con mis colaboradores, el o los métodos que más nos convienen para lograr los objetivos que nos hemos propuesto.

No hay uno que se pueda aplicar como receta y que dé la solución en el acto creativo al que todos nos enfrentamos. Si acaso nos ayuda a organizar todo el proceso de acercamiento al acto creativo y nos da los elementos suficientes para decidir qué elementos debemos de tomar en cuenta para diseñar. Nos ayuda a reducir la incertidumbre

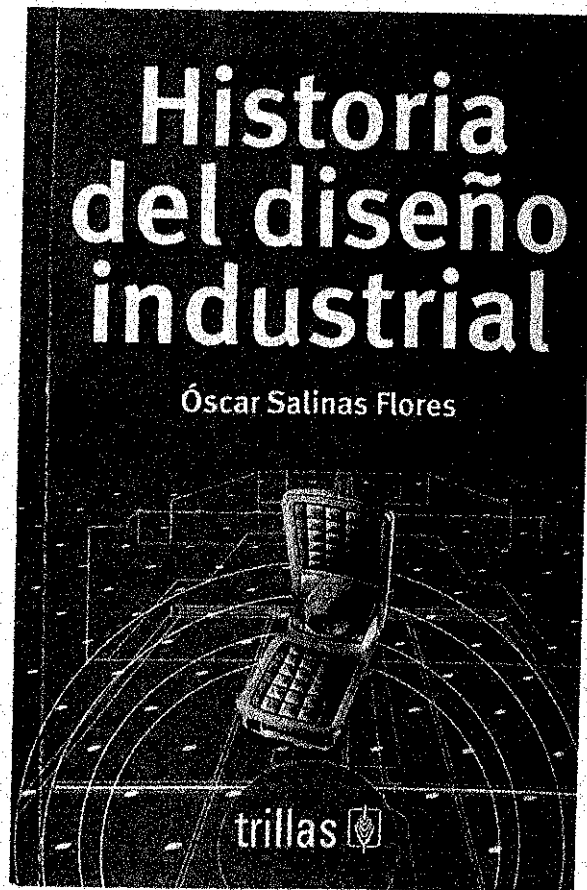


FIGURA 4. Historia del diseño industrial, autor: Óscar Salinas.

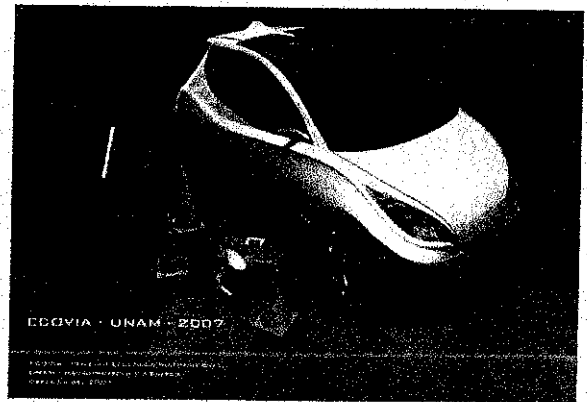


FIGURA 5. Proyecto ECOVIA, Vehículo ecológico multifuncional, UNAM.
Fuente: <http://oscarsalinasdesign.blogspot.mx/2009/08/proyecto-ecovia-vehiculo-ecologico.html>

sobre qué camino seguir, y al final nos otorga la posibilidad de fundamentar mejor nuestro proyecto y aumentar la credibilidad de nuestro cliente, gracias a un proceso de diseño que refleje una labor profesional, y no una buena ocurrencia que después habrá que estructurar para una correcta aplicación en las fases de producción y comercialización. Estas fases se contemplan a lo largo de todo el proceso cuando se maneja una buena metodología. Esto lo refuerza el hecho de que al diseño, por su naturaleza, lo ubicamos en el campo de la *hermenéutica*, ya que el diseñador no sólo proyecta objetos, sino también se preocupa por encontrar su significado.

No obstante, hay que resaltar que: todo este proceso ayuda —sólo ayuda— a estar más cerca de la solución, ya que el problema fundamental consiste en que el diseñador está obligado a utilizar información actual para poder predecir una situación futura que no será posible a menos que sus predicciones sean correctas.

Esto hay que decirlo frente a lo sucedido hace varios años, cuando algunos diseñadores convirtieron la metodología en "metodolatría" al seguir casi a ciegas a los viejos pioneros ingleses de los años sesenta como Christopher Alexander, Bruce Archer, Geoffrey Broadbent, Morris Asimow y Christopher Jones, entre otros, quienes con diversos enfoques, que van desde las matemáticas hasta las propuestas holísticas de hoy en día, primero provocaron la desconfianza en su uso y después invitaron a su aplicación como lo que realmente son: un magnífico instrumento de ayuda para el diseñador antes y después de la fase de concepción.

Ya Jordi Llovet, un crítico y escritor catalán del diseño, al visitarnos en México hace ya varios años, nos recordó

—al concluir la investigación que realizamos para iniciar nuestra propuesta de diseño— que siempre nos paramos con espanto a la orilla del precipicio e iniciamos el salto al vacío que significa el acto creativo.

Después, sólo nos queda el talento y nuestro bagaje cultural para seguir vivos en nuestra profesión. Como verás, con todo esto, no puedo considerar tan sólo a un método como el más apropiado para la práctica profesional. El tema es importante, y por ello en Editorial Designio hemos publicado dos buenos libros que analizan los métodos para el diseño.

FB: Tomando en cuenta las condiciones de los países de la periferia, ¿qué área del diseño industrial consideras que tiene resultados más satisfactorios?

