



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA  
FACULTAD DE ARQUITECTURA  
COLEGIO DE DISEÑO GRÁFICO

## **VISIBILIZACIÓN DEL LEGADO DE RENÉ AZCUY ENFOCADO EN EL DISEÑO DE CARTEL**

TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTAN:

**ZAIRA BARRALES MORÁN  
ASTRID CRUZ HERNANDEZ  
ARELI GIL MARTINEZ  
ALVARO GONZÁLEZ GONZÁLEZ**

DIRECTOR DE TESIS:

**MDT. JESÚS ELADIO BARRIENTOS MORA**

ASESORES DE TESIS:

**DRA. MARA EDNA SERRANO ACUÑA  
DR. OBED MEZA ROMERO**

**MAYO 2023**

# I. SITUACIÓN ACTUAL

René Azcuy (28 abril 1939-25 de marzo 2019) uno de los máximos representantes del cartel cubano a finales del siglo XX. Diseñador gráfico y docente de la misma área. Fue uno de los fundadores de la segunda etapa del colegio de Diseño Gráfico de la BUAP.

Reconocido a nivel internacional que dejó un vasto legado para el Colegio de Diseño Gráfico de la BUAP en el área de cartel.

## II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Una problemática de diseño gráfico, que suele ser frecuente en las universidades de la ciudad de Puebla, es que el uso de métodos para diseñadores gráficos que les proporcionen la suficiente información para apoyar el proceso de creación es irregular.

En el caso del diseño de cartel los métodos no han sido documentadas, por lo cual se carece de información y se adoptan métodos de otras disciplinas para modificarlas y posteriormente aplicarlas en el área de cartel.

## III. JUSTIFICACIÓN

En la facultad de Arquitectura de la BUAP, específicamente en el colegio de Diseño Gráfico existe todo un legado de René Azcuy, ya que durante algún tiempo se desarrolló como docente y estableció su proyecto académico más importante.

El trabajo de Azcuy, principalmente en el diseño de cartel, significó gran auge disciplinario para la comunidad de la BUAP, pues el colegio se dio a conocer a nivel nacional y fue reconocido en dicha área del diseño.

Con el paso del tiempo, este legado corre el riesgo de perderse, ya que el maestro Azcuy no contaba con un proceso metodológico escrito, por lo que como estudiantes de diseño gráfico nos corresponde rescatar y mostrar su legado a través de su metodología de cartel.

## IV. OBJETIVOS

### IV.I GENERALES

Exponer una serie de carteles diseñados con base en el método del maestro René Azcuy.

### IV.II PARTICULARES

- Analizar el trabajo de René Azcuy y sus contemporáneos
- Diseñar carteles que muestren la influencia que tiene la obra de René Azcuy ante cartelistas contemporáneos
- Contribuir a la preservación del legado que Azcuy dejó a nivel internacional mediante el montaje de una exposición

## V. SUPUESTO TEÓRICO

Si se diseña una serie de carteles para montar una exposición sobre René Azcuy y cartelistas contemporáneos, se obtendrá una muestra del trabajo que el diseñador en cuestión solía realizar.

## VI. METODOLOGÍA

**VI.I ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN:** Perceptual.<sup>8</sup>

### VI.II DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

#### VI.II.I EXPLORATORIA Y DESCRIPTIVA

Exploratoria: puesto que este tema no ha sido abordado y se requiere más información, será necesario investigar tanto definiciones como ejemplos de diferentes diseñadores para concluir esta tesis.

Descriptiva: Se contará con herramientas para poder definir los parámetros necesarios al momento de seleccionar y descartar carteles que más tarde serán analizados.

### **VI.III MÉTODO DE INVESTIGACIÓN**

#### **VI.III.I HIPOTÉTICO-DEDUCTIVO**

Se generó una hipótesis al comenzar a investigar y observar una serie de problemas que rodean al tema, de igual forma se originaron deducciones que más adelante se podrán comprobar o descartar.

### **VI. IV FASES DE INVESTIGACIÓN**

#### **VI.IV.I DOCUMENTAL Y DE CAMPO**

Documental: Las tesis enfocadas en metodologías, entrevistas y libros relacionados al tema.

De campo: Para obtener información a través de entrevistas y charlas personales con diversos cartelistas para obtener más detalles sobre el tema estudiado.

## **VII. ALCANCES Y LIMITACIONES ESPACIO-TEMPORALES**

### **VII.I ACTUALIDAD DEL PROYECTO**

#### **VII.I.I OBJETO DE ESTUDIO**

Proceso metodológico utilizado por René Azcuy al diseñar Cartel.

#### **VII.I.II SUJETO DE ESTUDIO**

Cartelistas que hayan colaborado, estudiado con René Azcuy o que hayan sido contemporáneos de su trabajo de diseño, de edad y género indistintos.

#### **VII.I.III DELIMITACIÓN ESPACIAL**

Colegio de Diseño Gráfico BUAP

#### **VII.I.IV TEMPORAL**

10 meses

### **VII.II ALCANCES DE IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO**

Visualización del legado de René Azcuy principalmente a los estudiantes de la carrera de diseño gráfico.

### **VII.III LIMITANTES DE REALIZACIÓN**

Se depende de la disponibilidad de tiempo de los cartelistas invitados.

## **VIII. RECURSOS**

### **VIII.I HUMANOS**

Se cuenta con la asesoría del Maestro Jesús Eladio Barrientos Mora complementando la investigación con el apoyo de la Doctora Mara Edna Serrano Acuña y el Doctor Obed Meza Romero quienes tuvieron la oportunidad de trabajar con René Azcuy.

### **VIII.II MATERIALES**

Entrevistas, Libros y carteles.

Aparatos electrónicos: Laptop, unidades de almacenamiento de información, internet, celulares.

# ÍNDICE

## **CAPÍTULO 1**

<b>1.1 PROCESO METODOLÓGICO EN EL DISEÑO</b>	2
1.1.1 PROCESO METODOLÓGICO	2
1.1.2 MÉTODOS DEL DISEÑO	4
1.1.3 MÉTODOS UTILIZADOS PARA EL DISEÑO DEL CARTEL	9
<b>1.2 CARTEL</b>	11
1.2.1 ¿QUÉ ES EL CARTEL?	11
1.2.2 TIPOS DE CARTEL	12
1.2.3 INICIOS DEL CARTEL	12
<b>1.3 VIDA Y OBRA DE RENÉ AZCUY</b>	13
1.2.1 UN DISEÑADOR CUBANO-MEXICANO	13
1.2.2 HISTORIA	13
1.2.3 PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS	14

## **CAPÍTULO 2**

<b>2.1 ANÁLISIS DE CASOS</b>	16
2.1.1 CARTELISTAS CONTEMPORÁNEOS	16
2.1.2 RENÉ AZCUY	40

## **CAPÍTULO 3**

<b>3.1 SERIE DE CARTELES INFORMATIVOS</b>	55
3.1.1 MARCA	55
3.1.2 CATEGORÍAS	56
3.1.3 CARTELES FINALES	58

<b>3.2 HOMENAJE A RENÉ AZCUY</b>	70
3.2.1 INAUGURACIÓN	72
3.2.2 GALERÍA VIRTUAL	74
3.2.2.1 ARTSTEPS	74
3.2.2.2 PEOPLEART FACTORY	75
3.2.2.3 VIRTUAL GALLERY	75
3.2.3 ARTSTEPS	76
<b>3.3 CONCLUSIONES</b>	81
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	83

# CAPÍTULO

# 11

# 1.1 PROCESO METODOLÓGICO EN EL DISEÑO

## 1.1.1 PROCESO METODOLÓGICO

Primero, es necesario explicar la diferencia existente entre método y metodología, la RAE los define de la siguiente manera:

**Método:** Procedimiento que se sigue en las ciencias para hallar la verdad y enseñarla.

**Metodología:** Conjunto de métodos que siguen en una investigación científica.

Existen diferentes tipos de procesos metodológicos dependiendo del área, el proceso metodológico que realizan los investigadores es distinto dependiendo del área de estudio.

En 2020, posgrados Ibero definió los pasos para realizar adecuadamente un proceso metodológico.

### **Selección del tema**

Se realiza una revisión bibliográfica de la información ya existente del tema sobre el cual hará la investigación. Es importante hacer esta revisión tomando en cuenta los textos más actualizados que existan sobre el tópico.

### **Planteamiento del problema**

Una vez identificada la información existente, se plantea el problema a resolver en el estudio usando un enunciado interrogativo.

### **Marco teórico**

Aquí se colocan todas las teorías y antecedentes de información existente. Estas serán las bases teóricas para sustentar el estudio, así como poder justificar dicha investigación.

### **Justificación**

Como se expone en el marco teórico, el estudio tiene que ser justificado y es aquí se plantea el porqué de dicho estudio, su relevancia y su importancia. Es necesario plantear interrogantes que validen los beneficios de la investigación y su contribución.

**Hipótesis**

Se debe el plantear y enunciar de forma concreta la posible resolución al problema que inspiró esta investigación.

**Objetivos**

Se establece la ruta para poder comprobar la hipótesis, los objetivos deben ser claros y buscar resolver el estudio.

**Selección de la metodología**

Se eligen las técnicas para realizar la investigación y recopilar datos pertinentes, pueden utilizarse entrevistas, cuestionarios y diarios de campo.

**Conclusión**

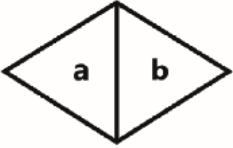
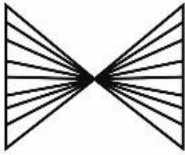
La conclusión es la resolución de la hipótesis expuesta en el estudio, se pueden plantear los hallazgos descubiertos por la investigación, así como defender la postura del estudio.

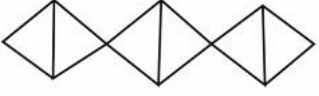

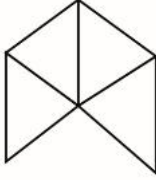
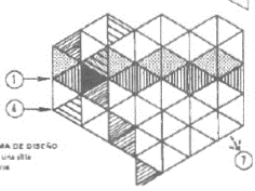
## 1.1.2 MÉTODOS DEL DISEÑO

En el área de diseño gráfico Vilchis (1998) hizo una recopilación de métodos en su libro *Metodología del diseño* cuya síntesis se presenta a continuación.

Tabla 1. Métodos del diseño. Fuente: Elaboración propia. Enero 2023

MÉTODO	AUTOR	DESCRIPCIÓN	FASES
<b>MÉTODO PROYECTUAL</b>	<b>BRUNO MUNARI</b>	<p>El diseñador es un informador con intención, que debe conocer los factores que alteran visualmente el entorno, para expresar el mensaje de manera satisfactoria, por ello, es importante contar con un método de diseño para facilitar el proceso.</p> <p>Según Munari el Método proyectual es una serie de operaciones con un orden lógico dictado por la experiencia, el cual tiene la finalidad de obtener un buen resultado de manera más fácil, el autor considera que un método no debe considerarse absoluto, por lo tanto, puede ser modificable para mejorar el proceso a la hora de su aplicación.</p> <p>(Munari, B. citado por Vilchis, 1998, p.90-93)</p>	<p>Munari parte del problema seguido de una posible solución, menciona que al conocer el problema se puede dividir en problemas particulares y solucionarlo parcialmente.</p> <p>El nuevo modelo de Munari con influencias orientales, es descrito con una receta de arroz verde.</p> <p><b>Imagen 1</b></p> <p><i>Método proyectual</i></p> <p>Munari, B. (s.f.) método proyectual [fotografía]. Citado por Vilchis, I. 1998.</p>

<p><b>DISEÑO GENERALIZADOR INTEGRADO</b></p>	<p><b>VÍCTOR PAPANEK</b></p>	<p>El diseño tiene la intención de resolver problemas, cuya organización depende de la proximidad hacia la respuesta.</p> <p>Papanek menciona que no siempre se debe seguir un camino rectilíneo y secuencial para el proceso de diseño, como lo muestra en el enlistado. Ya que en ocasiones se necesitan diferentes métodos para darle una solución al problema, en especial en el diseño integrado, es por ello que Papanek propone los triángulos y su unión en forma hexagonal, los cuales permitan jugar con las diferentes opciones y obtener una estructura más apropiada.</p> <p>Papanek, V. citado por Vilchis, 1998, p. 95-101)</p>	<p>El método generalizador integrado parte sobre el problema de diseño, ya sea específico o general el cual busca la manera más adecuada que lo lleve a lo funcional y sea comprendido el procedimiento.</p> <p><b>Caso específico:</b></p> <p>“Diseñe una silla” el estudiante partirá del concepto general “silla” revisara estrategias de diseño y desarrollara posibles soluciones del problema.</p> <p><b>Imagen 2</b></p> <p><i>Diagrama A</i></p> <p><b>Diagrama: A</b> Una “fase” del diseño. Del caso específico al caso general y de ahí al caso específico.</p>  <p>Papanek, V. (s.f.) Diagrama A. [fotografía]. Citado por Vilchis, I. 1998.</p> <p><b>Caso general:</b></p> <p>“Diseñe para ayudar a países subdesarrollados” el estudiante hace una gran investigación de diferentes fuentes y disciplinas, obteniendo el concepto del caso específico “fuente de energía parecida a la bicicleta” y obteniendo diferentes soluciones a través de su desarrollo.</p> <p><b>Imagen 3</b></p> <p><i>diagrama B</i></p> <p><b>Diagrama B</b> Una `fase` del diseño: Del caso general al caso específico y al caso general (problema de equipo)</p>  <p>Papanek, V. (s.f.) Diagrama B. [fotografía]. Citado por Vilchis, I. 1998.</p> <p>El diagrama A y B pueden ser eslabones cíclicos continuas (diagrama C) o en ciclo (diagrama D)</p>
--	------------------------------	--	---

			<p><b>Imagen 4</b></p> <p><i>Diagrama C y diagrama D</i></p> <p><b>Diagrama C</b> Serie de `fases` de diseño naturaleza cíclica</p>   <p><b>Diagrama D:</b> Trabazón de `fases` de diseño (un ciclo)</p>  <p>Papanek, V. (s.f.) Diagrama C y diagrama B. [fotografía]. Citado por Vilchis, I. 1998.</p> <p>Una serie de “fases” (diagrama A y B) darán una red multidireccional y bidireccional de triángulos equiláteros formando hexágonos contiguos.</p> <p><b>Imagen 5</b></p> <p><i>Diagrama F</i></p> <p><b>Diagrama F:</b> Representación esquemática de la conducta de un equipo multidisciplinario. Sólo se muestra una porción reducida de la red hexagonal.</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Recorrido cíclico del diseñador (triángulos a, b, c, d, e, etc.) (este caso de ser interrumpido por otras disciplinas)</li> <li>▶ Recorrido cíclico del médico (triángulos u, v, w, x, y, z) (tratamiento de enfermedades ocasionadas por el trabajo)</li> <li>▶ Recorrido cíclico del sociólogo (triángulos p, q, r, s) (hábitos de trabajo y posturas de las secretarías en la oficina)</li> <li>▶ Recorrido cíclico del grupo "diénesis" (triángulos g, h, i, j, k) (en este caso, secretarías de oficina desempeñando su trabajo)</li> <li>▶ Inscripción de los recorridos de varias disciplinas.</li> <li>▶ Recorridos cíclicos de otros grupos que no tienen que ver con este problema específico.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1: Punto de entrada del diseñador.</li> <li>2: Punto de influencia mutua entre el recorrido del sociólogo (cerca de su punto de salida) y las consultas con algunas otras disciplinas (ingeniería, por ejemplo).</li> <li>3: Uno de los muchos e imprevisibles puntos de salida del equipo.</li> </ol> <p>FIGURA DE DISEÑO Detalle de una parte de un sistema</p> <p>Papanek, V. (s.f.) Diagrama C y diagrama B. [fotografía]. Citado por Vilchis, I. 1998.</p>
<p><b>RELATION INPUTS-OUTPUTS</b></p>	<p><b>CHRISTOPHER JONES</b></p>	<p>Se diseña una serie de especificaciones y predicciones interrelacionadas para elaborar las propuestas</p>	<p><b>Desde lo creativo:</b> El diseñador es una caja negra, en la cual dentro de ella ocurre el misterioso salto creativo.</p>

		<p>con los datos o elementos necesarios.</p> <p>(Jones, C. Citado por Vilchis, 1998, p.103)</p>	<p><b>Desde lo racional:</b> El diseñador es una caja transparente, en la cual puede discernirse un proceso racional totalmente explicable.</p> <p><b>Desde el control:</b> El diseñador es un sistema autoorganizado con la capacidad de encontrar atajos en algo desconocido. Este último es el que conduce directo al valor práctico de la teoría del diseño.</p> <p>(Jones, C. Citado por Vilchis, 1998, p.103)</p>
<b>PROCESO CREATIVO DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b>	<b>BERND LÖBACH</b>	<p>El diseñador debe obtener diferente información, para así darle una solución al problema de diseño, la facultad creativa tiene una acción importante para poder elegir los datos correctos y aplicarlos satisfactoriamente.</p> <p>Löbach, B. citado por Vilchis, 1998, p107)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un problema existe y es descubierto</li> <li>• Se reúne información sobre el problema, se evalúan y se relacionan creativamente</li> <li>• Se desarrollan las posibles soluciones al problema, dependiendo de las características establecidas</li> <li>• Se procede a la aplicación de la solución más adecuada</li> </ul> <p>(Löbach, B. citado por Vilchis, 1998, p107)</p>
	<b>CHRISTOPHER ALEXANDER</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analítica en la que se encuentra el programa de diseño adecuado para un problema determinado. Su punto de partida es el requisito. El producto final es un programa o árbol de conjunto de requisitos.</li> <li>• Sintética en la que se deriva una forma del programa, a esta fase se denomina también la realización del programa. Su punto de partida es el diagrama y su producto final un árbol de diagramas.</li> <li>• Solución al problema de diseño derivada de una descripción unificada. La búsqueda de realización se da a través de diagramas constructivos elaborados en la fase anterior.</li> </ul> <p>(Christopher A. citado por Vilchis, 1998, p150-151)</p>
	<b>ESQUEMA DE MORRIS ASIMOW</b>		<p><b>Fase de diseño</b></p> <p>Fase I: estudio de viabilidad (intuir una serie de conceptos posibles)</p> <p>Fase II: diseño preliminar (selección y desarrollo del mejor concepto)</p>

			<p>Fase III: diseño detallado (descripción del concepto)</p> <p>Fase IV: planificación de producción</p> <p>Fase V: plan de distribución</p> <p>Fase VI: plan de consumo</p> <p>Fase VII: plan de retiro (en la planificación se evalúa y altera el concepto en función de los requerimientos de producción, distribución, consumo y eliminación del producto)</p> <p>La fase detallada de diseño se subdivide en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preparación del diseño</li> <li>• Diseño total de los subsistemas</li> <li>• Diseño total de los componentes</li> <li>• Diseño detallado de las partes</li> <li>• Preparación de los dibujos de ensamble</li> <li>• Construcción experimental</li> <li>• Programa de pruebas del producto</li> <li>• Análisis y predicción</li> <li>• Rediseño</li> </ul> <p>Finalmente, Asimow describe un proceso general de solución de problemas que llama proceso de diseño y también tiene sus etapas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Análisis</li> <li>2. Síntesis</li> <li>3. Evaluación y decisión</li> <li>4. Optimización</li> <li>5. Revisión</li> <li>6. Instrumentación</li> </ol> <p>(Morris, A. citado por Vilchis, 1998, p152-153)</p>
--	--	--	--

### 1.1.3 MÉTODOS UTILIZADOS PARA EL DISEÑO DEL CARTEL

Fortiz, Ponce y Salmerón (2013) muestran los procesos de diseño de cartel de diferentes autores, los cuales aparecen a continuación.