OS: Esa es una pregunta con varias respuestas, ya que depende del medio en que se desempeñe el diseñador y el alcance de sus diseños. Algunos han colaborado en grandes proyectos del sistema que benefician a miles e incluso millones de ciudadanos. Un ejemplo es el aeropuerto de la Ciudad de México, en su diseño y producción participaron únicamente profesionales mexicanos. Pero también se pueden mencionar los muebles o utensilios domésticos que se reproducen y venden por miles. Otros diseñadores han orientado su trabajo a satisfacer a grupos sociales que reciben un producto único o que se produce en series pequeñas, y este trabajo es igualmente satisfactorio para el diseñador. Estos últimos años se han distinguido por el trabajo de diseñadores en grupos multinacionales gracias a las posibilidades que ofrece la

comunicación por internet, quienes a través del diseño participativo han generado productos que benefician a comunidades de diversas partes del mundo, lo que antes era casi imposible.

Creo que el problema relacionado con la satisfacción no reside en la diversidad de posibilidades, pues hay muchas, sino en las pocas oportunidades que se tienen para un enorme número de egresados de diseño, que sigue creciendo sin que exista una planeación adecuada a nivel nacional para preparar a los diseñadores que necesita el país, para que hagan realmente lo que espera la sociedad de ellos.

FB: Con respecto a la educación del diseño industrial, ¿cómo se puede elevar el nivel de sus resultados?

OS: Yo veo dos aspectos importantes para la formación de los nuevos diseñadores. El primero es la preparación en habilidades y conocimientos relacionados con el oficio, sin perder de vista que el uso de las nuevas herramientas tecnológicas, como la computadora y sus programas, las impresoras 3D, los *scanners* y todo lo nuevo que nos llega día con día, no sustituye al dominio de conocimientos fundamentales como la geometría y la composición, que conectan la inteligencia del cerebro con la acertada utilización de las manos y el buen ojo. El uso conveniente de las nuevas tecnologías y el dominio de esos conocimientos básicos dan como resultado una feliz combinación en el oficio.

El segundo es la búsqueda y el dominio de los argumentos que se requieren para la satisfacción profesional frente a la sociedad. No basta el buen oficio para un desarrollo pleno, pues ya hemos visto que en el pasado el diseñador estuvo supeditado a las decisiones y la valoración de otras personas por carecer de argumentos sólidos y de un lenguaje o discurso que mostrara no sólo su conocimiento sobre la disciplina, sino también su cultura acerca de los fenómenos que mueven al mundo y que afectan y transforman a la profesión del diseño. Una formación que le dé sentido al futuro profesional del universitario.

Este equilibrio es una tarea pendiente en algunas universidades en las que se cree que el simple uso de las nuevas tecnologías resuelve los problemas de diseño y que ello les da derecho a desechar los conocimientos y las habilidades para la composición. Esto, aunado a la ausencia de cursos y profesores que nutran y orienten al

estudiante con conocimientos teóricos y reflexiones que los preparen para la discusión con los argumentos necesarios para una profesión satisfactoria, ha llevado a una formación mediocre, pues los egresados funcionan como meros operarios que hacen lo que se les pide en un oficio mal pagado, sin mayor talento creativo. La sociedad requiere de los diseñadores propuestas innovadoras y que influyan en el bienestar humano, y eso sólo se logra, en principio, integrando una formación de calidad y con una conciencia clara de lo que significa el diseño.

FB: ¿Cuáles consideras que son los principales aportes de los nuevos medios electrónicos en el diseño industrial?

OS: Son muy importantes porque han transformado en buena medida al proceso de diseño y a los medios de expresión de todas las disciplinas del diseño. En un futuro cercano, una buena parte del trabajo de los diseñadores industriales se basará en el uso de las nuevas herramientas tecnológicas para la producción, y la aplicación de dispositivos electrónicos en los ámbitos de la salud, la recreación, el transporte o el trabajo, que el diseñador utilizará en sus nuevos productos. Ya lo está haciendo, pero este uso incrementará su presencia exponencialmente debido a su accesibilidad, bajo precio y acelerado crecimiento. Es cierto que muchos diseñadores seguirán aprovechando el uso de la tecnología intermedia para el desarrollo de sus proyectos porque el medio en el que trabajan lo permite, pero un número creciente de profesionales prefiere las nuevas tecnologías porque con ellas logran ofrecer los servicios que el mercado demanda, por la velocidad, el precio y la calidad que se obtiene.

En los últimos 25 años se ha empezado a gestar una revolución tecnológica que cada vez impacta más al diseño, a una velocidad impresionante. Para nosotros ya no es algo lejano e inalcanzable, pues ya está presente en el trabajo diario de muchos diseñadores: el uso cotidiano de las computadoras y sus programas para diseñar en 3D, del internet y su amplísima red de comunicación e información, la impresión digital, las impresoras tridimensionales, la cada vez más fácil sistematización y robotización de dispositivos para el uso diario y la utilización de energías renovables que comienzan a aplicarse en México. Esto sin tomar en cuenta el siguiente paso, que es el uso de la nanotecnología en nuevos materiales y dispositivos, que empieza a tener presencia en nuestro medio y que pronto será el motor de una nueva

revolución tecnológica que cambiará al mundo como nunca antes en la historia de la humanidad.

Yo sé que esta transformación es controversial y nos lleva a pensar en las consecuencias para la disciplina y la sociedad, pero es evidente que este fenómeno ya no se puede evitar y habrá que utilizarlo para el beneficio de la sociedad, como ya lo empiezan a hacer los jóvenes diseñadores de la llamada Generación Z, quienes desde que nacieron, a partir de los años noventa, han compartido su vida cotidiana con el arribo de estas nuevas tecnologías.

FB: ¿Qué futuro esperas del diseño industrial en los países de la periferia?

OS: Yo creo que se presenta un amplio futuro para los diseñadores del siglo XXI, pero un futuro muy diferente al que hemos vivido los diseñadores del siglo XX. Las transformaciones del mundo —globalización, revolución científica y tecnológica, agotamiento y modificación de los sistemas ideológicos y sociales— han influido de manera determinante en las disciplinas del diseño, y se ha iniciado una transformación en los procesos educativos y de formación del diseñador. Hoy se presenta un profundo ejercicio de reflexión en el sistema universitario que ha llevado a un número creciente de instituciones a adoptar nuevos programas de formación que renuncian al uso de conceptos como "diseño gráfico" o "diseño industrial", para adoptar otros términos que consideran más cercanos o coherentes con lo que demandan las sociedades en transformación.

Han surgido nuevos perfiles profesionales que han modificado los programas académicos, y son la carta de presentación de los diseñadores que se identifican con términos como diseño de interfaces, diseño interactivo,

diseño participativo, co-diseño, y otros más, que les permite interactuar con el medio que los contrata, y colaboran con grupos que van desde comunidades marginadas hasta grandes corporaciones con mercados globales. Hay grupos de diseñadores que se han declarado activistas y actúan en consecuencia dentro y fuera del país, ofreciendo sus proyectos a los que menos tienen, y diseñadores empresarios que se desenvuelven sin problema con clientes en diversas partes del mundo porque se han internacionalizado y entienden de qué manera se mueven los sistemas económicos y sociales.

La separación que existía en el siglo XX entre los diseñadores del primer mundo y los del mundo subdesarrollado se basaba principalmente en el manejo de información privilegiada y en el acceso a la tecnología de punta; hoy las nuevas circunstancias han permitido que los diseñadores tengan acceso a estos privilegios cada vez más rápido, y al contar con los mismos recursos sólo queda el talento para diferenciar la labor de los diseñadores. Por eso el diseñador latinoamericano obtiene premios internacionales cada vez más y es buscado por los despachos internacionales de diseño, porque sus respuestas basadas en su bagaje cultural son más creativas y cada vez mejor aceptadas.

Al final, te podría decir que en el fondo, los diseñadores siguen proyectando objeto-productos para la sociedad, pero ha cambiado el cómo y el para qué de su práctica profesional. Si hoy se afirma con razón que vivimos en un mundo cada vez más complejo, donde los modos de vida han cambiado en casi todos los niveles sociales, podemos afirmar también que la disciplina del diseño está inmersa en un cambio de paradigma que ha generado la oportunidad de replantear su futuro sin perder el objetivo original de servir a la sociedad.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Dr. Salvador Vega y León
RECTOR GENERAL

Mtro. Norberto Manjarrez Álvarez
SECRETARIO GENERAL

UNIDAD AZCAPOTZALCO

Dr. Romualdo López Zárate
RECTOR DE LA UNIDAD

Mtro. Abelardo González Aragón
SECRETARIO DE LA UNIDAD

Dr. Aníbal Figueroa Castrejón
DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO

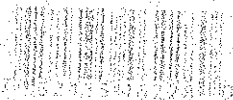
Mtro. Héctor Valerdi Madrigal
SECRETARIO ACADÉMICO

Dr. Marco V. Ferruzca Navarro
JEFE DEL DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO

D.I. Eduardo Ramos Watanave
JEFE DE ÁREA



El Diseño en los negocios



No. 110 15-11-15 \$80.00 www.a.com.mx

CONTENIDO a! 110

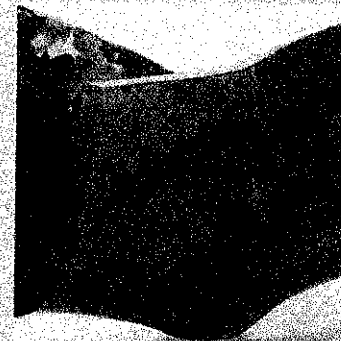
CARTA DEL EDITOR	3
FOTOGRAFÍA. MARK ZIBERT	6
EL DISEÑO COMO VOCACIÓN	10
ARTE PARA TODOS	14
IPAF FESTIVAL	17
NUEVO DISEÑO MEXICANO	20
ALQUIMISTA DEL VIDRIO	26
LO SIENTO	34
LA FRAGILIDAD DEL DISEÑO EN PAPEL	42
3INDESIGN. 15 AÑOS EN LA RED	52
"AMOR INCONDICIONAL, AMOR GANADOR"	58
¡REGRESARON LOS PEPSILINDROS*	60
ESTRATEGIAS DIGITALES	62
ECOTRAVEL. LA NATURALEZA LLAMA	64
NATURE'S HEART DE TERRAFÉRTIL	66
MARCAS QUE JAMÁS SE BORRAN	64
DIRECTORIO DE UNIVERSIDADES a! DISEÑO	72
LA CAMPAÑA	82
ENTREVISTAS DE FÉLIX BELTRÁN	84
SKETCH BY GILDO MEDINA	86
DIRECTORIO a! DISEÑO	92

20



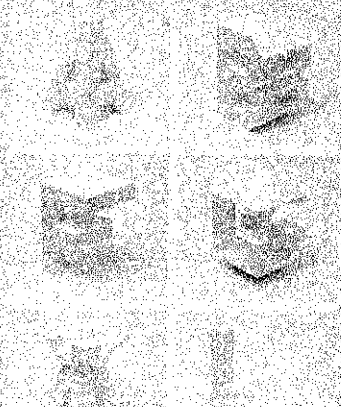
N U E V O D I S E Ñ O
M E X I C A N O

26



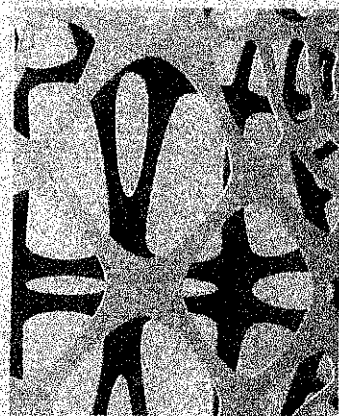
A L Q U I M I S T A D E L V I D R I O

34



L O S I E N T O

42



L A F R A G I L I D A D D E L
D I S E Ñ O E N P A P E L

CONCURSOS DE DISEÑO

Carta del editor

En días recientes hemos recibido comentarios acerca de los concursos de diseño que publicamos principalmente en nuestras redes sociales, comparto en esta editorial la respuesta que hemos dado a quienes amablemente nos han hecho llegar sus puntos de vista, no estando de acuerdo en que publiquemos estos concursos.