Tabla 2. Procesos de diseño de cartel. Fuente: Elaboración propia. Enero 2023.

AUTORES	DESCRIPCIÓN	FASES
<b>RENATO ARANDA</b>	<p>Explica que en la primera parte del proceso que realiza es, documentación, análisis y síntesis, haciendo énfasis que en estos tres pasos se crea el proceso creativo, y como último paso usa toda esa información para llevar a cabo la fase de representación.</p> <p>(Fortiz, D. Ponce, A. Salmerón, L. 2013, p.70)</p>	<p><b>Documentación:</b> En esta parte lo que hace es documentarse ampliamente sobre el tema, esto le permite saber cuál es la necesidad del cliente.</p> <p><b>Análisis y síntesis:</b> Después de realizar la búsqueda de la información que necesita, empieza por seleccionar todo lo que sea importante y empieza a realizar el proceso creativo.</p> <p><b>Representación:</b> Realizado todo lo anterior, empieza a escoger la técnica, el estilo y el medio de representación. En este punto es cuando se coloca la necesidad del cliente de los medios de producción y del presupuesto que tenga.</p> <p>(Fortiz, D. Ponce, A. Salmerón, L. 2013, p.70)</p>
<b>GERMAN MONTALVO</b>	<p>Montalvo considera que “el proceso metodológico es de vital importancia, garantiza que el diseño ha tenido un proceso de análisis, conceptualización y brinda las bases para obtener más y mejores soluciones en el diseño del cartel”. Para él su método se divide en tres partes:</p> <p>(Fortiz, D. Ponce, A. Salmerón, L. 2013, p.71)</p>	<p><b>Lectura:</b> Lo que hace en esta parte es buscar y conocer a fondo los elementos del lenguaje verbal o escrito. En este paso para él, es fundamental utilizar el diccionario, ya que le ayuda a comprender mejor el lenguaje.</p> <p><b>Dibujo:</b> Después de entender, recopilar y conceptualizar todo acerca del tema, empieza a traducir de manera gráfica.</p> <p><b>Representación:</b> Por último, hace una elección del medio que desea por el cual se representan las ideas. Menciona que no le gusta solo utilizar una sola técnica, lo que busca es sorprender al espectador, le resulta fundamental representar las necesidades comunicativas de cada cartel. Realizando todo esto termina con varias propuestas, esto le ayuda a descartar los errores, hacer ensayos, corregir y reflexionar.</p> <p>(Fortiz, D. Ponce, A. Salmerón, L. 2013, p.71)</p>
<b>ALEJANDRO MAGALLANES</b>	<p>Su proceso es más libre e intuitivo, decía que no le gusta tener un método estricto.</p> <p>Para él varía el método dependiendo del trabajo que</p>	<p><b>Necesidad:</b> Busca la necesidad del cliente y es aquí donde surgen las ideas y su creatividad.</p> <p><b>Idea rectora:</b> Empieza a intuir el resultado que desea tener, y descarta la primera idea que tiene, debido a que, menciona que las primeras ideas que tenemos son las que</p>

	<p>tiene que realizar. Su proceso creativo comienza cuando conoce la necesidad del cliente.</p> <p>(Fortiz, D. Ponce, A. Salmerón, L. 2013, p.72)</p>	<p>ya hemos visto en alguna parte, esto le ayuda a ser original y creativo.</p> <p><b>Bocetaje:</b> Plasma sus ideas al papel, las variantes dependen, a veces pueden ser muchas y en ocasiones solo puede ser una y que el resultado es satisfactorio.</p> <p><b>Representación:</b> Analiza todas las propuestas que hizo y escoge la que pudiera ser la más efectiva.</p> <p>(Fortiz, D. Ponce, A. Salmerón, L. 2013, p.72)</p>
<b>LUBA LUKOVA</b>	<p>No tiene alguna definición específica, solo se dedica a recabar información y durante ese proceso obtiene su proceso de método para la creación de sus carteles.</p> <p>(Fortiz, D. Ponce, A. Salmerón, L. 2013, p.73)</p>	<p><b>Investigación:</b> Realiza una investigación exhaustiva del tema relacionado, esto le permite observar diferentes perspectivas.</p> <p><b>Bocetaje:</b> Realiza numerosos bocetos, esto le permite explorar diferentes ideas.</p> <p><b>Propuesta:</b> Sobre de ellas, hace diferentes propuestas de composición para así escoger la más efectiva.</p> <p>(Fortiz, D. Ponce, A. Salmerón, L. 2013, p.73)</p>
<b>MICHEL BOUVET</b>	<p>Michel Bouvet describió su proceso para la elaboración de carteles en el taller “Cartel para un festival cultural” que se llevó a cabo en la 11a Bienal Internacional de Cartel en México.</p> <p>(Fortiz, D. Ponce, A. Salmerón, L. 2013, p.73)</p>	<p><b>Necesidad:</b> Se obtienen los datos principales que llevara el cartel.</p> <p><b>Conceptualización:</b> Empieza su búsqueda del tema mediante palabras claves que describan el proyecto.</p> <p><b>Esbozos:</b> Organizar las ideas, ya que no basta con tener solo una idea y enfocarse en ella. Menciona que se debe contar con diez a veinte ideas, las cuales se deben ir plasmando sobre papel con una pequeña descripción en cada una de las ideas, ya que esto facilitara analizar qué idea es la más funcional.</p> <p><b>Bocetos:</b> Se comienza a trabajar con la idea que se considera más funcional, elaborando variantes de la misma, en la que se debe tomar en cuenta formas de trazo, variantes cromáticas, tipografía etc.</p> <p><b>Diseño Final:</b> Se elige la opción más funcional, en la cual se agregan los últimos elementos faltantes. Bouvet menciona que es uno de los pasos más difíciles para el diseñador, ya que de esto depende obtener un resultado bueno o malo, menciona que se debe lograr que la información armonice la composición para que el mensaje sea claro y no afecte la imagen principal del cartel.</p> <p>(Fortiz, D. Ponce, A. Salmerón, L. 2013, p.73)</p>

## 1.2 CARTEL

### 1.2.1 ¿QUÉ ES EL CARTEL?

Domínguez (2017) afirma que “el cartel es un material gráfico que transmite un mensaje, está integrado en una unidad estética formada por imágenes que causan impacto y por textos breves”.

El cartel ha sido definido por algunos estudiosos como “un grito en la pared, que atrapa la atención y obliga a percibir un estímulo, cuya función es lanzar un mensaje al espectador con el propósito de que éste lo capte, lo recuerde y actúe en forma concordante a comunicado”. (Anónimo, s.f., citado por Domínguez).

### 1.2.2 TIPOS DE CARTEL

Según el artículo publicado por Equipo Editorial Etecé (2023) en la página web *Enciclopedia humanidades* “El cartel es un soporte físico de algún tipo de anuncio, mensaje o diseño artístico”. Además, se puede encontrar la definición y los tipos de cartel que existen.

La principal función del cartel es informar, las características del cartel pueden variar dependiendo de diversos factores que van desde el sustrato hasta el propósito y contexto presentes en su elaboración. Suelen brindar información de uso público, precauciones, indicaciones pudiendo extenderse a otras funciones tales como publicitar un producto o servicio, inclusive siendo empleados en protestas.

¿Cuáles son los tipos de carteles?

El cartel puede clasificarse con base a su propósito.

#### 1. **Carteles informativos:**

Cumplen con el propósito de transmitir un mensaje objetivo, brindando información precisa sobre un tema determinado.

#### 2. **Carteles publicitarios:**

Son aquellos cuyo propósito es influir en las decisiones de consumo de un público objetivo, sugiriendo así la adquisición de productos o servicios.

3. **Carteles normativos:**

Su propósito es influir en la conducta del usuario, para adoptar un comportamiento requerido ante una situación que así lo demanda.

4. **Carteles promocionales:**

Se caracteriza por difundir contenido no comercial para el público objetivo.

5. **Carteles artísticos o decorativos:**

No cumplen con una función determinada, ya que son mayormente de carácter estético.

6. **Carteles de protesta:**

Tienen como finalidad el expresar la inconformidad del usuario con respecto a una problemática.

### **1.2.3 INICIOS DEL CARTEL**

#### **CHERET Y EL NACIMIENTO DEL CARTEL.**

La litografía fue inventada por Aloys Senefelder en 1798. Dicha técnica de reproducción era utilizada para la elaboración de carteles, que en un principio fue lenta y costosa, en contraparte la mayoría de los carteles eran producidos en Xilografía o grabados de metal, dichas técnicas limitaban el color y diseño que podían ser impresos.

Cheret desarrolló un proceso litográfico usando como base los colores primarios, dando paso a una increíble capacidad de combinación de elementos de manera económica, dando así como resultado el cartel litográfico, mismo que facilitó la reproducción de carteles en mayores unidades.

El cartel posee diversas funcionalidades, algunos inspiran; otros tienen un propósito más comercial, pero cada uno tiene un mensaje que busca ser transmitido.

Su historia se ha visto influida por los cambios contextuales a través de los años, acompañados de las inquietudes de la sociedad en turno.

La fecha de elaboración de los primeros impresos realizados en China es aún desconocida, pero se tiene la certeza de que las imágenes eran cortadas en bloques de madera, aplicándoles tinta en su superficie para posteriormente colocarlo en un sustrato, plasmando así la imagen.

Posteriormente se halló su utilidad en la elaboración de carteles, que fueron complementados con tipos móviles de madera y metal.

Con tales características que se tenían en la reproducción de carteles, el gremio de diseñadores se vio inspirado a desarrollar estilos más decorativos abriendo paso a más variantes en el diseño de medios impresos.

Posterior al sistema litográfico se desarrolló el sistema de impresión offset, mismo que desde su invención benefició la calidad con la que los carteles son reproducidos, viéndose utilizado en distintos medios impresos tales como periódicos, revistas, y por supuesto, carteles. (Fukuda & Chwast, 2005).

## **1.2 VIDA Y OBRA DE RENÉ AZCUY**

### **1.2.1 UN DISEÑADOR CUBANO-MEXICANO**

René Azcuy fue un diseñador gráfico cubano, mayormente conocido y admirado por su trabajo en el área de cartel. Falleció hace algunos meses, sin embargo, deja un legado impresionante a nivel nacional e internacional.

Se desempeñó como catedrático en la Escuela de Arquitectura de la CUJAE en La Habana y a partir de 1992 en México, en el Departamento de Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) y de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP). (Batet, 2019). Donde su experiencia en cartel fue de suma importancia para el desarrollo y crecimiento del Colegio de Diseño. Impartiendo clases como: “Percepción Visual”, “Taller de Cartel”, “Taller de creatividad”, “Medios Masivos” y “Seminario de Tesis” a algunos de los más destacados diseñadores gráficos y cartelistas contemporáneos.

Para Azcuy “ha existido y siempre existirá, un pequeño grupo visitado por la inspiración”

### **1.2.2 HISTORIA**

Nació el 28 de abril de 1939 en La Habana, Cuba. En 1955 se graduó de la Escuela Nacional de Bellas Artes de San Alejandro y en 1957 de La Escuela superior de Artes y Oficios, por si fuera poco, de 1971 a 1972 cursó estudios en la facultad de psicología de La Habana. (Borges-Triana, 2019). Mismos que terminarían siendo fundamentales al momento de conceptualizar la esencia de su obra.

Su distintivo estilo está marcado por la sinécdoque donde el potente efecto psicológico de su obra siempre se apoya en el primerísimo plano, detalle que resume el todo a partir de un elemento esencial y suficiente. A ello se suma la economía de recursos basado en el uso de la fotografía ampliada y en alto contraste, siempre en blanco y negro y donde el color es introducido como elemento semántico esencial. (Batet , 2019).

En 1957 comenzó a trabajar en el área de publicidad como ilustrador. A partir de 1963 se desempeñó como diseñador de anuncios de prensa, logotipos, créditos de películas al mismo tiempo que colaboró con el Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográfica (ICAIC) en el diseño de más de 250 carteles de filmes cubanos y extranjeros. (Espinoza, 2016).

Desde 1990 fue miembro del Comité Organizador de la Bienal Internacional del Cartel de México formando parte del comité de selección de obra. Desempeñó una labor esencial durante años como vicepresidente de la sección de Artes plásticas de la UNEAC, que definía como “su misión”. (Borges-Triana, 2019). El maestro René también fue miembro fundador del Comité Prográfica cubana y de ICOGRADA. (Aranda, 2016).

Sin duda alguna su pasión por la literatura, el cine y el diseño, lo llevó a la creación del proyecto “Gráfica Latinoamericana Siglos 20/21” el cual fue exhibido en Miami en el Centro Cultural Español (CCE) en el año 2009. (Borges-Triana, 2019). Dicho proyecto ha sido adaptado y llevado a cabo por múltiples universidades y publicaciones del mundo del diseño.

Se jubiló en el año 2015 y cuatro años después falleció en la ciudad de Miami el 25 de marzo de 2019. (Broca, 2019)

### **1.2.3 PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS**

Con la creación de algunos de sus carteles de cine más destacados, René obtuvo innumerables premios tanto nacionales como internacionales.

En 2002 le fue otorgada la Medalla a la Excelencia José Guadalupe Posada en México; merecedor del Primer Premio del Concurso internacional de cine The Hollywood Report en Estados Unidos; y de la Distinción por la Cultura Nacional, Cuba, entre otros prestigiosos reconocimientos. Y fue en 2003 que recibió un Homenaje personal por sus aportaciones al Diseño Mexicano “el legado artístico de René Azcuy perdurará tanto en museos e instituciones como en casas particulares, pero por sobre todo, en las creaciones de nuevas generaciones de diseñadores que él formó.” (Batet, 2019).

# CAPÍTULO

# 2

## 2.1 ANÁLISIS DE CASOS

### 2.1.1 CARTELISTAS CONTEMPORÁNEOS

Se recopilaron 200 de las obras más destacadas de cartelistas contemporáneos, tales como José Antonio Pérez Ñiko, Federico López Escalante, Elmer Sosa, Julio Broca, Luba Lukova, Renato Aranda y Félix Beltrán por mencionar algunos.

En la fase inicial se descartaron aquellos carteles que tuvieran más de dos tintas en su realización, con la finalidad de encontrar similitudes en cuestión de color con la obra de René Azcuy.

En la segunda fase se seleccionaron únicamente los carteles que son impresos en sustrato blanco más 2 tintas, además de contar con una buena calidad para poder observar con claridad las siguientes operaciones que establecen la correcta construcción de un discurso visual.

El análisis de cartel se basó en la información del libro *La Retórica en el diseño gráfico* del autor Luis Antonio Rivera Díaz, para definir los parámetros en los que se basará la realización del análisis de caso de los carteles.

#### **INTELLECTIO:**

Explica cuál es la intención comunicativa del diseñador, genera las premisas que serán la base para la creación de una idea, que será plasmada de manera gráfica para generar un discurso. Nos describe información referente a quien realizó el cartel y el motivo o finalidad de su creación

#### **ELOCUTIO:**

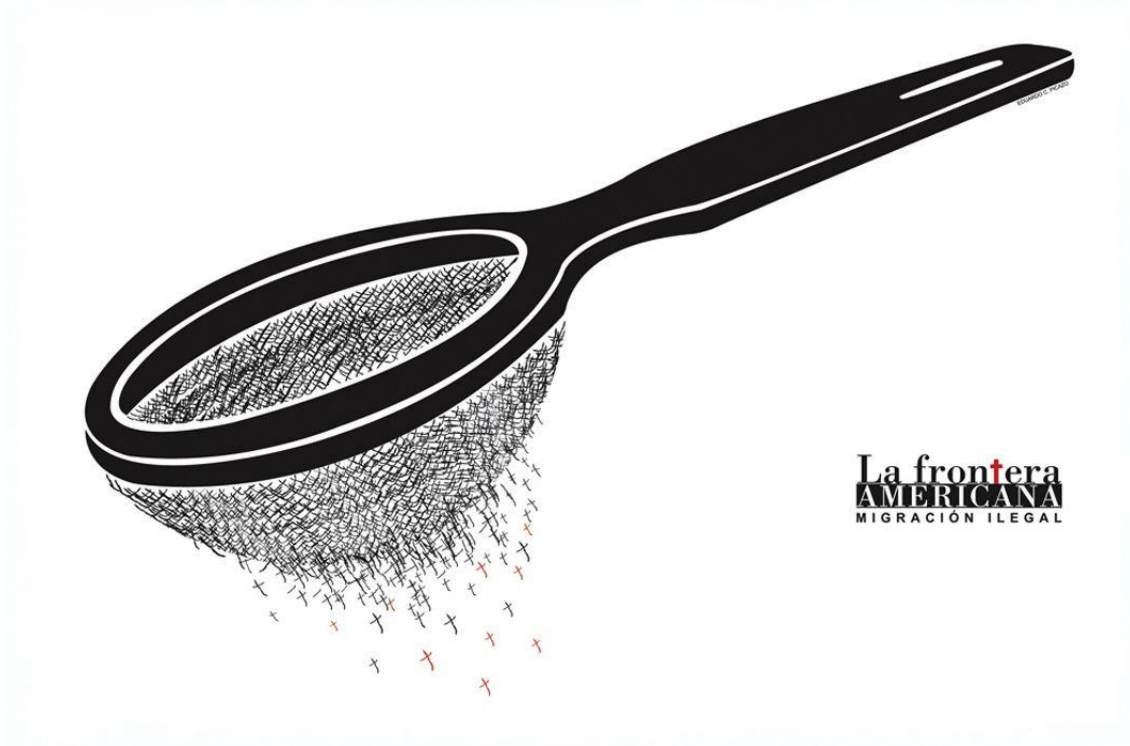
Se proporciona evidencia verbal sobre el impacto y reflexión que genera el discurso, que es aplicado al cartel.

#### **INVENTIO:**

El autor argumenta el desarrollo de las ideas y el uso los recursos comunicativos y gráficos que conforman el cartel.

#### **DISPOSITIO:**

Describe las características técnicas del cartel, para su correcta aplicación.

**Imagen 6***La frontera americana*

Picazo, E. (2006) *La frontera americana*, [cartel]. <https://www.pinterest.com.mx/pin/297800594080897550/>

PROYECTO: *La frontera americana* (2006).

DISEÑADOR: Eduardo Picazo.

INTELLECTIO: Cartel elaborado para el libro oficial de carteles y la exposición principal de BICeBé 2009 (Bienal del cartel), sobre la Migración ilegal.

ELOCUTIO: Para la elaboración de este cartel con temática de la migración, Picazo decidió utilizar un colador representando la frontera y el símbolo de la cruz en gran cantidad simulando a los migrantes.

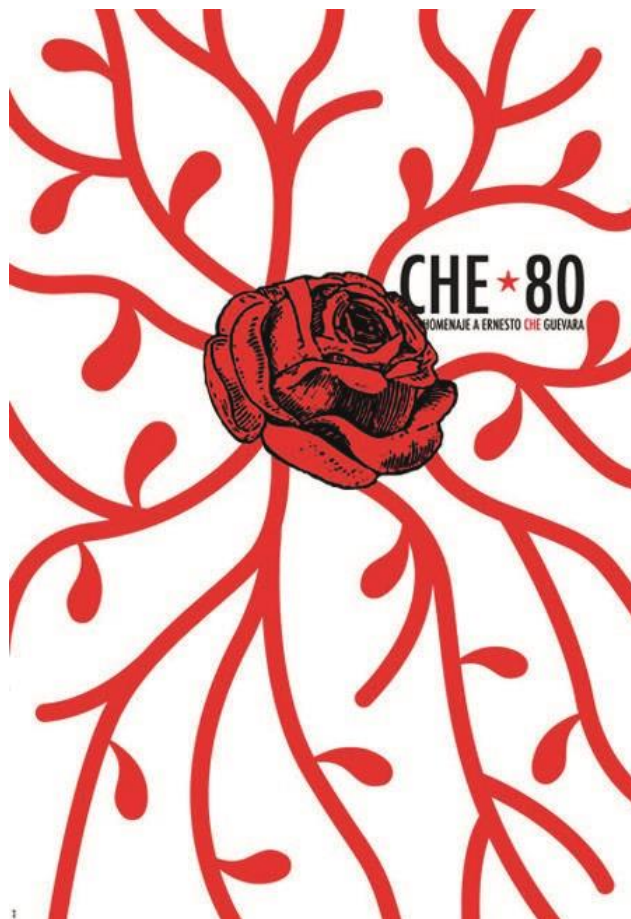
DISPOSITIO:

Técnica: Digital.

Tamaño: 70x100cm.

Color: 2 tintas (negro y rojo).

INVENTIO: Picazo representa como los migrantes van de manera ilegal al extranjero, la cual muchas veces personas pierden la vida en el intento, es por ello que Picazo busca representarlo con el símbolo de la cruz en color rojo.

**Imagen 7***CHE 80, Homenaje a Ernesto Che Guevara*

Ñiko, A. (2008) *CHE 80*, [cartel]. <https://br.pinterest.com/pin/406379566352792112/>

PROYECTO: CHE OCHENTA Homenaje a Ernesto Che Guevara

DISEÑADOR: Antonio Pérez Ñiko.

INTELLECTIO: Fue elaborado para la exposición de carteles en Homenaje a Ernesto Che Guevara realizado para el 80 aniversario del natalicio del Che, el 14 de junio de 2008, en la Sala Majadahonda por el Centro Cultural Pablo de la Torriente Brau en la Habana, Cuba. Se tuvo la presencia de 20 diseñadores gráficos cubanos para que cada uno elaborara un cartel representando a Che Guevara.

ELOCUTIO: Ñiko realiza el cartel colocando el icono de una rosa con diferentes ramas y hojas por los lados.

DISPOSITIO:

Técnica: Serigrafía

Color: 2 tintas (rojo y negro).

INVENTIO: Para recordar la vida y la obra interminable de Ernesto Che Guevara alrededor de la fecha de su 80 cumpleaños.

**Imagen 8**

*Libertad de expresión*



Ñiko, A. (s.f.) *Libertad de expresión*, [cartel].

<https://www.pinterest.com.mx/pin/antonio-prez-iko-libertad-de-expresin--499336677408599569/>

PROYECTO: Libertad de expresión.

DISEÑADOR: Antonio Pérez Ñiko.

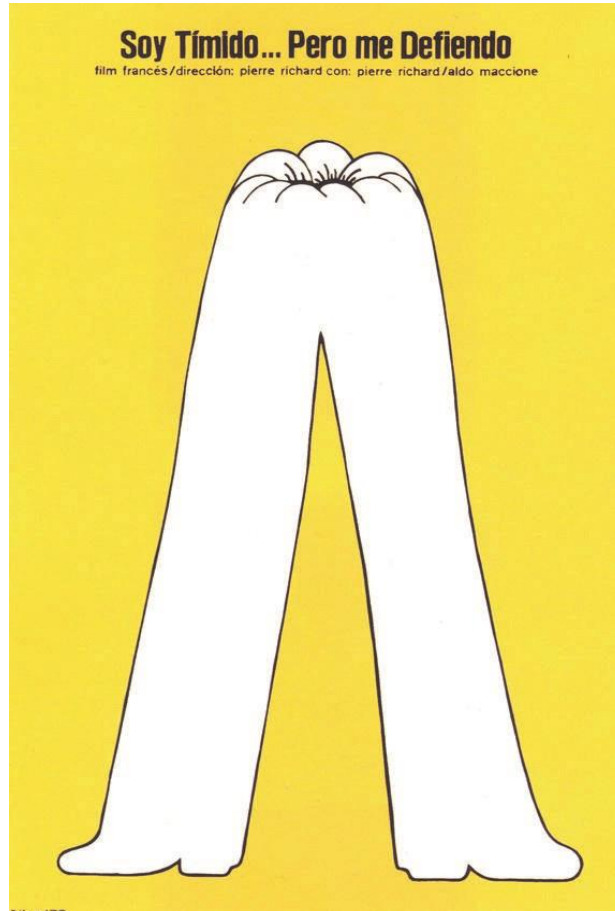
INTELLECTIO: Cartel sobre la libertad de expresión.

ELOCUTIO: Niko lo representa a través de un frasco, el cual tiene en su interior parte de un rostro

DISPOSITIO:

Técnica: Serigrafía.

Color: 2 tintas (rojo y negro).

**Imagen 9***Soy tímido... pero me defiendo*

Ñiko, A. (1978) *Soy tímido... pero me defiendo*, [cartel]. <https://www.pinterest.com.mx/pin/364299057334948499/>

PROYECTO: *Soy tímido... pero me defiendo* (1978).

DISEÑADOR: Antonio Pérez Ñiko.

INTELLECTIO: Ñiko comenta que la elaboración de este cartel fue para una película francesa en 1978, de título "soy tímido".

Menciona que este cartel lo identifica, ya que él se considera una persona tímida, pero que se defiendo es por esto que llegó al punto de convertirla en su imagen de identidad para su blog (*soy tímido... pero me defiendo*), e-mail, tarjetas de presentación y todo lo que resulte para identificarse. Ñiko menciona que el cartel le dio vida gráfica.

ELOCUTIO: Para la elaboración del cartel Ñiko lo representa de una forma simple, ya que menciona que para él es importante representar las cosas de una forma diferente, pero simple, por ello que coloca el icono de unos pantalones acompañado de una frase.

DISPOSITIO:

Técnica: Serigrafía.

Color: 2 tintas (amarillo y negro).

INVENTIO: Ñiko busca representar a través de una forma diferente que es la timidez, en la cual menciona que no quería colocar algo común, como una persona escondida que solo muestra parte de la cabeza, por ello lo representa con la ilustración de unos pantalones, la cual interpreta que la persona se está escondiendo.

**Imagen 10**

*Impunidad*



Gálvez, F. (2007) *Impunidad*, [cartel]. <https://cartelmexico.org/disenadores/paco-galvez/>

PROYECTO: Impunidad.

DISEÑADOR: Francisco Gálvez.

INTELLECTIO: Fue uno de los carteles más destacados en Louvre, ya que en el 2007 el Musée de la Publicité Palais de Louvre le solicitó su cartel "Impunidad" para incluirlo en su colección permanente.

ELOCUTIO: Las combinaciones que realiza de colores, figuras, sombras, y personajes, tienen un toque de sarcasmo y crudeza, ya que no intenta ocultar el mensaje, sino busca que sea explícito para todo aquel que observa sus obras.

DISPOSITIO:

Técnica: Digital.

Color: 2 tintas (rojo y negro).

INVENTIO: Buscan impactar al público creando conciencia de la realidad gubernamental y consumista en la que se encuentra México.

**Imagen 11**

*Lagrimas*



Rodríguez, L. (s.f.) *Lagrimas*, [cartel]. <https://cartelparano olvidar.wordpress.com/2011-2/recibidos-entry/mexico/>

PROYECTO: *Lagrimas*.

DISEÑADOR: Luis Antonio Rodríguez.

INTELLECTIO: Este cartel fue presentado por el Diseñador gráfico Luis Antonio Rivera Rodríguez en la convocatoria “Cartel para no olvidar”, dicha convocatoria tuvo como final crear una galería virtual para manifestar su dolor en contra del terrorismo de estado. Tema: Matanza de Acteal (Chiapas).

ELOCUTIO: Podemos observar que la cabeza ilustrada tiene rasgos indígenas, encontrándose decapitada y llorando lágrimas de sangre, por lo que el mensaje a transmitir es el dolor que aún sigue

presente en la comunidad Tzotzil. Creando así un mensaje pragmático, para que no solo la comunidad afectada lo recuerde, sino para hacer conciencia sobre varios hechos en contra de la población que siguen impunes hasta nuestros días.

DISPOSITIVO:

Tamaño: 500x700 pixeles.

Color: 2 tintas (negro y rojo).

Resolución: 96 dpi.

Formato digital: Jpg (RGB).

INVENTIO: Luis Antonio nos dice: “22 de diciembre de 1992 los altos de Chiapas. Un grupo paramilitar ataca a indígenas Tzotziles el resultado de esto es 45 muertos, incluidos mujeres embarazadas y niños. No debemos olvidar que el gobierno mexicano inculpo a 26 indígenas”

### **Imagen 12**

*La revolución mexicana*



Broca, J. (2015) *La Revolución Mexicana*, [cartel].

<https://www.flickr.com/photos/juliobroca/22762278169/in/dateposted/>

PROYECTO: La Revolución Mexicana.

DISEÑADOR: Julio Broca.

INTELLECTIO: Este cartel fue realizado por el diseñador gráfico Julio Broca para el V Coloquio nacional 2015 “La Revolución Mexicana “, organizado por el ICSyH “Alfonso Vélez Pliego“ y la Facultad de Filosofía y Letras (FFy L), de la BUAP, en colaboración con el Ayuntamiento de Puebla y el Consejo de la Crónica de Puebla.

ELOCUTIO: En el cartel podemos observar que hace uso de la figura retórica Metonimia, pues designa la idea y el nombre del evento V coloquio nacional 2015 “Revolución Mexicana“ haciendo uso de una figura masculina con características físicas de un revolucionario para reforzar de manera gráfica el tema principal, complementado con información sobre los organizadores de dicho evento, las fechas y el lugar donde se llevará acabo.

DISPOSITIO:

Tamaño: 792x1224 pixeles.

Color: 2 tintas (negro y rojo).

Resolución: 96 dpi.

Formato digital: Jpg (RGB).

INVENTIO: Se trata de un cartel de carácter informativo, en dicho cartel podemos observar que se utilizan carrilleras de manera literal y una ilustración en color rojo del lado izquierdo que simboliza una pistola, dichos elementos fueron característicos de los revolucionarios mexicanos, haciendo alusión al nombre del evento que tiene como tema principal la revolución mexicana.

**Imagen 13***No hay muerte para las canciones*

Lukoba, L. (s.f.) *No hay muerte para las canciones*, [cartel].  
<https://www.pinterest.com.mx/pin/604889793676920261/>

PROYECTO: No hay muerte para las canciones.

DISEÑADOR: Luba Lukova.

INTELLECTIO: Su obra aparece en la exposición del Museo de Arte Moderno (MoMA) Designing Modern Women 1890 una colección llamada “15 Mujeres Artistas que han dejado su huella en el diseño moderno “con la finalidad de explorar cómo las mujeres moldearon y mejoraron el diseño en el siglo XX. La instalación celebra la diversidad y la energía de estos artistas en su acercamiento al mundo moderno.

ELOCUTIO: El cartel es realizado de una forma simple, pero con una pregnancia muy bien lograda debido a los elementos que la conforman, pues deja que el espectador teorice sobre el significado de cada uno de los elementos que la conformar. El color y el contraste que Luba maneja en este cartel logra que sea impregnado en la mente del usuario, ya que le es muy fácil recordarlo debido a la sencillez y claridad con lo que es representado el mensaje.

DISPOSITIO:

Técnica: Serigrafía.

Tamaño: 25 1/2 x 38" (64.8 x 96.5 cm).

INVENTIO: Es un cartel en el que la diseñadora hace uso de dos figuras retóricas. La metáfora, en la cual representa las dagas como símbolo de muerte, dichas dagas sustituyen a las clavijas en la guitarra, que son claves para que estas puedan tensar las cuerdas y así producir música, así que a pesar de que algo que en teoría es capaz de matar como lo son las dagas, son adaptadas y aprovechadas para que la música siga viva. Haciendo uso de la sinécdoque, Luba Lukova hace representación de la música con uno de los instrumentos más populares para la creación de la misma, sin embargo, en dicho cartel no fue necesario que mostrara todo el instrumento, sino solo la parte superior.

**Imagen 14**  
*Safety África*



Meza, O. (2006) *Safety África*, [cartel].

<https://mindblowingresources.blogspot.com/2012/08/34-mind-blowing-aids-awareness-ads-for.html>

PROYECTO: Safety África. Quanto Project Poster, Italia, 2006.

DISEÑADOR: Obed Meza Romero.

**INTELLECTIO:** Este cartel fue realizado por el diseñador gráfico Obed Meza Romero para crear conciencia sobre las enfermedades de transmisión sexual, principalmente el SIDA, en el continente africano.

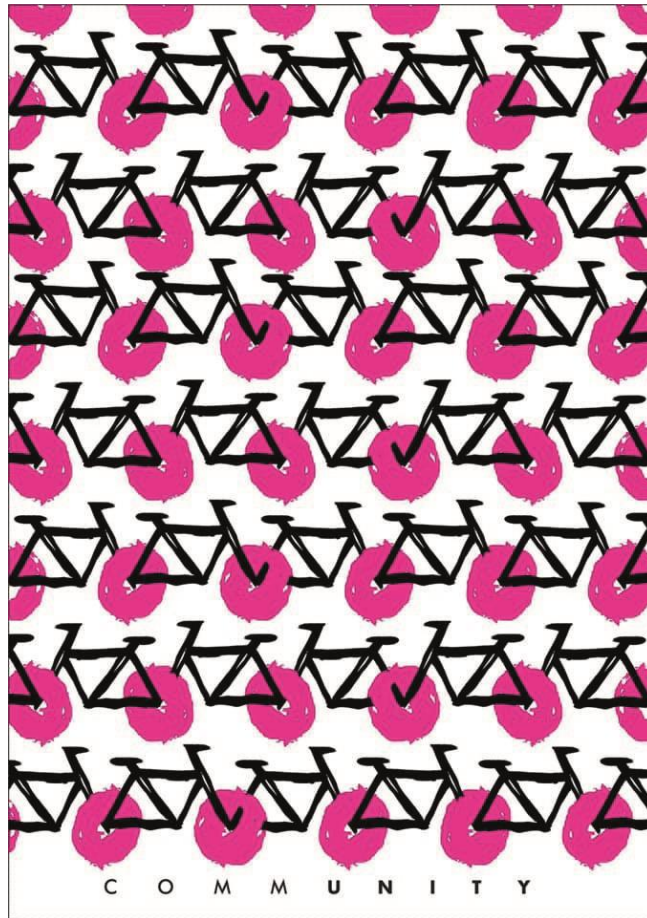
**ELOCUTIO:** En la creación del cartel se hace alusión al cuidado de la salud sexual mediante un eufemismo, en cual el aparato sexual masculino es representado por el continente africano que a su vez es introducido es un preservativo, el que ayuda a evitar el contagio de una enfermedad de transmisión sexual, comunicando así de manera directa el mensaje principal, el cual es el cuidado de la salud sexual.

**DISPOSITIO:**

Técnica: Digital.

Color: 2 tintas (negro y amarillo).

**INVENTIO:** Fase plan (Necesidad) que tan parecido a las cosas son, lugar, originalidad El cartel surge de la necesidad de concientizar la importancia de tener un buen cuidado de la salud sexual, ya que en África habían aumentado los casos de enfermedades de transmisión sexual, por lo que el diseñador Obed plasma al continente africano con el texto, Safety África dentro de un condón que es uno de los principales métodos de prevención de enfermedades de transmisión sexual, comunicando así de una manera ingeniosa el mensaje principal, el cual es mantenerse seguros sexualmente.