al Diseño es una revista. La función que hemos llevado a cabo por 24 años es la difusión del diseño y sus actividades afines. Nunca hemos tenido la intención de ser los defensores o el portavoz del diseño o de cierto grupo de diseñadores con una postura definida, ni la de estar alineados a ninguno. Hemos publicado un sin fin de artículos con muchos tópicos tanto en la revista impresa como en nuestro sitio web, en el apartado: Foro al, que lleva como slogan: intercambio de ideas, propuestas y reflexiones sobre el diseño. Muchos autores han colaborado todos estos años con una diversidad de temas en diseño. Reitero, nuestra función como revista es la difusión del diseño y sus actividades afines.

Comento, en contraparte, que hay otros muchos diseñadores que están de acuerdo con los concursos y participan en ellos pagados o no y habrá que respetar su postura, nosotros no sólo lo hacemos sino que debemos hacerlo.

Por lo cual es conveniente para el diseño que al Diseño no tome partido con nadie. Todos deben ser libres de participar o no en lo que se convoque, cada uno definirá si le conviene o no, muchos lo harán y otros tantos no, pero el querer que todos los diseñadores no entren a concursos o lo hagan bajo ciertas reglas no es nuestra competencia. Por lo cual, no tenemos pena de publicar concursos.

El receptor de tu carta tienen que ser las Asociaciones, Academias, Consejos o Colegios de diseño que dentro de sus estatutos tengan establecido el no participar en concursos o que ya tengan una metodología para hacerlo o que el tema esté en su agenda.

Con gusto, y esa sí es nuestra función, si algún autor o asociación quiere compartimos sus puntos de vista en el tema, la recibimos para su publicación. Gracias por tomarte el tiempo de escribirnos, seguro es un tema que debe de estar en el análisis, úsenos como foro.

La misma invitación extendemos a todos nuestros lectores, muchas gracias.

Antonio Pérez Irigorri • Comentarios: director@a.com.mx

DIRECTORIO

DIRECTOR GENERAL

Antonio Pérez Irigorri
director@a.com.mx

DIRECTOR EDITORIAL

Francisco Santiago
francisco@a.com.mx

DIRECTORA DE ARTE

Gabriela Milo
gaby@a.com.mx

DISEÑO

Laura Montes de Oca
laurai@a.com.mx

PORTADA

Lo Siento

FOTOGRAFÍA

Santiago Tassier
Antonio Sereno

COORDINADOR DE EVENTOS

Daniel S. Piña
daniel@a.com.mx
(777) 328 0176

DIRECTOR COMERCIAL

Israel Rodríguez
israel@a.com.mx
044 55 6036 0850

IMPRESIÓN



DISTRIBUCIÓN NACIONAL

Comercializadora GBN S.A. de C.V.

al DISEÑO, FUNDADA POR
ANTONIO PÉREZ IRIGORRI
Y RAFAEL PÉREZ IRIGORRI

ENTREVISTAS DE FÉLIX BELTRÁN

LA PRÁCTICA DEL LUDOGRAMA

Entrevista con diseñador chileno Juan Carlos Berthelon, autor del libro "Ludogramas"

watching words move

¿Qué es escribir?

Una definición que me gusta mucho, se la lei a Ott Aicher, gran diseñador alemán fundador de la escuela de Ulm: "La escritura es la interpretación visual del lenguaje". Como diseñador, la finalidad del diseño gráfico es comunicar y para ello, el diseño se vale de dos herramientas principales: las imágenes y los textos. Las imágenes aportan un aspecto visual muy importante a toda composición, son capaces de transmitir por sí solas un mensaje de forma adecuada. Sin embargo, el medio de transmisión de ideas por excelencia es la palabra escrita. La esencia del buen diseño gráfico consiste en comunicar ideas por medio de la palabra escrita, combinada a menudo con imágenes, sea ilustración o fotografía.

¿Por qué aparece en la historia el escribir?

Antes del lenguaje escrito, el hombre se comunicó por medio de la palabra. Pero llegó el momento en que fue necesario recordar un hecho y transmitirlo a otros hombres después de algún tiempo. Para eso se hizo necesario inventar la escritura. En un principio fueron figuras y símbolos convencionales que representaban objetos y así nacen los pictogramas.

Posteriormente, nuevos símbolos representarían no solamente objetos, sino ideas, nace entonces el ideograma. Esta evolución

de pictogramas a ideogramas representó un peldaño mayor en el desarrollo de un lenguaje escrito.

La escritura de símbolos, que hace referencia a las cosas o ideas específicas, fue inadecuada para expresar abstracciones, y difícil para guardar registros, creación de documentos o resolver sencillas operaciones de la vida diaria. Y cuando el cerebro humano, el asiento de la memoria, se topó con barreras, creó una extensión: la escritura y los libros.

¿Qué diferencia el escribir con letras al escribir con otros recursos?

En la mayoría de las lenguas modernas las letras son signos o representaciones gráficas de un sonido, que a través de distintas combinaciones y de acuerdo a convenciones gramaticales establecidas representan las palabras.

Una de las grandes ventajas que hace la diferencia de escribir con letras frente a otros recursos como los pictogramas o ideogramas, es que los alfabetos occidentales derivados del latino, poseen entre 22 y 27 signos frente a los sistemas de escritura ideográfica, como la china, que cuenta con 50 mil caracteres diferentes. Otra ventaja es que la escritura con letras está directamente asociado al lenguaje oral, cosa que no sucede con los pictogramas que no repre-

sentan sonidos sino cosas o de una frase o enunciado completo.