**Imagen 15***Community*

Meza, O. (2006) *Community*, [ cartel]. [https://www.facebook.com/obedmezadisenofotos/pb.100057760865387.-2207520000./2420635694702487/?type=3&locale=es\\_LA](https://www.facebook.com/obedmezadisenofotos/pb.100057760865387.-2207520000./2420635694702487/?type=3&locale=es_LA)

PROYECTO: Community.

DISEÑADOR: Obed Meza Romero.

INTELLECTIO: Este cartel fue realizado por el diseñador gráfico Obed Meza Romero como parte de la 6ta edición de Birula Gráfica llevada a cabo en la Academia de San Carlos ubicada en el centro histórico de la Ciudad de México, posteriormente dicha exposición sería trasladada al Museo Infantil de Oaxaca.

ELOCUTIO: En la creación del cartel se utiliza un método de ilustración simbólica, ya que la bicicleta es representada únicamente por el cuadro de la bicicleta y las llantas las cuales se encuentran entrelazadas, creando así un patrón repetitivo haciendo que la composición sea atractiva para el usuario, y así cumplir con el objetivo de promover a la bicicleta.

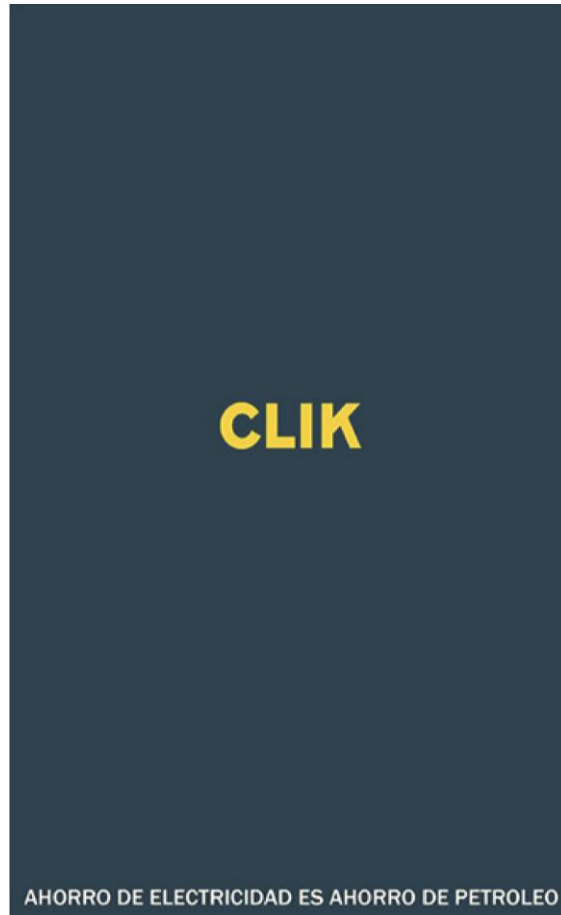
DISPOSITIO:

Color: 2 tintas (negro y rosa).

INVENTIO: El cartel es creado con la finalidad de promover la bicicleta y su relación con un mundo más sustentable.

**Imagen 16**

*Click*



Beltrán, F. (s.f.) *Click*, [cartel]. <https://www.pinterest.es/pin/559431584944681005/>.

PROYECTO: Clik.

DISEÑADOR: Félix Beltrán.

INTELLECTIO: Campaña para promover ahorro de electricidad y petróleo en hogares de Cuba en los 80s.

ELOCUTIO: Decidió hacer la tipografía de un tamaño reducido, ¿ya que él consideraba que el sonido utilizaba una palabra tan pequeña en un cartel grande?, el respondía que si ponía la palabra más grande tendría que decir clank y no clik, que es lo que hace el interruptor cuando se apaga”.

DISPOSITIO:

Color: 2 tintas (azul y amarillo).

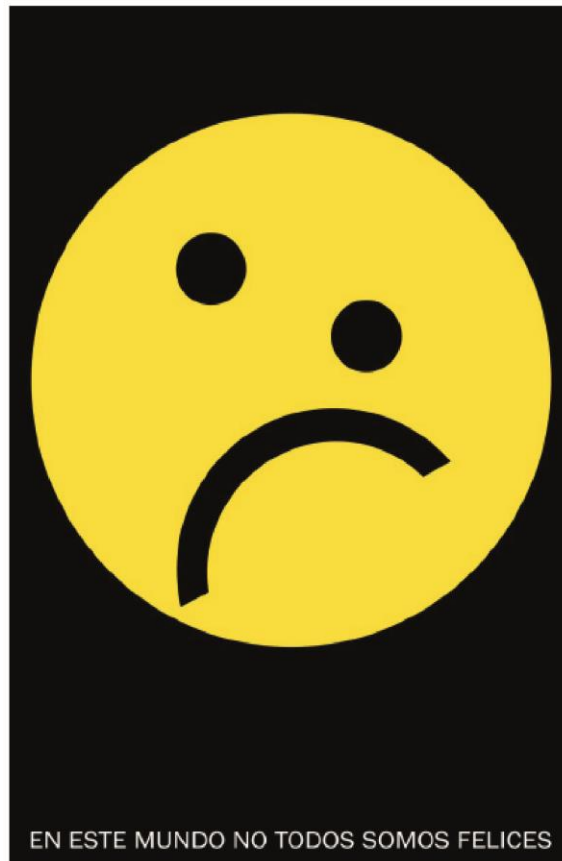
Técnica: Digital

Impresión: Offset

INVENTIO: A pesar de que es un cartel sencillo se entiende el mensaje que quiere dar, realmente este diseñador resalta mucho acerca de la simplicidad, de que es algo muy importante para el diseño, que no necesariamente necesitamos de muchos objetos y/o elementos para hacer un buen diseño.

**Imagen 17**

*En este mundo no todos somos felices*



Beltrán, F. (s.f.) *En este mundo no todos somos felices*, [cartel].

[https://64.media.tumblr.com/0cad49f442dabe4d9cde969f0b39c60c/tumblr\\_o9wotrE0Pw1tn7avwo1\\_400.jpg](https://64.media.tumblr.com/0cad49f442dabe4d9cde969f0b39c60c/tumblr_o9wotrE0Pw1tn7avwo1_400.jpg).

PROYECTO: En este mundo no todos somos felices.

DISEÑADOR: Félix Beltrán.

INTELLECTIO: Buscando videos relacionados acerca de este cartel, se encontró un evento que hicieron siendo el protagonista Félix Beltrán “Confesiones sobre diseño”.

“Este trabajo minimalista del experimentado diseñador gráfico Beltrán transforma la imagen popular de la cara sonriente en una cara triste para denunciar condiciones sociales y económicas desiguales.

Fue producido para la Universidad Autónoma de México (UAM) en la Ciudad de México, donde Beltrán, nacido en Cuba, ha vivido desde la década de 1980.”

ELOCUTIO: El cartel fue elaborado simplemente colocando el icono de la carita feliz, posteriormente lo desarmó y lo ordenó conforme fue su contexto del cartel.

DISPOSITIO:

Técnica: Digital.

Color: 2 tintas (negro y amarillo).

Impresión: Offset.

INVENTIO: Para este cartel se puede ver que el elemento que utilizó fue un icono muy común, pero lo plasmó de una forma diferente y de acuerdo con el contexto del mensaje que quiere dar, juntando estos elementos se obtiene un impacto más fuerte y claro para el público al que va dirigido.

**Imagen 18**  
*Che Guevara*



Beltrán, F. (s.f.) *Che Guevara*, [cartel]. <https://www.pinterest.com.mx/pin/528821181236053642/>.

PROYECTO: Che Guevara.

DISEÑADOR: Félix Beltrán.

INTELLECTIO: “Considero que no somos los mismos siempre, cuando comienza el auge de la computación, me sorprendió el hecho de poder hacer diseños con cuadros, algo muy similar a los murales bizantinos, me impactó la idea de realizar con pixeles de la computadora trabajos elaborados como el rostro de Fidel Castro y el Che Guevara”.

ELOCUTIO: Se utilizó la fotografía famosa del Che Guevara.

DISPOSITIO:

Técnica: Digital

Color: 2 tintas (negro y rojo).

Impresión: Offset

INVENTIO: El autor narra que, mientras viajaba en el avión observaba el paisaje y se le ocurrió realizar carteles por medio de pixeles. A pesar de que la imagen no contiene líneas o algo que nos pueda definir bien el personaje, es muy evidente de quien quiere destacar, se podría decir que utilizó el color rojo en el cartel ya que en ese entonces el rojo simboliza el comunismo, por el cual el activista destacado fue muy conocido en ese entonces.

**Imagen 19**

*Migratoria mexicana*



Aranda, R. (s.f.) *Migratoria mexicana*, [cartel]. <https://cartelmexico.org/disenadores/renato-aranda/>.

PROYECTO: Migratoria mexicana.

DISEÑADOR: Renato Aranda.

INTELLECTIO: Cartel exhibido en el 2005, con la temática de migratoria mexicana, hasta ahora es la única información con que se cuenta.

ELOCUTIO: Este Cartel se tomó en cuenta la rosa de los vientos, y se tomó una parte de ella.

DISPOSITIO:

Técnica: Digital.

Color: 2 tintas (negro y rojo). Impresión: Offset.

INVENTIO: Utilizó una rosa de los vientos haciendo referencia a lo que hace el significado de este signo que es la ubicación, si se puede observar, lo que hizo el autor fue colocarle color rojo a un punto cardinal que señala al Norte, esto nos hace percibir o hacer que nosotros le demos el significado a sangre y simboliza a la muerte y/o perdida de las personas.

**Imagen 20**

*Homenaje a José Martí*



Aranda, R. (2004) *Homenaje a José Martí*, [cartel].  
<https://artesgraficasunivo.blogspot.com/2007/08/reneto-aranda.html>

PROYECTO: Homenaje a José Martí.

DISEÑADOR: Renato Aranda.

INTELLECTIO: “Homenaje a José Martí” (México) ganador el 1er lugar en 2ª Bienal Iberoamericana del Cartel en Bolivia; 2004.

ELOCUTIO: Tomó dos imágenes simples; la pluma y un rifle, estos dos objetos son muy significativos para el autor ya que esto es lo que define a José Martí

DISPOSITIVO:

Técnica: Digital.

Color: 2 tintas (rojo y negro). Impresión: Offset.

INVENTIO: En este Cárter se puede observar que hay dos objetos, una escopeta que simboliza la defensa y una pluma la cual simboliza la escritura, esto nos puede dar entender que José Martí quien es el homenajeado utilizaba su escritura como su arma.

“La única forma de ser poeta de la patria oprimida, es ser soldado” José Martí (1853-1895)

**Imagen 21**

*México- Canadá, 70 años de amistad*



Sosa, E. (2011) *México- Canadá, 70 años de amistad*, [cartel].

<https://bienalcartel.org/mexico-canada-70-anos-de-amistad/elmer-sosa-6/>

PROYECTO: México-Canadá. 70 años de amistad.

DISEÑADOR: Elmer Sosa.

INTELLECTIO: Este cartel fue diseñado por Elmer Sosa para la Bienal Internacional del Cartel en México A.C, una asociación civil fundada en 2011 bajo el enfoque de crear un proyecto internacional

dedicado al cartel con la temática “México-Canadá. 70 años de amistad”. En la cual se presentaron 20 trabajos de ilustradores canadienses y 23 de mexicanos. Participaron artistas no mayores a los 35 años que tuvieron la oportunidad de explorar nuevas técnicas gráficas aplicadas al cartel.

ELOCUTIO: Sosa utiliza una criatura con 2 bocas, como metáfora de la unión y semejanza en temas de interés que existen entre ambos países.

DISPOSITIO:

Técnica: Digital.

Color: 2 tintas (rojo y negro).

### **Imagen 22**

*Carteles sin fronteras*



Sosa, E. (2013) *Carteles sin fronteras*, [cartel]. <https://posterswithoutborders.com/Elmer-Sosa>

PROYECTO: Carteles sin fronteras.

DISEÑADOR: Elmer Sosa.

**INTELLECTIO:** Cartel diseñado por Elmer Sosa para la exposición “Carteles sin fronteras” en 2013, sobre el tema de la inmigración. Fue una de las exhibiciones destacadas en el Congreso Mundial de Diseño como parte de la 13a Bienal del Cartel en México, catalogada como una de las 5 mejores exposiciones de carteles del mundo.

Ha generado una mayor conciencia y discusión sobre el tema de la inmigración y su impacto en los inmigrantes, refugiados y los países a los que migran.

**ELOCUTIO:** Mediante su ilustración expresa la conformidad de una persona al permitir que otra entre en su contexto, en este caso haciendo alusión a dos países que comparten características.

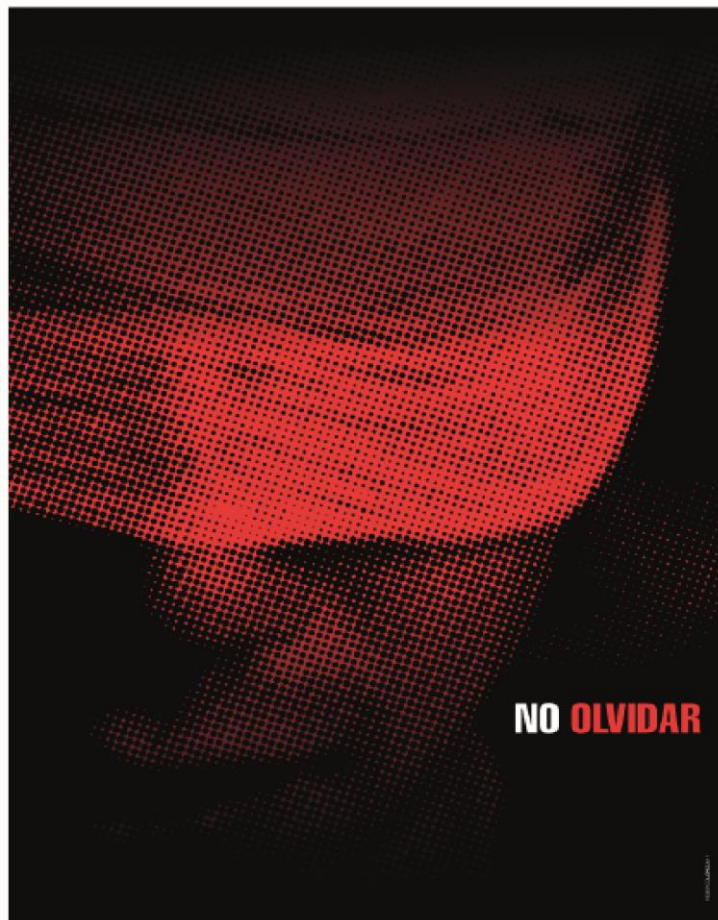
**DISPOSITIO:**

Técnica: Digital.

Color: 2 tintas (negro y rojo).

***Imagen 23***

*Cartel para no olvidar*



Escalante, F. (s.f.) *Cartel para no olvidar*, [cartel].

<https://www.google.com/search?q=cartelista+federico+lopez+escalante+&tbm=isch&ved=2ahUKEwjgo7uYzcP->

PROYECTO: Cartel para no olvidar.

DISEÑADOR: Federico López Escalante.

INTELLECTIO: Carteles elaborados por Federico López Escalante para el evento “CARTEL PARA NO OLVIDAR”. Donde se hace un llamado a creadores, comprometidos con la transformación social. Se exponen hechos que quedaron en la impunidad y sobre todo que no se mencionan en los medios de comunicación, ya sean procesos culturales, sociales, políticos o ambientales que han sido que quebrantados o dejados en el olvido.

ELOCUTIO: El autor utiliza metáforas para denunciar los casos de impunidad que ha habido en los últimos años. Usa una persona con los ojos vendados puesto que poco se sabe de lo que realmente sucede en el país.

DISPOSITIO:

Resolución: 96 dpi.

Color: 2 tintas (negro y rojo).

Técnica: Fotografía en alto contraste.

INVENTIO: El Maestro Federico López Escalante comenta:

“Son una queja ante la inseguridad e impunidad que vivimos, impotencia y dolor que causa estar secuestrados en nuestra propia casa, que nada nos consuela y recuerda que nunca termina porque siempre seguirá alguien más.

Porque nos siguen atando de pies y manos, vendando los ojos, tapando los oídos. Y la oportunidad de ser escuchados la hemos perdido, nos han quitado tanto que ya no tenemos ni con qué recordárselo”.

**Imagen 24***Cartel para no olvidar*

Escalante, F. (s.f.) *Cartel para no olvidar*, [cartel]. <https://www.pinterest.com.mx/pin/341429215480478666/>.

PROYECTO: Cartel para no olvidar.

DISEÑADOR: Federico López Escalante.

INTELLECTIO: temática “derecho a decidir”.

Fue organizada por Erin Wright, profesora de arte en la Universidad de Alabama en Birmingham, Antonio Castro, profesor asociado de arte en la Universidad de Texas en El Paso y Eric Boelts de Brain Bolts Design en Boulder Colorado.

ELOCUTIO: Federico López utiliza una trampa hecha por una urna de votación, representando que es una trampa, pues en cada elección existen casos donde roban urnas y se compran votos.

DISPOSITIO:

Técnica: Digital.

Color: 2 tintas (rojo y negro).

## 2.1.2 RENÉ AZCUY

Se decidió analizar de igual manera algunos de los carteles más reconocidos del maestro Azcuy.

### *Imagen 25*

*Besos robados*



Azcuy, R. (1970) *Besos robados*, [cartel]. <https://albertoroig.com/posters/rene-azcuy-besos-robados-poster/>

PROYECTO: Besos Robados

INTELLECTIO: Cartel realizado en 1970 para la famosa película *Baisers Volés* (Stolen Kisses) dirigida por François Truffaut.

En una entrevista con Carlos Espinoza Domínguez, René Azcuy narra cómo obtuvo la idea para este cartel tan icónico.

Tomé un autobús... Yo estaba de pue y al lado mío había dos jovencitas que también viajaban de pie... Escuché entonces que le dijo a la otra: Creo que se me ocurrió la pintura labial. Yo oí esto que se refería a algo que no está en su lugar, que se ha desplazado. Y me percaté de que la expresión de esta chica me había intrigado. Entroncaba además con una cuestión que yo intentaba resolver, y que era dar la evidencia del desplazamiento, de acuerdo al título de *Besos robados*. Me dije: Bueno, están los labios, está el desplazamiento de la pintura labial. Fue así

como tuve la idea de usar la boca, en color negro por supuesto, y sobreimpuesta a ella el desplazamiento de esa misma boca, pero en un color plano como es el rojo. (2009).

**ELOCUTIO:** Tuvo gran impacto por lo que se convirtió en uno de los carteles más representativos del maestro Azcuy, a partir de este cartel empezó a tener notoriedad a nivel internacional gracias a su estilo característico de diseñar.

**DISPOSITIO:**

Técnica: Serigrafía.

Tamaño: 76x51 cm. (30x20 in.).

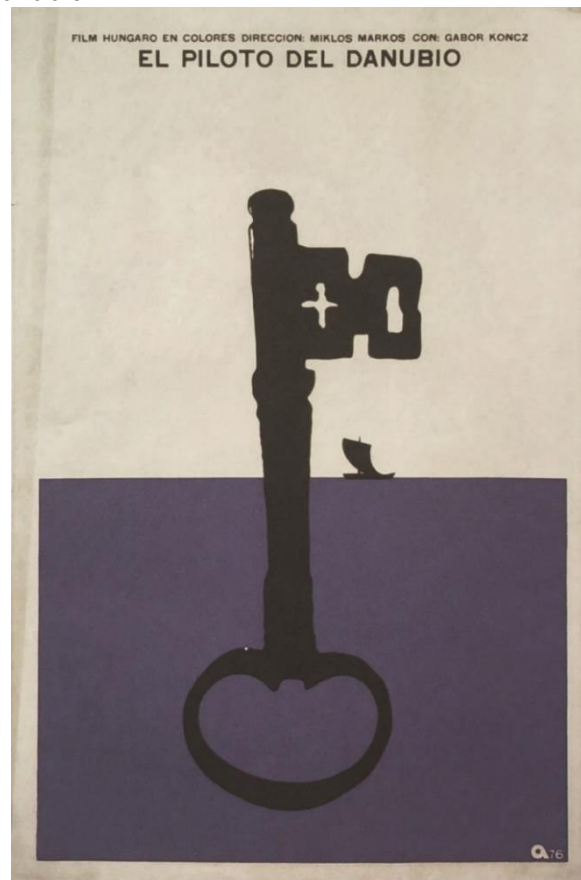
Color: 2 tintas (rojo y negro). Papel: Guarro Biblos 250 g.

Medio: Obra Gráfica Original

**INVENTIO:** Utiliza 2 tintas y fondo blanco, además de una tipografía sin patín centrada. Presenta una imagen abstracta que hace alusión a una nariz y una boca en color negro, sobre ellos aparecen unos labios desfasados en tinta roja (pues es un color de labial comúnmente utilizado por las mujeres).

**Imagen 26**

*El piloto del Danubio*



Azcuy, R. (s.f.) *El piloto del Danubio*, [cartel]. <https://www.pinterest.com.mx/pin/403283341626909709/>

PROYECTO: El piloto del Danubio.

INTELLECTIO: Cartel de cine español 4 película “Danubio clave piloto” película húngara. Director: Miklos Markos.

DISPOSITIO:

Técnica: Serigrafía.

Tamaño: 13x19 pulgadas (incluye un margen blanco de 1/2 pulgada alrededor).

Color: 2 tintas (azul y negro).

Papel: Mate grueso

INVENTIO: Utiliza 2 tintas, con fondo blanco, muestra una tipografía sin patín (sans-serif), en dos tamaños, colocado en la parte superior del cartel de forma centrada.

El cartel muestra una composición simple, la cual simula la forma de una llave en forma vertical, sobre una barra de color azul, la cual simula el agua, al igual que la silueta de un barco.

### **Imagen 27**

*Ciclón*



Azcuy, R. (s.f.) *Ciclón*, [cartel]. <https://www.pinterest.com.mx/pin/361554676306037737/>

PROYECTO: Ciclón.

INTELLECTIO: Cartel de René Azcuy.

DISPOSITIO:

Técnica: Serigrafía.

Color: 3 tintas (amarillo, rojo y negro).

INVENTIO: Utiliza 3 tintas, con un fondo blanco, utiliza tipografía sin patín (sans-serif), en diferentes tamaños.

**Imagen 28**

*El prestamista*



Azcuy, R. (s.f.) *El prestamista*, [cartel]. <https://www.pinterest.com.mx/pin/341429215472327288/>

PROYECTO: El prestamista.

INTELLECTIO: Cartel cubano elaborado en 1964, para la compañía LANDAU COMPANY. Fue elaborado para la película THE PAWNBROKER, quien Sidney Lumet fue el director.

DISPOSITIO:

Técnica: Serigrafía.

Tamaño: 51x76 cm.

Color: 2 tintas (negro y rojo).

INVENTIO: Utiliza 2 tintas, en su mayoría el negro con un poco de rojo, la cual representa sangre. sobre un fondo blanco, utiliza tipografía sin patín (sans-serif), en la parte inferior del cartel. En cuanto a su composición se muestra la fotografía de un mano, la cual le atraviesa una especie de navaja.

**Imagen 29**

*Testimonio*



Azcuy, R.(s.f.) *Testimonio*. [cartel].<https://pin.it/3Zzn47>

PROYECTO: Testimonio.

INTELECTIO: Este cartel fue realizado por el diseñador gráfico Pablo René Azcuy Cárdenas como cartel promocional del documental cubano en colores dirigido por Rogelio Paris

DISPOSITIO:

Tamaño: 55x80 cm.

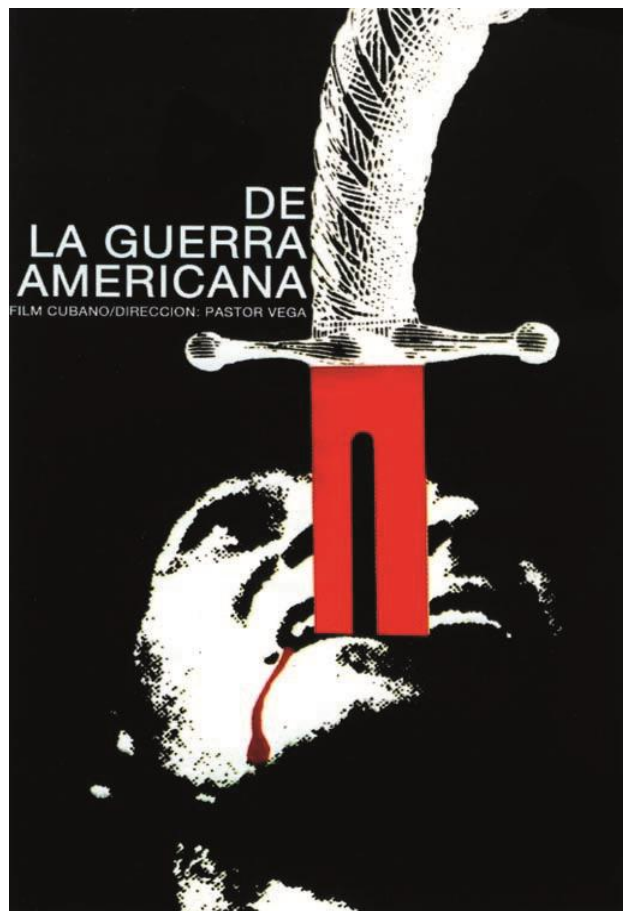
Color: Negro.

Formato: Impreso (serigrafía).

ELOCUTIO: En la creación del cartel se utiliza un método de representación simbólica, pues mediante una ilustración que representa a un dedo que a su vez plasma su huella dactilar, se puede deducir que es una manera en la que el testigo sella su testimonio ante un hecho o evento.

**Imagen 30**

*De la guerra americana*



Azcuy, R. (1971) *De la guerra americana*. [cartel].<https://gráfica.info/fallecio-el-cartelista-cunap-rene-azcuy/>

PROYECTO: De la guerra americana.

INTELECTIO: Este cartel fue realizado por el diseñador gráfico Pablo René Azcuy Cárdenas como Cartel film cubano (De la guerra americana) dirigido por Pastor Vega.

DISPOSITIO:

Tamaño: 55x80 cm.

Color: Rojo y Negro (opción en amarillo). Formato: Impreso (serigrafía).

**Imagen 31**

*La última palabra*



Azcuy, R. (1981) *La última palabra*. [cartel]. <https://www.pinterest.es/pin/428756827001935309/>

PROYECTO: La Última Palabra.

INTELLECTIO: Cartel original de la película vintage para el lanzamiento en Cuba del melodrama de prisioneros búlgaros Última palabra (La Última Palabra) dirigida por Binka Zhelyazkova en 1975, protagonizada por Iana Guirova, Tzvetana Maneva, Aneta Petrovska, Emilia Radeva y Leda Taseva.

ELOCUTIO: Este cartel logró llamar la atención del público gracias a su simplicidad y misterio.

DISPOSITIO:

Técnica: Serigrafía.

Tamaño: 76x51 cm. (30x20 in.). Medio: Obra Gráfica Original.

INVENTIO: Presenta una imagen en blanco y negro de una mujer de perfil, sobre su hombro aparece colgando una cadena negra de tamaño grande. El título de la obra se encuentra en la parte superior.

**Imagen 32**

Rita



Azcuy, R.(1981) *Rita*. [cartel]. <https://www.cubaencuentro.com/cultura/noticias/muestra-de-carteles-cubanos-en-la-academia-de-cine-estadounidense-262400>

PROYECTO: Rita

INTELLECTIO: Cartel de René Azcuy para el documental, Rita del realizador Oscar L. Valdés (1981), Estilo sobrio, de gran economía de recursos, combina de manera magistral el blanco y el negro con discretas intervenciones cromáticas y la fotografía ampliada, realista, pero con apariencia deformante, dramática, casi siempre sobre grandes fondos negros en los que los textos se integran de manera vistosa.

ELOCUTIO: Participación en varias exposiciones y uno de los carteles más destacados del exdiseñador Azcuy; Festival Internacional de Cine de Cartagena.

DISPOSITIO:

Técnica: Serigrafía.

Tamaño: 30x20 pulgadas. Color: Tinta negra.

INVENTIO: Como se muestra en el cartel, esta coloca la protagonista, mostrando una postura misteriosa, elegante y coqueta, con una tipografía grande y con patines para el título del documental, y como subtítulo utilizo una tipografía pequeña sin patín, haciendo una breve descripción.

**Imagen 33**

*La última cena*



Azcuy, R. (1971) *La última cena*. [cartel]. <https://diseadorescubanosporelmundo.org/el-ultimo-beso-a-rene-azcuy/>

PROYECTO: La última cena.

INTELLECTIO: Inspirado en el film de Tomas Gutiérrez Alea (Titón).

ELOCUTIO: Fue uno de los carteles que también destacaba por su nivel de iconicidad.

DISPOSITIO:

Técnica: Serigrafía.

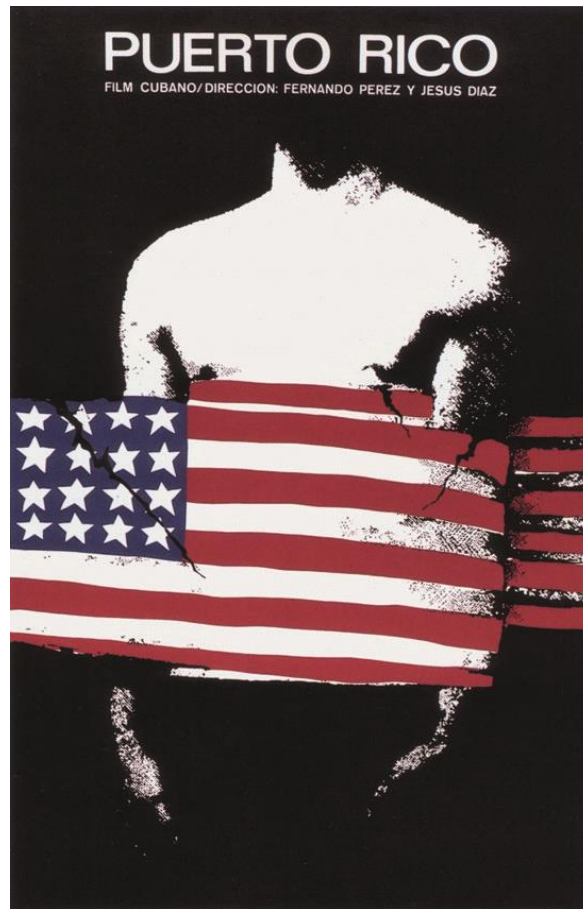
Tamaño: 30x20 pulgadas.

Color: 2 tintas (negro y rojo).

INVENTIO: Utilizaron un candelabro con velas, que es una esencia simbólica para la cena para esa época, sobreponiendo el color rojo como la cera que se va derritiendo en las velas, y utilizando una tipografía sin patines, hace que el cartel tenga una composición sencilla, fuerte y claro con el mensaje y tema de la película.

**Imagen 34**

*Puerto rico*



Azcuy, R. (s.f.) *Puerto rico*. [cartel].<https://pin.it/3Zzn47>

PROYECTO: Puerto Rico.

INTELLECTIO: Largometraje a favor de la lucha por la independencia de Puerto Rico.

DISPOSITIO:

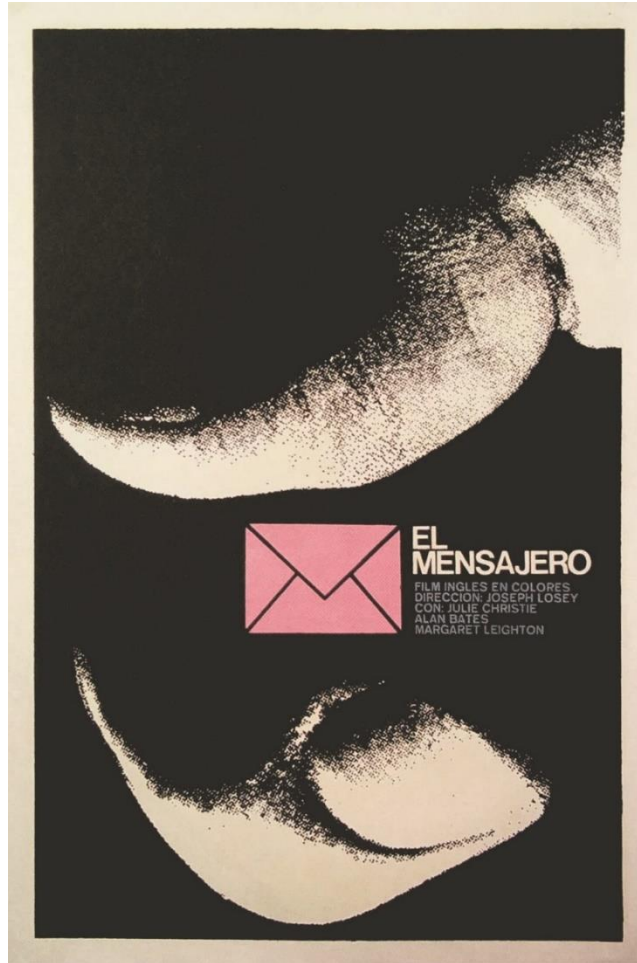
Técnica: Serigrafía.

Tamaño: 30x20 pulgadas. Color: Tinta negra.

INVENTIO: Desde la técnica combativa que acentúa la utilización del alto contraste, este iconoclasta cartel es consecuente con la idea de la rebeldía, entrega un mensaje visual instantáneo: la

bandera estadounidense es una atadura sobre el cuerpo de Puerto Rico: hay que zafarse de ese nudo. (La jornada semanal).

**Imagen 35**  
*El mensajero*



Azcuy, R. (1971). *El mensajero*. [cartel]. <https://pin.it/3Zzn47>

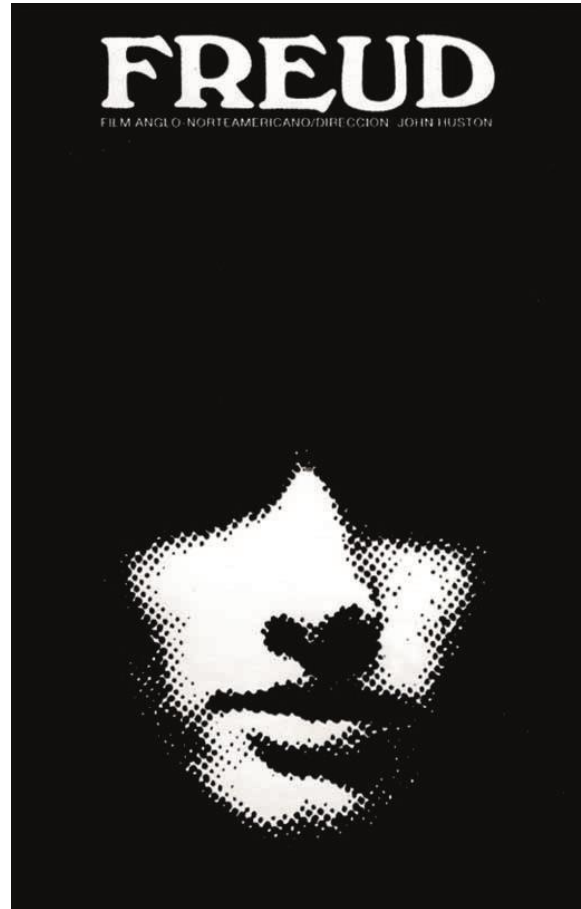
PROYECTO: El mensajero (1972).

DISPOSITIO:

Técnica: Serigrafía.

Tamaño: 30x20 pulgadas.

Color: 2 tintas (negro y rosa).

**Imagen 36***Freud*

Azcuy, R. (1971) *Freud*. [cartel]. <https://artsolido.com/2019/03/26/rene-azcuy-1939-2019/>

PROYECTO: Freud.

INTELLECTIO: Película americana, dirigida por John Houston en 1962. Cartel diseñado en 1971.