¿En qué medida se diferencia el hablar del escribir?

Ambos modos de comunicación no se pueden disociar. El uso de la escritura es aprendido a diferencia del lenguaje oral que es adquirido. Aunque lo oral está presente en todos los momentos de nuestra vida cotidiana, lo cierto es que vivimos en un entorno social en el que la escritura ha asumido tal grado de relevancia que es el soporte de la mayoría de las relaciones sociales, desde las más cotidianas hasta las que regulan acuerdos que afectan a toda la humanidad.

La dificultad que genera el hecho de dar forma escrita a los conocimientos, sensaciones, sentimientos, está presente a lo largo de toda nuestra vida. Aparentemente, resulta más fácil hablar que construir o elaborar un escrito.

¿Qué es para ti un ludograma?

Los Ludogramas son un juego visual entre palabra e imagen, la suma de "ludo" (juego) y "grama" (escrito o gráfico). Por tanto es un juego gráfico en el cual a través de pequeñas intervenciones en las letras de una palabra, pequeños guiños, provocamos y reforzamos visualmente la imagen del significado de dicha palabra, de manera que al mismo tiempo que leemos la palabra, vemos la imagen de lo que ella significa. Esta intervención puede adquirir variadas formas: jugando con el espaciado entre letras, con el tamaño de éstas, engrosando o adelgazando, recortando, cortando, rotando o desplazando, repitiendo, cambiando el color, eliminando, o transformando su forma.

Toda tipografía expresa de por sí, por medio de su morfología externa, un men-

MUJER

OTOÑO

MO'N

111VA109

COCA

GALE

++ ++

WOODY ALLEN

incomplet	?uestion
s e r e t	!xclamation
agreeem nt	

EXIT

saje particular. Podemos decir, por lo tanto que el tipo comunica a través de su apariencia. Así como las tipografías por su diseño las asociamos con conceptos, hay ideas o cualidades que se ven reforzadas en la representación de su imagen por el uso de determinadas tipografías.

Cuando comencé a desarrollar y a trabajar el tema de los Ludogramas, primero me encontré con que no existía una definición exacta para esta modalidad de diseño con tipografía, aunque ha sido un recurso muy utilizado en el proceso de diseño de marcas además de una antigua práctica muy común en los talleres iniciales de las escuelas de diseño, que era la de experimentar con la tipografía con las llamadas por algunos "palabras explícitas" o en talleres llamados de "percepción visual", que consistía en intervenir las letras de una palabra, sin usar elementos ajenos a ellas para provocar la imagen del significado de dicha palabra.

¿Qué aporta el ludograma al escribir?

La tipografía puede ser usada a la manera tradicional, sobre todo en libros, diarios y revistas, comunicando el mensaje del autor en forma legible y sin llamar la atención sobre sí misma, con un diseño armónico y equilibrado que ayuden al lector a navegar por el libro con facilidad y realizar una lectura tranquila. Pero también podemos usarla de una manera más creativa, más provocativa, agregándole un valor extra para que las palabras puedan ser interpretadas por el receptor, además de leídas, acentuando su significado. Al revés de la lectura tradicional, en este caso la tipografía no pretende pasar desapercibida, por el contrario, pasa a ser la protagonista principal de la lectura adquiriendo valor como forma, tratando de sorprender, divertir, provocar, la reflexión, evocar, impactar emotivamente al lector. Este es el aporte de el Ludograma a la escritura.

Y esto es lo fascinante para mí. De alguna manera los Ludogramas me han llevado

a buscar soluciones económicas (y al decir económica estoy hablando de evitar lo excesivo y lo rebuscado), lo más sutil posible en contra de lo burdo, soluciones finas y delicadas en contraposición con lo tosco y ordinario. Finalmente se trata de buscar soluciones inteligentes para no entregar al lector un resultado pobre que no le aporte nada.

¿Qué antecedentes tiene el ludograma en la historia?

Aunque no existe una categoría definida para esta forma de trabajar las palabras, sí había muchos ejemplos de soluciones de este tipo para logotipos, afiches o avisos publicitarios que sí podían clasificarse dentro de esta fórmula. Y el que más me impactó tempranamente y fue mi fuente de inspiración para los Ludogramas, fue el gran diseñador y tipógrafo norteamericano Herb Lubalin. Lo que más me marcó fue su trabajo de logotipos, donde lleva a su máxima expresión esta forma de trabajar cada palabra, donde su representación (imagen) visualmente evoca su verdadero significado.

Mientras trabajaba en la preparación de mi segundo libro, comencé a investigar si existían otros diseñadores que hubieran experimentado en esta área, por que pensaba que no podía ser el único interesado en el tema, desarrollando un género propio de diseño con autonomía propia, y no solo como un medio para acompañar en el proceso del diseño de marcas, del diseño editorial y otros. Esta búsqueda dio como resultado encontrar solo cuatro casos repartidos entre Estados Unidos, Francia e India.

¿Cuál es el futuro del ludograma?

Pienso, y me gustaría equivocarme, que el Ludograma es una práctica que seguirá desarrollándose, pero no en forma masiva entre los diseñadores, sino entre un pequeño grupo, porque está íntimamente relacionado con el lenguaje, y al mismo tiempo con un amplio conocimiento de la tipografía. Y la realidad que nos toca vivir, es que nuestros jóvenes tienen un muy pobre manejo del lenguaje, manejan la tipografía de una manera muy mecánica además de una también muy pobre cultura general. Si nuestro manejo del lenguaje y de la tipografía es pobre, nuestras posibilidades de lograr nuevas y creativas soluciones se reduce enormemente.