ELOCUTIO: Fue premiada y distinguida en diferentes años y categorías:

En 1968 Premio Cartel y Logotipo Impreso. Congreso Cultural de La Habana, En 1974 Premio. International Film Poster Exhibition. FILMEXPO. Ottawa, Canadá. Primer Premio. Concurso Internacional de Carteles de Cine "The Hollywood Report", Los Angeles, California, EE. UU. En 1992 Tercer Premio. América Hoy. 500 años Después. 2.ª. Bienal Internacional del Cartel México 92, Galería AP, Facultad de Artes Plásticas, Universidad Veracruzana, Xalapa, Veracruz, México.

DISPOSITIO:

Técnica: Serigrafía.

Tamaño: 30x20 pulgadas. Color: Tinta negra.

**INVENTIO:** Se deduce en la composición del cartel que se muestra, a una persona, en este caso “Freud”, y se observa que está en la obscuridad o dando la sensación de esconderse, pues en aquellos tiempos se veían mal las teorías que utilizaba, ya que esta persona es conocido como padre del psicoanálisis y una de las mayores figuras intelectuales del siglo XX. Uno de los carteles más conocidos del Diseñador Cubano, que realizo una composición fuerte para dar un mensaje claro.

**Imagen 37**

*Lord jim*



Azcuy, R. (1971) *Lord Jim*, <https://pin.it/3Zzn47>

**PROYECTO:** Lord Jim 197 Cuban Poster.

**INTELLECTIO:** Elaborado en cuba para el film Lord Jim, de 1965 para el director Richard Brooks.

**DISPOSITIO:**

Técnica: Serigrafía. Tamaño: 20x30 cm.

Color: 2 tintas (azul y negro).

INVENTIO: Utiliza 2 tintas, con fondo blanco, muestra una tipografía sin patín (sans-serif), colocado en la parte superior centrada. Muestra una imagen simple de una mano, cubierta con un pañuelo de color azul, cual se encuentra en el centro del cartel.

**Imagen 38**

*Aventuras de unos italianos en Rusia*



Azcuy, R. (s.f.) *Aventuras de unos italianos en Rusia*. [cartel]. <https://pin.it/3Zzn47>

PROYECTO: Aventuras de unos italianos en Rusia.

DISPOSITIO:

Técnica: Serigrafía.

Tamaño: 30x20 pulgadas. Color: Tinta negra.

# CAPÍTULO

3

## 3.1 SERIE DE CARTELES INFORMATIVOS

Como proyecto final se decidió que lo más adecuado para presentar las conclusiones respecto a toda la información obtenida, es realizar una serie de carteles en honor al maestro René Azcuy, con el propósito de preservar su legado y llegar a personas que no conocen mucho sobre él.

### 3.1.1 MARCA

#### PROCESO DE CREACIÓN:

A partir de la colección de carteles creados basados en la información y análisis de la obra de René Azcuy, fue necesario dar una identidad a dicha colección, se tomó el nombre del diseñador, pues este proyecto es en gran medida un homenaje y René tiene un gran peso en el mundo del cartel, no solo en el cartel Cubano sino también en el Mexicano, es de allí donde surge el texto que complementa a la marca, “un diseñador Cubano – Mexicano”, por el hecho de haber nacido en Cuba y allí forjarse como diseñador y cartelista, y posteriormente emigrar a México en donde también tuvo grandes contribuciones en el ámbito del diseño.

En el texto “RENÉ” se observa que los caracteres se encuentran de manera fragmentada, esto es una alusión a un proceso en el método de bocetaje de René, el cual era Collage.

Dicho texto no posee remates, esto también hace referencia a la tipografía que utilizaba en sus carteles, tipografías que eran Sans Serif de las cuales destacan Univers y Helvética, esta última fue utilizada en el texto “un diseñador Cubano – Mexicano”, por lo que la marca está inspirada en la metodología que René utilizaba para crear cartel.

Se utiliza el color Negro para transmitir la seriedad del homenaje a la figura de René Azcuy, misma que es plasmada en los carteles, ayuda comunicar la formalidad con la cual se llevó a cabo.

Es el color más representativo en la obra de René, por lo que sin duda es ideal para complementar la marca.

**Imagen 39***Marca- Retícula*

Fuente: Elaboración propia, 2020

**Imagen 40***Marca*

Fuente: Elaboración propia, 2020

**3.1.2 CATEGORÍAS**

La serie de carteles que conforman “RENÉ un diseñador cubano – mexicano” consta de 12 carteles, los cuales se dividen en 3 categorías representadas con 3 colores de fondo diferente, mismas que abordan información sobre un tema en común. Se conforman de la siguiente manera:

**CATEGORÍA 1: HISTORIA**

Los carteles dentro de esta categoría contienen datos referentes al ámbito académico y laboral de René Azcuy.

Se distinguen por el color blanco de fondo y abarca los siguientes temas:

- Vida y obra en Cuba
- Vida y obra en México
- Docencia
- Premios y reconocimientos
- Lenguaje visual
- Jerarquía
- Legado

### **CATEGORÍA 2: TÉCNICAS**

Los carteles dentro de esta categoría muestran los resultados obtenidos a través la investigación realizada y análisis de su obra referente a las técnicas y estilo que utiliza en sus carteles. Se trabajaron en fondo negro y los temas abarcados son:

- Tipografía
- Sistemas de reproducción

### **CATEGORÍA 3: DATOS ESTADÍSTICOS.**

Los carteles que conforman esta categoría muestran los resultados obtenidos al analizar un total de 14 carteles de René Azcuy y 19 obras de cartelistas contemporáneos, las cuales presentan características físicas similares entre sí. Dicha categoría cuenta con fondo rojo y abarca los siguientes temas:

- Carteles destacados
- Elección de tintas
- Influencia

### 3.1.3 CARTELES FINALES

*Imagen 41*

*Vida y obra en Cuba*

# VIDA Y OBRA EN CUBA



NACIÓ EL 28 DE ABRIL DE 1939 EN LA HABANA CUBA.  
COLABORÓ EN EL INSTITUTO CUBANO DE ARTE E INDUSTRIA  
CINEMATOGRAFICA DISEÑANDO CARTELES (1963).

**RENIÉ**  
un diseñador Cubano - Mexicano

Fuente: Elaboración propia, 2020

**Imagen 42***Vida y obra en México*

# VIDA Y OBRA EN MÉXICO

MIEMBRO DEL COMITÉ ORGANIZADOR DE LA BIENAL INTERNACIONAL DE CARTEL EN MÉXICO (1990). CREÓ EL PROYECTO «GRÁFICA LATINOAMERICANA SIGLOS XX Y XXI» (2009).

**RENÉ**  
un diseñador cubano - mexicano

Fuente: Elaboración propia, 2020

**Imagen 43**  
Docente

# DOCENTE

SE DISTINGUIÓ POR SU PASIÓN HACIA EL CARTEL Y POR SU BÚSQUEDA  
DE COMPARTIR CONOCIMIENTOS CON SUS ESTUDIANTES.



**RENÉ**  
un diseñador cubano - mexicano

Fuente: Elaboración propia, 2020

**Imagen 44***Premios y reconocimientos*

# PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS

OBTUVO DIVERSOS PREMIOS A NIVEL NACIONAL E INTERNACIONAL,  
EN 2003 RECIBIÓ UN HOMENAJE POR SUS APORTACIONES AL DISEÑO EN MÉXICO.

**RENÉ**  
un diseñador cubano - mexicano

Fuente: Elaboración propia, 2020

**Imagen 45**  
*Lenguaje visual*

# LENGUAJE VISUAL



RENÉ AZCUY EMPLEÓ DISTINTAS FIGURAS RETÓRICAS.  
LA MÁS REPRESENTATIVA ES LA METÁFORA EN LA QUE ENCONTRÓ LA  
IMPORTANCIA DE CREAR MENSAJES ENÉRGICOS PARA SUS CARTELES.

**RENÉ**  
UN DISEÑADOR CUBANO - MEXICANO

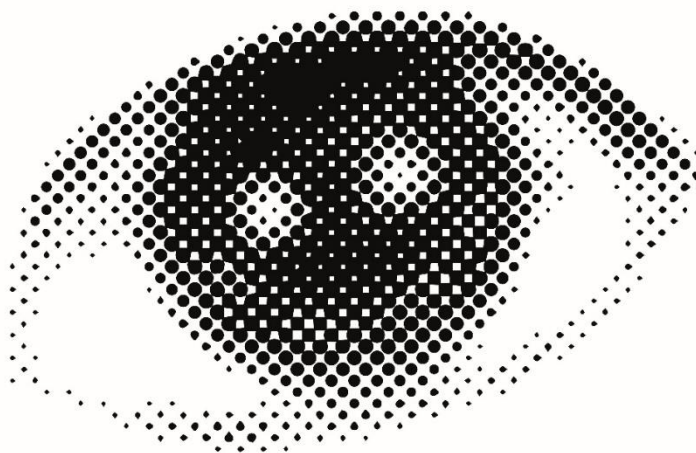
Fuente: Elaboración propia, 2020

**Imagen 46**

Jerarquía

# JERARQUÍA

APLICADA POR RENÉ ÁZCUY EN SU OBRA



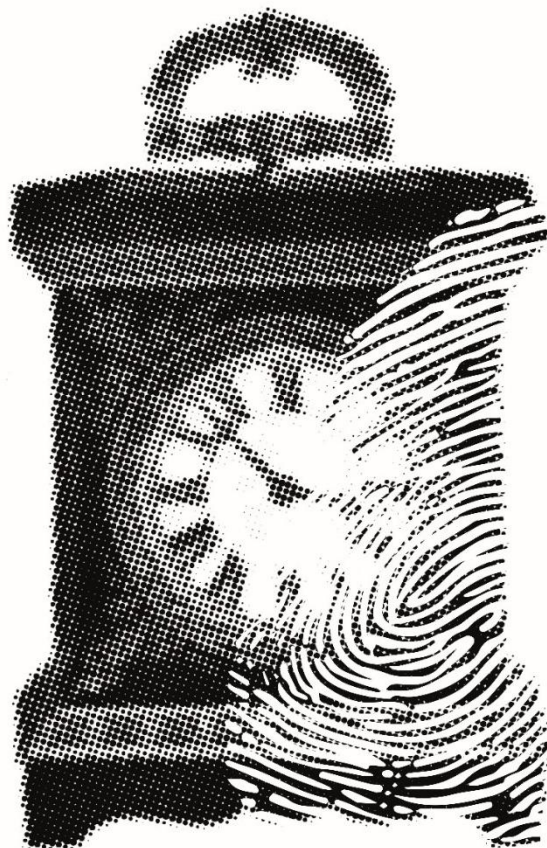
EN LA OBRA DE RENÉ AZCUY, LAS IMAGENES TIENEN UN  
MAYOR PESO VISUAL QUE EL TEXTO

**RENÉ**  
el diseñador. CUBANO - MEXICANO

Fuente: Elaboración propia, 2020

**Imagen 47**

Legado



# LEGADO

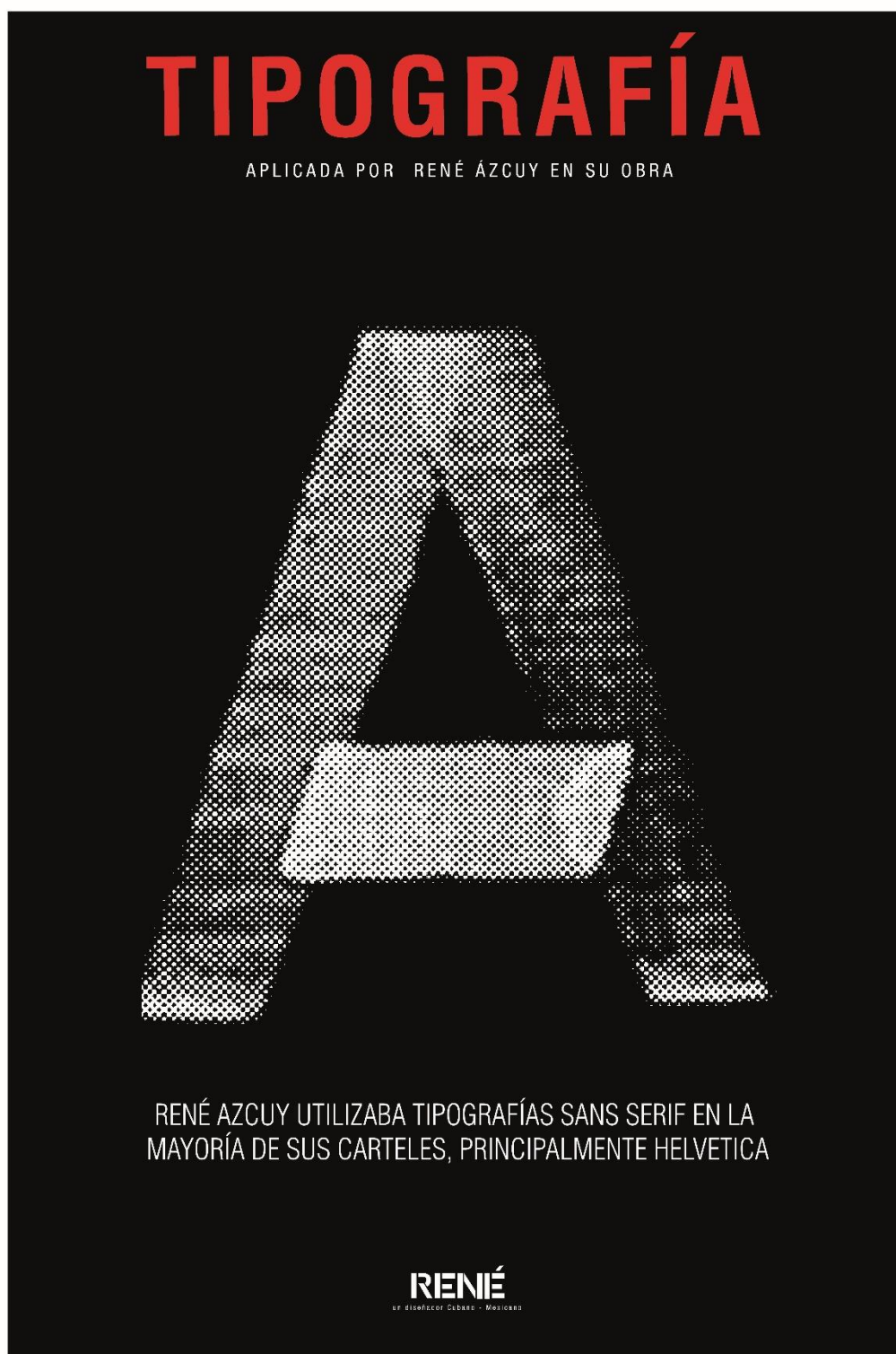
IMPULSÓ EL CRECIMIENTO Y DESARROLLO DEL COLEGIO DE  
DISEÑO GRÁFICO EN LA BUAP, DONDE SUS ESTUDIANTES LOGRARON  
RECONOCIMIENTO A NIVEL NACIONAL E INTERNACIONAL EN EL ÁREA DE CARTEL.

**RENÉ**  
un diseñador Cubano - Mexicano

Fuente: Elaboración propia, 2020

**Imagen 48**

Tipografía



Fuente: Elaboración propia, 2020

**Imagen 49**  
Reproducción



Fuente: Elaboración propia, 2020

**Imagen 50***Carteles destacados*

# CARTELES DESTACADOS



EN 1970 INICIÓ SU ESTILO PERSONAL CARACTERIZADO  
POR LA SÍNTESIS VISUAL, COMO SE MUESTRA EN:  
BESOS ROBADOS, LA ÚLTIMA CENA, LA GUERRA AMERICANA Y RITA.

**RENÉ**  
en diseñador Cabano - Mexicano

Fuente: Elaboración propia, 2020

**Imagen 51**  
Elección de tintas



Fuente: Elaboración propia, 2020

**Imagen 52****Influencia**

Fuente: Elaboración propia, 2020

## 3.2 HOMENAJE A RENÉ AZCUY

Se tomó la decisión de organizar una exposición a modo de homenaje con el propósito de difundir los hallazgos de esta investigación y así mismo mantener vivo el legado de René Azcuy. Dicha exposición se llevó a cabo en medio de una Pandemia que durante algún tiempo mantuvo a todos aislados en casa, por lo que la opción más responsable y eficaz fue realizarla a través de plataformas digitales.

Al comenzar con la planeación se decidió invitar a diversos cartelistas para ser parte de este evento que, entre otras cosas busca conmemorar el aniversario luctuoso de Azcuy.

El primer paso fue ponerse en contacto con sus contemporáneos, amigos y exalumnos para hacerles llegar la siguiente invitación:

**Imagen 53**  
*Invitación*



En esta charla informativa se les invitó a todos los asistentes, de manera personal a participar en esta exposición con uno o varios carteles en honor al maestro Azcuy. Más tarde se les hizo llegar los criterios a tomar en cuenta para la realización de los carteles:

### **Imagen 54**

#### *Criterios*

#### **MTRO. FEDERICO LÓPEZ ESCALANTE**

La Facultad de Arquitectura BUAP le invita a participar en la **EXPOSICIÓN VIRTUAL**, organizada por Comunidad y Cultura FABUAP con el título:

#### **“HOMENAJE A RENÉ AZCUY”**

#### **OBJETIVOS:**

- Conmemorar la vida y obra del maestro René Azcuy.
- Preservar el legado que René Azcuy dejó a nivel internacional.
- Dar a conocer su aporte al diseño de cartel a nuevas generaciones.

#### **BASES:**

1. Invitación personal .
2. Se recibirán carteles inéditos, diseñados a 2 tintas más sustrato (opcional).
3. Las especificaciones técnicas de los archivos digitales son las siguientes:

##### EN BAJA RESOLUCIÓN

- Medida: 55cm x 80cm
- Resolución: 150 DPI
- Color: RGB
- Formato: JPG

##### EN ALTA RESOLUCIÓN

- Medida: 55cm x 80cm
- Resolución: 300 DPI
- Color: CMYK
- Formato: PDF

3. Envíe su obra con la siguiente información.

- Título de la obra
- Autor
- Técnica empleada
- Descripción de la obra
- Un video en el que hables acerca de tu obra con una duración máxima de 2 Minutos (Opcional)

**Aclaración:** Queda a consideración del diseñador incluir o no el título de la exposición en su cartel.

#### **LA FECHA LÍMITE PARA ENVIAR SU OBRA ES EL 26 DE ABRIL DE 2021.**

En nuestras redes sociales publicaremos el enlace de esta exposición para que pueda visualizarla a partir del **28 DE ABRIL DE 2021.**

Los videos serán publicados en nuestras redes sociales.