El Ludograma no tiene un lugar propio dentro de la disciplina del diseño o no existe como una categoría, como sí lo tienen, o son una categoría o una especialidad el diseño de marcas, el diseño editorial, el afiche. Pero el Ludograma puede convertirse en un logo o marca, puede llegar a ser una importante contribución en el diseño editorial o convertirse en un afiche. Si lográramos que la práctica del Ludograma se incorporara en los currículos de la enseñanza del diseño, podría ser una ayuda muy importante, al entregar a los futuros diseñadores herramientas que los ayuden a desarrollar la imaginación, desarrollar su poder de observación para captar el detalle a resaltar, a reconocer la tipografía adecuada que los ayudará a transmitir la imagen deseada y así lograr el mejor resultado en cada desafío gráfico que les toque enfrentar.

HILO

HOMBRE

CISNE

DALI

SEN-ENCIA

BOEING ???

M

ACADEMUS



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ingeniería Matemática

Año 7 No. 13 SEGUNDO SEMESTRE 2015
ISSN: 2007-4662



Tres momentos medulares en la obra
del sociólogo Oscar Uribe Villegas

GEORGINA PAULÍN JULIO HORTA GABRIEL A. SIADÉ

DIRECTORIO

Dr. Gilberto Herrera Ruiz
Rector

Dr. Irineo Torres Pacheco
Secretario Académico

Dra. Blanca Gutiérrez Grajeda
Secretaría Particular de Rectoría

C. B. Magali Elizabeth Aguilar Ortiz
Secretaría de Extensión Universitaria

Dra. Ma. G. Flavia Loarca Piña
Directora de Investigación y Posgrado

Mtro. Luis Alberto Fernández García
Director Facultad de Ciencias
Políticas y Sociales

Dr. Aurelio Domínguez González
Director Facultad de Ingeniería

Dr. Luis Enrique Pizarro Garrido
Director Facultad de Psicología

LLM-E Verónica Nuñez Perusquia
Directora Facultad de Lenguas y Letras

Dr. Julio César Schera
Director del Instituto de Investigaciones
Multidisciplinarias

**CONSEJO EDITORIAL Y
ARBITRAJE INTERNO**

Dr. Julio César Schera
Editor responsable

Lic. Bernabé Galicia Bellrán
Facultad de Ciencias Políticas y
Sociales

Dr. Andrés Garrido del Toro
Facultad de Derecho, UAQ

Mtra. Arlano Flores González
Facultad de Ciencias Políticas y
Sociales

Dr. Juan José Lara Ovando
Facultad de Ciencias Políticas y
Sociales

Jorge Luis Oseguera Castro
Instituto de Investigaciones
Multidisciplinarias

M. en H. Israel Isaac Pájaro
Sánchez
Instituto de Investigaciones
Multidisciplinarias

M. en H. Pedro Armando Cabral
Salazar
Instituto de Investigaciones
Multidisciplinarias

Dra. Pamela Garbus
Facultad de Psicología

ARBITRAJE EXTERNO

Dr. Pablo Alonso Herrera
Universidad Autónoma de Ciudad
Juárez

Dr. Félix Beltrán
UAM-Azacapotzalco

Dr. Luis Felipe Bojail F.
UAM-Xochimilco

Dr. Sergio Bojail Pardo
UAM-Xochimilco

Dr. Sebastián García Garrido
Universidad de Málaga
Escuela Politécnica Superior
Área de Dibujo.

Dr. Eric Lair
Facultad de Ciencias Políticas y
Sociales y Gobierno
Universidad de Bogotá, Colombia

Dr. Carlos Méndez Llopes
Universidad Autónoma de Ciudad
Juárez

Dr. Charles Puzner
UAM-Xochimilco

ilim.uaq.mx

ACADEMUS REVISTA DE ANÁLISIS DE ARTE, CIENCIA Y CULTURA MULTIDISCIPLINARIO, es una publicación semestral de análisis de investigaciones Multidisciplinarias de la Universidad Autónoma de Querétaro, con arbitraje interno y externo. (última publicación fue el primer semestre marzo-julio 2015).

ACADEMUS año 7, núm. XII, período julio-diciembre 2015, es una publicación semestral publicada por la Universidad Autónoma de Querétaro, por medio del Instituto de Investigaciones Multidisciplinarias, con domicilio en el Edificio Facultad de Ingeniería (Es FI-1), Carretera de las Compañías s/n, Col. Las Compañías, C.P. 76010.

Edición responsable: Julio César Schera y Augusto Isla Estrada.
Reserva de derechos al título colectivo 04-2011-051210784/00-102.
ISSN 2017-4662
No. de Registro, inscrito y otorgado por LAFINDEX: 22195.

Certificada de Datos y contenido otorgado por la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Imitadas de la Secretaría de Gobernación (COPIA).

Se distribuye gratuitamente en Universidades del país, Europa, Estados Unidos y América Latina.

Informes, correspondencia y suscripciones: Instituto de Investigaciones Multidisciplinarias, Universidad Autónoma de Querétaro, Facultad de Ingeniería, Edificio 1 (Es FI-1), Carretera de las Compañías s/n, Col. Las Compañías, C.P. 76010, Querétaro-México. Tel: (51442) 192 1200 ext. 7014 y 4602. Cel: (01442) 4602 763.

En prensa por Talleres Gráficos de la Universidad Autónoma de Querétaro, con domicilio en Prof. Pío Suárez 4427 Col. Ejido de Madero C.P. 76177, Querétaro-México.

Esta revista se terminó de imprimir el día 15 de diciembre del 2015, con un tiraje de 500 ejemplares.