Un cordial saludo por parte de **Comunidad y Cultura FABUAP.**



Durante la reunión se tuvo la oportunidad de compartir anécdotas sobre el maestro Azcuy que permitieron conocer la gran persona que fue. Se pueden rescatar las siguientes reflexiones:

Según Osvaldo Gaona, René era un tipo super amigable, sociable y «nos dio la oportunidad de ser parte de su vida». En la parte final de su vida él mismo negaba lo hecho con anterioridad (refiriéndose al estilo particular que caracterizaba a sus carteles). Era un tipo negado al estilo, lo insultabas si decías que tenía un "estilo". Él estaba más interesado en aprovechar las virtudes que la tecnología le ofrecía.

Obed meza añadió «él utiliza un color negro único, que era la recopilación y lo que sobraba de las otras tintas»

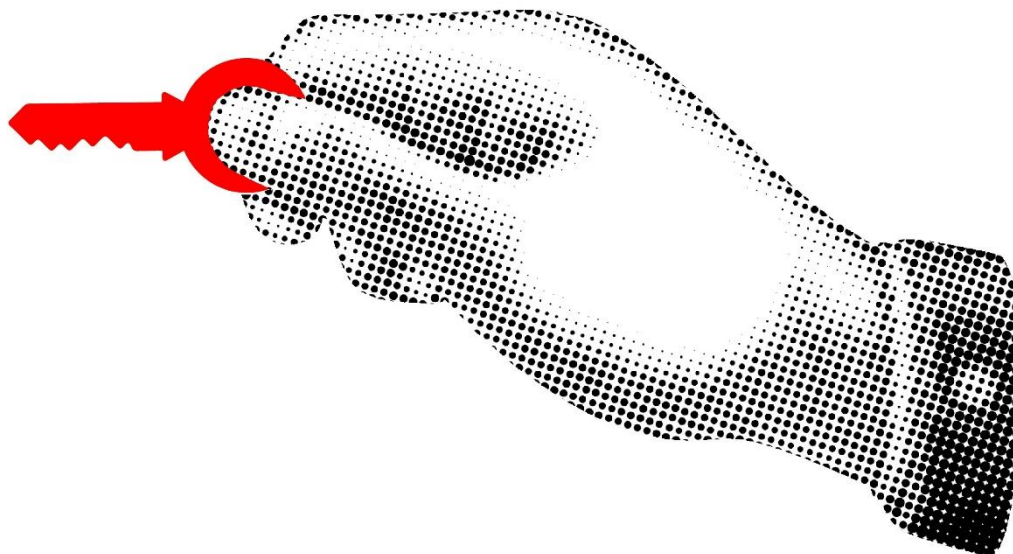
### **3.2.1 INAUGURACIÓN**

Mediante la página de Facebook de Comunidad y Cultura FABUAP se hizo la invitación a alumnos y exalumnos del colegio del Colegio de Diseño Gráfico BUAP a asistir de manera virtual a la inauguración el día 28 de abril de 2021 a las 11 de la mañana.

La exposición fue inaugurada por la directora de la facultad de Arquitectura la Dra. Gloria Carola Santiago Azpiazu y contó con la presencia del maestro Jesús Barrientos, director de esta tesis, además de Federico López Escalante, Osvaldo Gaona, Abraham Méndez y Luis Antonio Rivera quienes participaron como expositores.

Al finalizar el *live* de *Facebook* se dio acceso al enlace de *Artsteps* donde se desarrolló la galería virtual.

**Imagen 55**  
*Homenaje a René Azcu*



# HOMENAJE A RENÉ AZCUY

COMUNIDAD Y CULTURA FABUAP  
te invita a la inauguración la EXPOSICIÓN VIRTUAL

Lugar: Facebook live  
Comunidad y Cultura FABUAP  
Fecha: 28 de Abril 2021  
Hora: 11am



BUAP

FACULTAD DE ARQUITECTURA



### **3.2.2 GALERÍA VIRTUAL**

Las exposiciones en línea “se definen como todas aquellas galerías virtuales que contienen un soporte gráfico e informático”, son colocadas en medios digitales (Domingo, 2020), con el propósito de presentar obras de arte a cualquier persona con acceso a internet. Es posible interactuar con trabajos de gran calidad y generar una experiencia sumamente cercana a la realidad.

#### **BENEFICIOS DE LAS EXPOSICIONES EN LINEA**

A continuación, se enlistan algunos beneficios de crear una exposición de este tipo.

- Las exposiciones online conectan a las personas con la cultura y el arte gracias a todo el material colocado en la web.
- Existe mayor afluencia de usuarios al transmitir la información en diferentes formatos.
- Las personas podrán dar un paseo por el arte en tan solo unos minutos, con la tecnología de los teléfonos móviles.
- No hay necesidad de acudir físicamente a ningún espacio, basta con tener conexión a Internet para disfrutar de todo tipo de exposiciones online. (Domingo, 2020).

Se llevo a cabo una investigación sobre diferentes aplicaciones y páginas web dedicadas a las galerías virtuales, con el propósito analizar costos, diseño de la galería y dimensiones, y de esta forma elegir la más adecuada para llevar a cabo este proyecto.

#### **3.2.2.1 ARTSTEPS**

La página oficial de Artsteps (s.f.) se denomina como “una plataforma que permite crear escenarios 3D, podrás crear exposiciones virtuales, en este entorno, puedes organizar espacios con cuadros, objetos 3D, audios y videos. Su funcionamiento es interactivo y llama la atención del espectador.”

Este sitio promete ser una plataforma gratuita, con un entorno virtual que puede ser personalizado para mejorar la experiencia del usuario, además te permite añadir una breve descripción a cada obra expuesta. Es posible agregar imágenes en diferentes formatos, videos, objetos 3D, sonido y texto.

Se puede vivir la experiencia de una exposición a través de un dispositivo móvil o tableta ya que cuenta con una aplicación disponible para Android y IOS, y además no tiene fecha de expiración.

### **3.2.2.2 PEOPLEART FACTORY**

Esta plataforma es una galería virtual la cuál nos facilita su diseño de espacio para la realización de exposiciones en línea, "...creada para que un artista o un discurso mucho más elaborado que simplemente mostrar las obras a través de un carrusel de imágenes y le permite ofrecer al público una experiencia artística más allá de los formatos web convencionales" explica Pedro Cárceles Cros, creador de *Peopleart Factory*, junto con Raúl Ballester Nortes.

Esta galería te permite escoger el espacio, el diseño del ambiente, las texturas, los colores adecuados en cuanto en una exposición, etc. "A diferencia de otras plataformas o de los actuales sistemas de visitas virtuales a 360°, con este sistema es el propio usuario el que crea su exposición virtual de forma totalmente personalizada" explican Cárceles Cros y Ballester Nortes. (Bosco, 2014)

### **3.2.2.3 VIRTUAL GALLERY**

Virtual Gallery (s.f.) comparte que es un sitio que fomenta la exposición de obras de arte, permite crear galerías y exposiciones virtuales en un formato tanto 2D como 3D, el cual va dirigido a expositores, educadores, artistas y coleccionistas, en el cual se exponen y comparten obras con fines educativos o comerciales.

Permite tanto compartir como dejar comentarios y guardar obras de su interés, así como la compra o venta de obras originales y laminas impresas en cualquier parte del mundo.

Cuenta con diferentes categorías: pintura, fotografía, dibujo, escultura, diseño, grabado, video, arquitectura, performance, entre otras.

#### **Precios y servicios para expositores**

*Virtual Gallery* es de uso gratuito, el cual te permite dar a conocer tus obras de forma fácil y atractiva, además cuenta con la posibilidad de adquirir "salas premium" que brinda mayor visibilidad y

facilidad para la venta de obras, así como mayor número de inauguraciones y un espacio más personalizado mediante un pago anual.

### **3.2.3 ARTSTEPS**

Se concluyó que la mejor opción era *artsteps*, por su funcionalidad, ya que es un entorno virtual que permite crear diferentes espacios en tres dimensiones, que nos permite organizar el espacio de acuerdo con nuestras necesidades y muestra un resultado visual llamativo hacia el espectador.

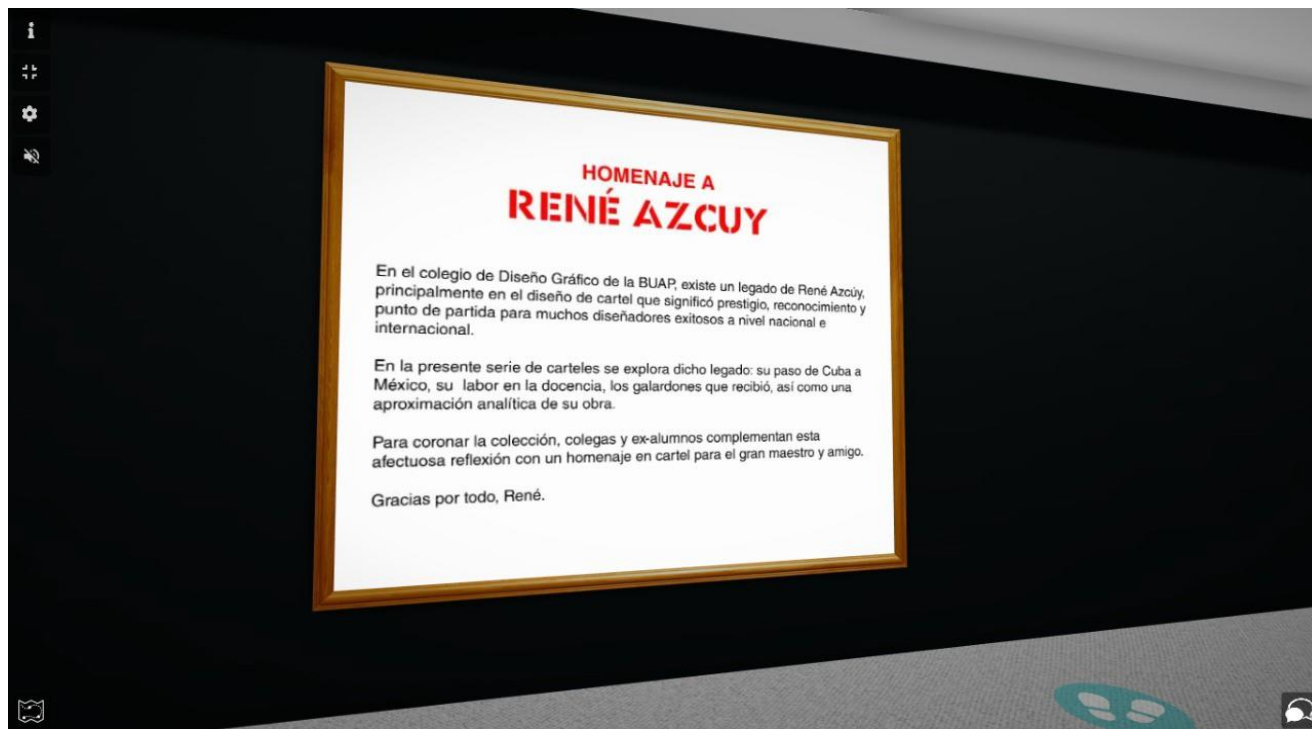
De igual forma cuenta con la opción de agregar audio, así mismo dentro de la sala se puede hacer *zoom* para ver los detalles de la obra, así como una descripción de la misma.

*Artsteps* se adecua al objetivo de esta galería ya que era primordial que los carteles tuvieran una buena visibilidad hacia el espectador y supieran el significado de la misma.

El diseño de la galería fue inspirado por el edificio de la facultad de arquitectura apodada "la monja". Al ingresar muestra una pequeña bienvenida y al seguir avanzando por la galería se puede observar la serie de 12 carteles diseñados como resultado de esta tesis y al dar clic en la obra se muestra una pequeña descripción de cada cartel.

Además, se sumaron 8 carteles enviados por los siguientes cartelistas quienes fueron convocados a participar en dicho homenaje:

- Federico López Escalante
- Luis Antonio Rivera
- Osvaldo Gaona
- José Manuel Morelos
- Abraham Méndez
- Obed Meza

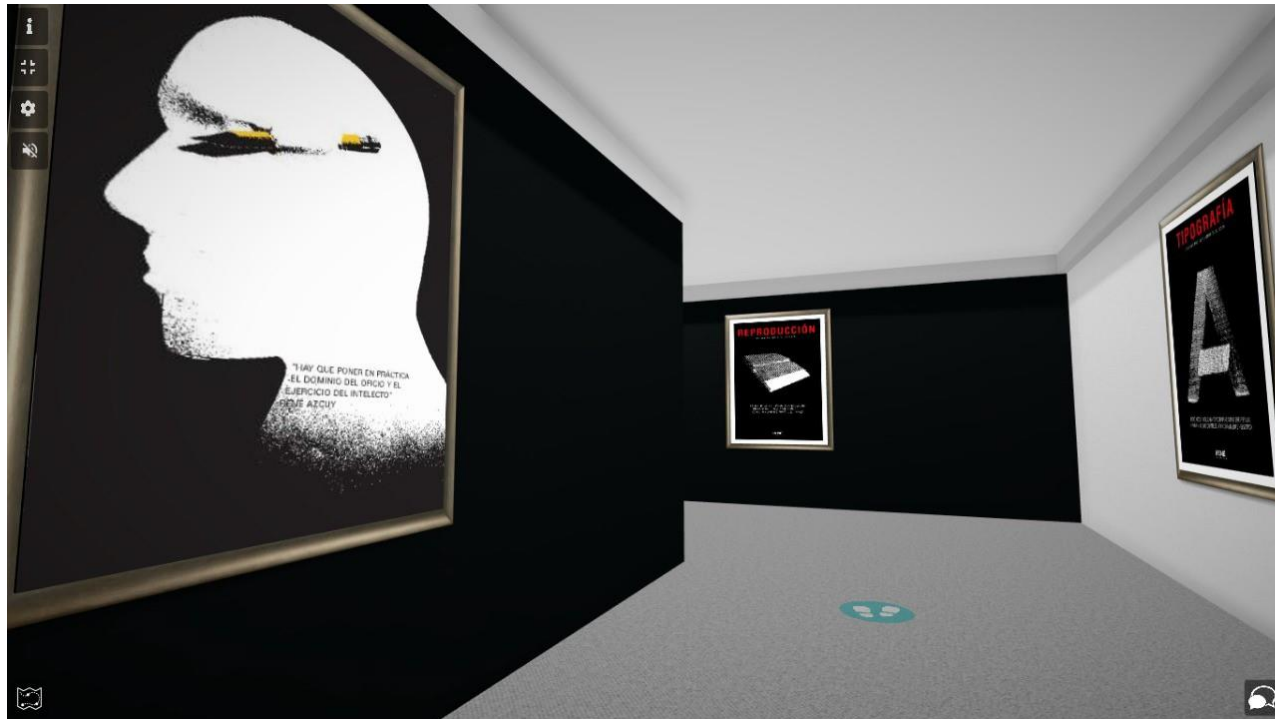
**Imagen 56***Homenaje a René Azcuy*

Fuente: Elaboración propia, 2021

**Imagen 57***Homenaje a René Azcuy*

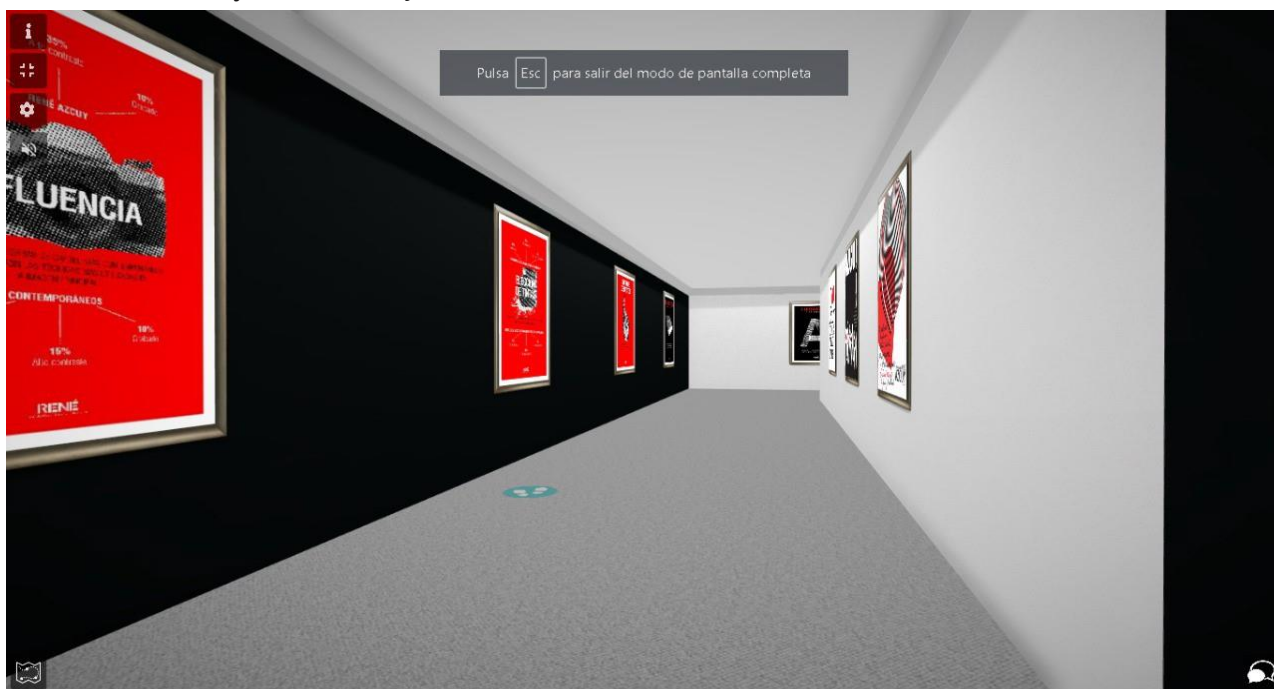
Fuente: Elaboración propia, 2021

**Imagen 58**  
Homenaje a René Azcu



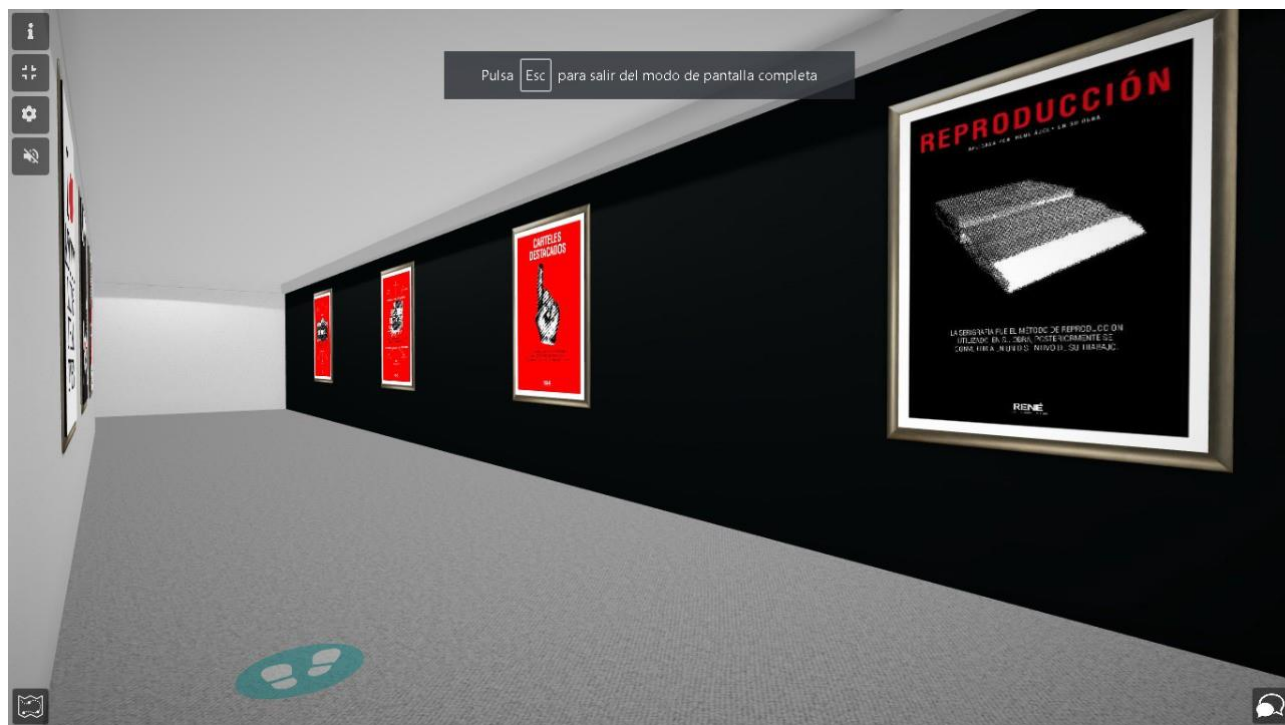
Fuente: Elaboración propia, 2021

**Imagen 59**  
Homenaje a René Azcu



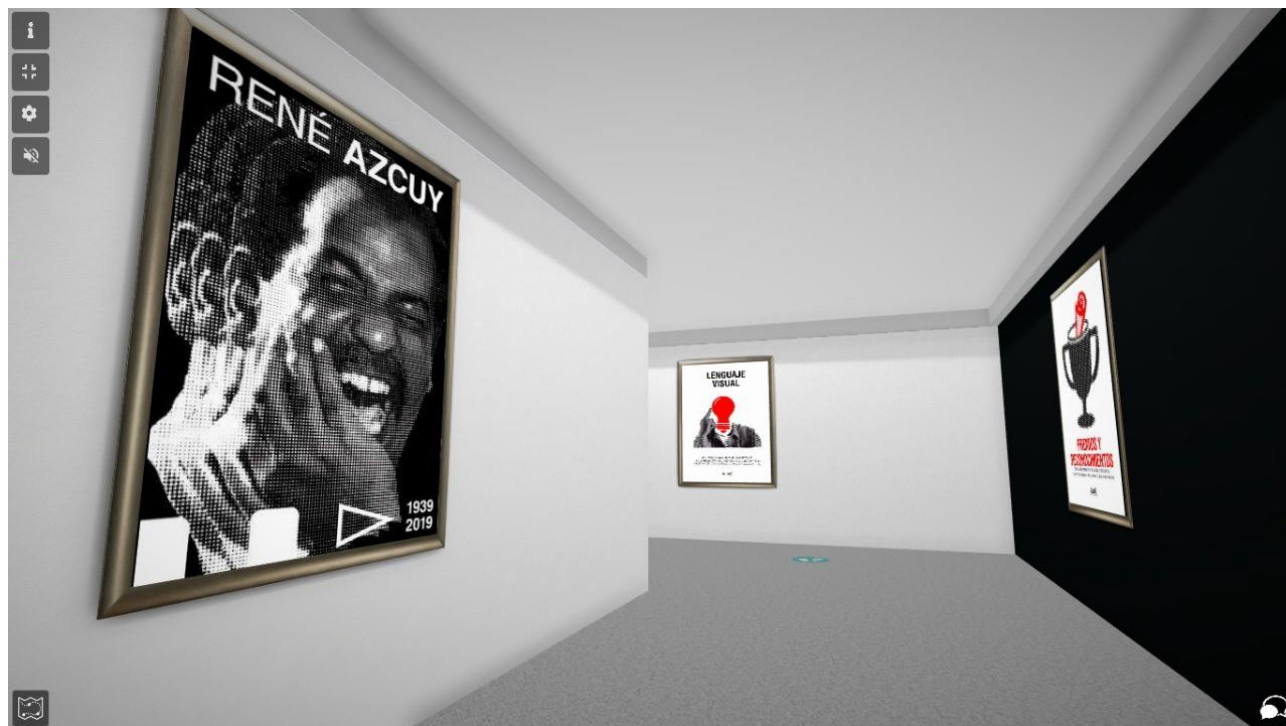
Fuente: Elaboración propia, 20201

**Imagen 60**  
Homenaje a René Azcu



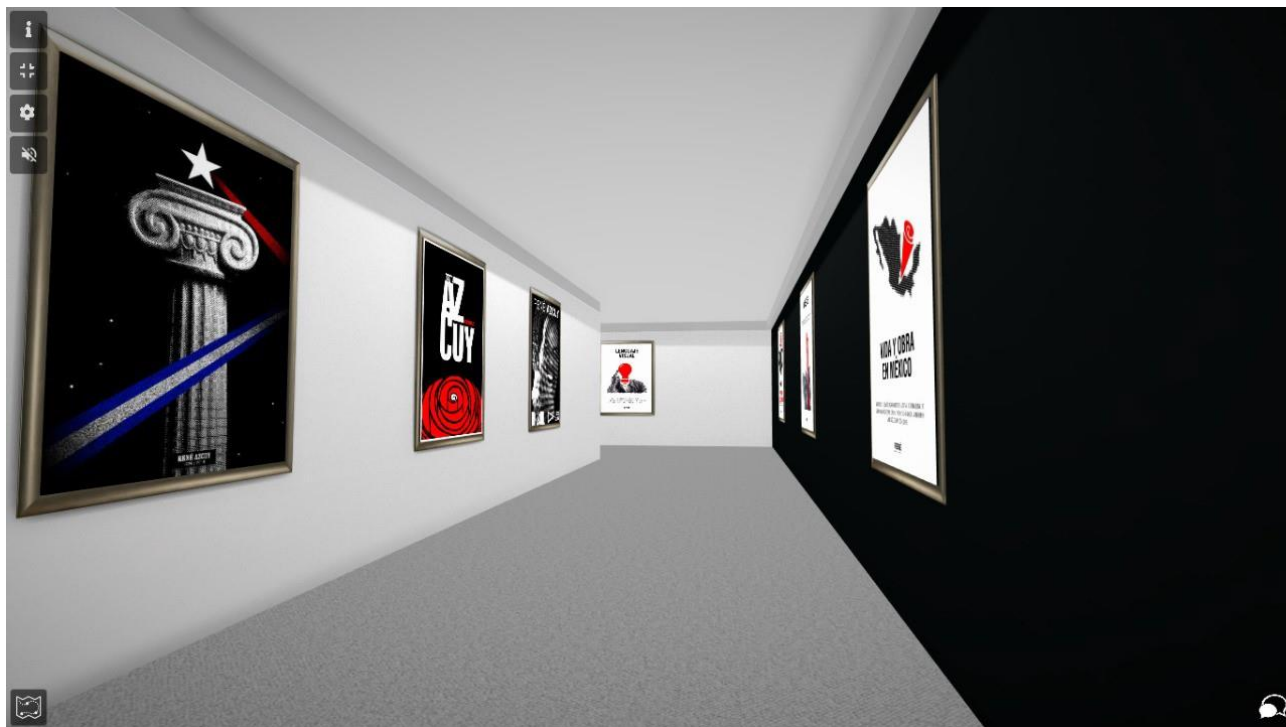
Fuente: Elaboración propia, 2020

**Imagen 61**  
Homenaje a René Azcu



Fuente: Elaboración propia, 20201

**Imagen 61**  
*Homenaje a René Azcuy*



Fuente: Elaboración propia, 20201

## 3.3 CONCLUSIONES

### 3.3.1 GENERAL

Mediante un exhaustivo proceso de investigación se concluye:

El proceso ha sido altamente satisfactorio, la información recabada logró constatar la veracidad de diferentes hipótesis e incluso ampliar el horizonte en el que se pretendió culminar.

Con el sensible fallecimiento del Maestro René Azcuy, suscitó el eco de una pérdida importante para el colegio de diseño gráfico BUAP y para el gremio de diseñadores.

Recordando el legado plasmado en sus obras, cuyo auge estuvo principalmente presente en sus carteles, se dio la tarea de rescatar parte de este, concluyendo en un punto muy importante, el cual fue no contar con un proceso documentado sobre su proceso en la elaboración de cartel, asumiendo así la misión de crear un método basado en la obra del maestro Azcuy para que la misma sea de ayuda al gremio de diseñadores mediante todo el acervo informativo a disposición, para preservar parte de su amplio legado que corre riesgo de perderse.

Durante el proceso de investigación recabando datos de distintas fuentes de información, complementando con testimonios de distintos profesionales en el diseño quienes tuvieron la fortuna de ser sus alumnos, o directamente trabajar con él en distintos proyectos, se concluyó en un proceso metodológico considerado acertado, pues existieron coincidencias en los testimonios que no son casualidad, mismos que ayudan a confirmar y descartar información en la elaboración del documento mencionado.

Agradeciendo profundamente se menciona a todos quienes fueron participes en este proceso para preservar un conocimiento que podrá ser compartido con nuevas generaciones, mismas que podrán hacer uso del método basado en el proceso de trabajo de René Azcuy, manteniendo así su legado, sabiendo la importancia que tuvo el maestro René Azcuy en el colegio de diseño gráfico FABUAP.

### **3.3.2 DISCIPLINARIO**

Este proceso fue beneficioso para todos los miembros del equipo, pues a lo largo del mismo se retomó conocimientos y herramientas vistas en nuestra formación académica, mismas que ayudaron a reforzar el trabajo en equipo permitiendo llegar al objetivo y al mismo tiempo desarrollar distintas habilidades con el propósito de mejorar como diseñadores y cartelistas, ya que es la finalidad con la cual se desarrolló dicha metodología.

### **3.3.3 PERSONAL**

Por último, mencionar el honor que ha sido el poder ser partícipes de una investigación que no solo tiene fines informativos, sino que va más allá, siendo una herramienta de ayuda para los diseñadores, ya que es sabido existen muy pocas metodologías documentadas dirigidas al ámbito de diseño, contribuyendo así de manera tangible a un gremio tan importante como es el de los diseñadores gráficos.

En este espacio se hace una muy agradecida mención a todos quienes formaron parte de este proceso de investigación por el tiempo y conocimientos aportados, culminando así en un más que merecido homenaje al maestro René Azcuy.

El preservar dichos conocimientos es grato para este equipo, no solo permitió conocer más sobre la vida y obra de un diseñador tan importante como lo fue el maestro René Azcuy, permitiendo así conocer a diseñadores talentosos con quienes se espera poder contar con su amplio conocimiento y vasta experiencia, trabajando en mejorar y fortalecer lazos de amistad y conocimiento.

## BIBLIOGRAFÍA

- AdminIberoBlogs (Ed.). (2021, Noviembre 9). ¿Qué es la metodología de investigación? - blog Posgrados Ibero. Blog. Recuperado de <https://blog.posgrados.iberomx.com/metodologia-de-investigacion/>
- Balsera, F. (2017, April 29). ArtSteps: Creación de Galerías de Arte Virtuales. Recuperado de: <https://www.abriendomiulaalmundo.com/2017/04/artsteps-creacion-de-galerias-de-arte.html>
- Basurto, I. (2019). Qué es el diseño mexicano [Blog]. Recuperado de: <https://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-mexicano>
- Batet, J. (2019). René Azcuy: Maestro de la síntesis y el contraste. [online] EL NUEVO HERALD. Recuperado de: <https://www.elnuevoherald.com/vivir-mejor/artes-letras/article228526774.html>
- Borjes-Triana, J. B.-T. (2019, Abril 15). Adiós al maestro René Azcuy. Miradas desde adentro. Recuperado de: <https://looksfrominside.com/adios-al-maestro-rene-azcuy/>
- Broca, J. (2019). René Azcuy: pedagogía de la creatividad. Recuperado de: <https://ladobe.com.mx/2019/04/rene-azcuy-pedagogia-de-la-creatividad/>
- Buey, M. (2019). RENÉ AZCUY, DISEÑANDO A TRUFFAUT. [Blog] Escuela TAI. Recuperado de: <https://www.escuela-tai.com/tv/rene-azcuy-disenando-a-truffaut/#.XRZmq-tKjIV>
- Calle Recoletos, 2. and AZCUY, M. (2019). MASTER CLASS ‘Los diseños robados’ RENÉ AZCUY Agenda TAI. [online] Agenda TAI. Recuperado de: <https://agenda.taiarts.com/master-class-losdiseños-robados-rene-azcuy/>
- Cartel. (2006, Enero 21). Recuperado de: <http://www.sitographics.com/conceptos/temas/historia/cartel>.
- Checa Godoy, A. and Garrido Lora, M. (n.d.). DSSNY. René Azcuy y Antonio Pérez Ñiko | DissenyCV. (2019). Retrieved from <http://dissenyCV.es/tag/rene-azcuy-y-antonio-perez-niko/>
- Espinosa Domínguez, C. (2019, Diciembre 16). El diseño gráfico como creación y profanación. Recuperado de: <https://www.cubaencuentro.com/entrevistas/articulos/el-diseno-grafico-como-creacion-yprofanacion-328094>
- Equipo editorial, Etecé (2018, noviembre 22). Cartel: Qué Es, Tipos, funciones, Características y Ejemplos. Enciclopedia Humanidades. Recuperado de: <https://humanidades.com/cartel/>
- Fernández, S. & Bonsiepe, G. (2008). Historia del Diseño en América Latina y el Caribe: Cuba. Editorial: Blucher
- Fortiz, D., Ponce, A., y Salmerón, L. (2013). La expresión pictórica mexicana como referencia para el diseño de cartel cultural contemporánea. Tesis de licenciatura. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

GQ, R. (2011). La creatividad del diseño mexicano. Recuperado de:  
<https://www.gq.com.mx/moda/articulos/la-creatividad-del-diseno-mexicano/338>

MONTALVO, G. (2019). Cómplices de la metáfora: El cartel cubano y René Azcuy (1939-2019). LA JORNADA. Recuperado de: <http://semanal.jornada.com.mx/2019/04/27/compllicesde-la-metafora-el-cartel-cubano-y-rene-azcuy-1939-2019-1746.htm> l

Olachea, O. (2013). 7 pasos para el proceso de un buen diseño | paredro.com. Recuperado de:  
<https://www.paredro.com/7-pasos-para-el-proceso-de-un-buen-diseno/>

Tipos de cartel. (s.f.-b). Recuperado 2 noviembre, 2019, de <https://www.clasificacionde.org/tipos-de-carteles/>

Vilchis L.C. (1998). Metodología del diseño. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México

Woungly-Massaga, A. (2019). El último beso a René Azcuy. [online] Geo-gráficas. Recuperado de:  
<https://www.geo-graficas.com/el-ultimo-beso-a-rene-azcuy/>

Valenciana, C. (2019). La revolución cubana en carteles de cine. [online] ELMUNDO. Recuperado de: <https://www.elmundo.es/comunidadvalenciana/2019/04/25/5cc0a900fc6c8366308b45c4.html>

Woungly-Massaga, A. (2019). Cronología de diseño cubano 2017. Recuperado de:  
<https://www.geo-graficas.com/cronologia-de-diseno-cubano-2017/>

Youtube. (2011). Cartel Cubano [Video]. Recuperado de:  
<https://www.youtube.com/watch?v=079ZTS5qJpk>

Youtube. (2008). Entrevista con Rene Azcuy [Video]. Recuperado de:  
<https://www.youtube.com/watch?v=lqExkSFz0yU&t=61s> youtube. (2016).

Youtube. (2016). Homenaje íntimo al Mtro. René Azcuy - 2 [Video]. Recuperado de:  
<https://www.youtube.com/watch?v=Hp1TMOd0kvw>

Youtube. (2016). Homenaje íntimo al Mtro. René Azcuy -3 [Video]. Recuperado de:  
<https://www.youtube.com/watch?v=pQwPCcj4vaM>

Youtube. (2015). RENÉ AZCUY, diseñando a TRUFFAUT [Video]. Recuperado de:  
<https://www.youtube.com/watch?v=h7POXBvRTlk>

Youtube. (2013). Congrí (2005). Un documental sobre el cartel cubano y el diseño gráfico en México. [Video]. Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=6lw1yKG\\_\\_HE](https://www.youtube.com/watch?v=6lw1yKG__HE)