PORTADA
Maestro Oscar Ulises Villegas
Colección de arte del Instituto de Investigaciones
Sociales IIMAM

Comité Editorial**Consejo de Investigación****Cuerpo Académico:
Sociología del Arte,
Comunicación y Conocimiento**

Dr. Pablo Alonso Herrera

Dr. Gerardo Argüelles Fernández

Dra. Margarita Rosa Camarena Luhrs

Dra. María Esther Castillo García

Dr. Emiliano Duering Cufre

Lic. Bernabé Galicia Bellrán

Dr. Sebastián García Garrido

Dr. Augusto Isla Estrada

Lic. Juan Antonio Isla Estrada

Dr. Jesús González Aguilar

Mtra. Lucía Melstare

Dr. Daniel Orizaga Deguim

A.V. Jorge L. Oseguera

Lic. Bernabé Galicia Bellrán
Asistente adicional

A.V. Jorge L. Oseguera
Asistente adicional

Arturo García Riestra
Coordinador de Diseño
Diseño, Formación y Portada

L.A.V. Artemisa Llorente Tapete
Diseño Web y Editorial

L.A.M. Ana Cristina Fragozo Tejeda
Traducción

Dra. Carolina Delgado Medina
Corrección de Estilo

L.N.T. Oscar Ibarrera Arriaga
Captura de textos

Dr. Daniel Orizaga Deguim
Revisor

CONTENIDO

Presentación 3
Gilberto Herrera Ruiz

Tres momentos medulares 5
en la obra del sociólogo
Oscar Uribe Villegas
Georgina Paulin
Julio Horta
Gabriel A. Siade

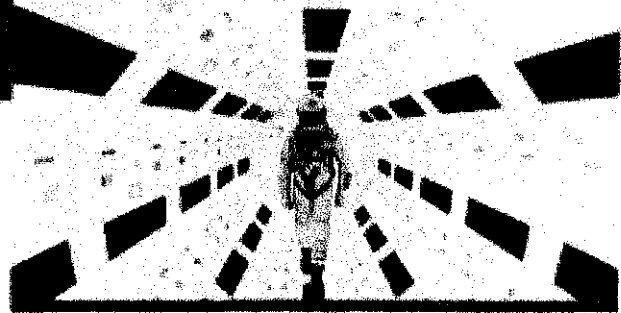
El Agua: ¿Un Derecho o 20
Privilegio?
Martín Armando Feregrino
Quiroz

¿Era necesario crear las 28
empresas productivas de
estado en la Constitución
Mexicana con la Reforma de
2013?
Andrés Garrido del Toral

Cine y Muralismo 40
Influencias y contrastes,
1896-2010
Jesús González Aguilar

El uso ideológico de los 48
derechos humanos
María de los Ángeles Nolasco
Chávez

Frank Hursh. Memoria Oral. 54
Julio César Schara



LA VOZ DE LA PIEL
(SECCIÓN LITERARIA)

XLV JUEGOS FLORALES 69
NACIONALES
SAN JUAN DEL RÍO, QRO.

·ATRACCION AL VACÍO 70
Javier Acosta Escareño

·DOMICILIO CAMBIADO 74
Luis Flores Romero

·SAN JUAN DEL RÍO 76
Olga Rodríguez Jiménez

Consideraciones sobre el cine. 80
Entrevista a Magdiel Aspillaga
Félix Beltrán

Presentación de la Revista 82
ACADEMUS XII
Eugenio Castellanos Malo

Investigaciones de un idiota 87
Bernabé Galicia Beltrán

¿Es posible construir sociedades 92
sustentables?
Mónica Ribeiro Palacios

Restituto Rodríguez 95
Julio César Schara



Consideraciones sobre el cine Entrevista a Magdiel Aspillaga

Félix Beltrán

Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco

Félix Beltrán (F.B.): ¿Qué es el cine para ti?

Magdiel Aspillaga (M.A.): Es un poco difícil esta pregunta, en tanto que atractiva al mismo tiempo. Desde niño tengo una relación bien cercana al cine, y no puedo pensar mi vida sin la presencia de este.

Mis orígenes se encuentran en un pequeño pueblo de campo de la provincia La Habana en Cuba, y como en la película de Giuseppe Tornatore "Cinema paradiso", durante mucho tiempo el cine marcó numerosos eventos en el pueblo hasta el día en que por alguna razón desconocida lo clausuraron. Fue entonces que alguien comenzó a rentar las proyecciones desde un reproductor Belamax en el patio de su casa, nuevo cine al que siguieron asistiendo los habitantes del pueblo. Recuerdo que mi madre me dejaba en la primera tanda y me recogía ya finalizada la película. Resulta que un día la tanda se demoró más de lo normal, mi madre preocupada esperaba afuera del cine, pero la eterna película no se terminaba, se trataba de "Ran" de Akira Kurosawa, por supuesto no era consciente de lo que estaba viendo, pero no he podido olvidar aquellas imágenes alucinantes de la película. El cine para mí tiene mucho de ese misterio que envuelve el pasado de la infancia, de lo que alguna vez fuimos, son imágenes que nos acompañan en cada momento de nuestras vidas, unidas como parte de nuestra realidad, emociones, obsesiones, fantasías, miedos. El cine es magia en tanto que nos dejamos

insonar conscientes o no por el mismo, desde algún lugar sale la luz y con ella nacen las imágenes. Es lucha contra el tiempo, contra la muerte, haciendo de lo efímero eterno.

F.B.: ¿Por qué se considera el cine un arte?

M.A.: Pienso que a pesar de su corta edad y con respecto a otras manifestaciones artísticas, el cine ha logrado cambiar la manera de ver la vida, modificando nuestra noción de lo que somos, hay indiscutiblemente con el nacimiento del cine un antes y un después en la historia humana. El hombre aprendió a convivir con esa realidad, u otra realidad que aporta el cine, si sumado a esto es utilizado aquel invento un tanto subestimado por sus propios creadores como un vehículo de expresión, es sencillamente sublime su resultado.

F.B.: ¿Cuál consideras el principal aporte del cine?

M.A.: Quizás la parte estructural, narrativa, la manera de narrar no solamente un determinado relato, sino la manera de mirar, especie de imitación del ojo o la vista humana, pero reconstruido en planos, movimientos, encuadres, objetivos que junto al tiempo de la narración filmica aportan notablemente en todas las ramas de la creación artística. Cineastas como Bela Tarr o Andrei Tarkovski demuestran con su cine una particular apreciación del tiempo filmico, entonces el relato de la película se complementa con el tiempo que se usa en pantalla,

convirtiéndolo en otro elemento (el más importante) de una película. En eso por supuesto el montaje cinematográfico juega un papel fundamental. El cine tiene toda una libertad narrativa y estructural que va desde los conocidos flash-backs, hasta el plano secuencia.

Aunque pienso que los principales que aportaron a esto fueron los primeros cineastas rusos como Eisenstein, los cuales instauraron las bases del montaje y el cine como lo conocemos hoy en día.

F.B.: ¿Cuál de las etapas del cine, en cuanto a su historia, consideras más relevante?

M.A.: Todas han tenido valor como parte de un proceso muy rico, y a mí en lo particular me gusta un poco de todas, si tuviera que escoger, pudiera hablarte del Neorrealismo y la Nueva Ola francesa, aunque me mueven mucho algunos directores específicos. Creo que a nivel de gusto el cine que prefiero es el realizado en los años 60 y 70 por autores únicos, que dejaron verdaderas y sinceras obras de arte. Te pudiera mencionar el cine de Pier Paolo Pasolini, su "Acotone", "Mamma Roma", o "Pajarracos y pajarillos"; Glauber Rocha a quien tengo como mi cineasta preferido sobretodo por su película "Tierra en trance"; John Cassavettes, "Mujer bajo influencia" o "The killing of a chinese bookie"; Ingmar Bergman con "Persona" o "El inquilino" de Roman Polanski. Pero como te comentaba el cine me gusta desde sus orígenes no hay un momento determinado que sobrepase a otro, desde las cosas de Foltz Lang hasta el cine más actual, con todos sus géneros tendencias y directores, creo que sobretodo soy un cinéfilo, razón por la cual muchas veces no es necesaria lo que la crítica califica como "calidad" para que me entusiasme ver una película.

F.B.: ¿Qué importancia tiene la fotografía frente al cine?

M.A.: El cine en esencia es fotografía, técnicamente es eso, es la realidad atrapada en una cantidad determinada de fotogramas por segundo a través de la luz. Aunque el cine en sí mismo como arte y más allá del evento técnico no importa si el formato sea video, digital o lo que sea. Lo importante en el cine es la estructura narrativa visual y el aporte que como obra artística tenga. Si te refieres al valor estético de la fotografía de una película en ese caso creo que la fotografía tiene que acompañar al relato o la intención de la propuesta cinematográfica más allá de ser un elemento de virtuosismo, conocemos muy malas películas con excelente fotografía y lo contrario, es decir, la cohesión de todos los elementos fílmicos es la clave y la importancia para lograr una buena película.

F.B.: ¿Por qué recursos se destaca más el cine?

M.A.: Pienso, el cine es un ataque directo a los sentidos, uno se sienta en una sala y espera ser testigo de una realidad que llega sobre uno a través de la imagen y el

sonido, ya con ese inicio el cine ha ganado una batalla sobre el espectador, es algo que no pasa desapercibido, no hay posibilidad de no ser movido frente a una película a diferencia de un libro o de la propia pintura donde el espectador tiene el control sobre lo que consume, el cine se impone en el buen sentido y hacia todos los sentidos.

F.B.: ¿Consideras que la evaluación creativa del cine es la misma en relación a la pintura?

M.A.: El cineasta Peter Greenaway muchas veces ha comentado que el cine es un arte atrasado, y que comparando su desarrollo en ciento y tantos años con respecto a otras artes como la pintura o la literatura se encuentra mucho más atrás; comenta también Greenaway que las películas que rodaba David W Griffith son las mismas que rueda hoy Scorsese. En un sentido puede tener algo cierto esto, no lo cito para cuestionarlo, sólo que pienso que el cine es un medio que en la medida en que nació en el siglo XX también ha sabido absorber una postura menos modernista, menos vinculada a la carrera que significa inventar o descubrir algo nuevo en materia de arte, el cine fue y es un objeto de feria, un espectáculo que posee toda la magia y el encanto particular que lo hacen arte, y si es arte no es arte cercano a las Bellas Artes y la pintura, en todo caso es un arte industrial, conectado con las bases de una cultura popular.

F.B.: A diferencia de la pintura tradicional, ¿consideras el cine una práctica enteramente colectiva?

M.A.: Si lo es, no imagino el cine de otra manera, por lo menos como es ahora, no dudo lo sea en años con el desarrollo, etcétera, pero ahora no hay otra manera de concebir el cine que no sea colectivo. ¡Claro!, sin la dirección de todos estos departamentos por supuesto sería un caos total, siempre se necesita el orden, pero creo que la clave del éxito de muchos directores y películas es entender el valor que aporta cada persona vinculada al proceso de creación cinematográfico.

F.B.: ¿La ficción en la pintura resulta más relevante que la que se encuentra en el cine?

M.A.: La pintura es mucho más contemplativa en sí misma que el cine que es mucho más activo como ya había dicho, entonces la ficción, la historia, el relato resulta más estremecedor en el cine, es un arte que juega con la realidad y la traduce a través del lente y el ojo del realizador en una ficción estructurada de manera elíptica para describir, condensar el tiempo. Sin embargo, en lo particular soy un amante de la pintura, y en ese sentido la sutileza de la obra pictórica queda más al *off* a lo que está fuera de cuadro, la pintura siempre tiene ese final monoclase, ese terreno que no podemos ver, en cambio el cine por lo regular y como lo conocemos hasta hoy tiene un final, y su héroe logrará su objetivo si no perece antes quedando en nuestra memoria para siempre.