

PROYECTO DE GRADO

**EL DISEÑO GRÁFICO EN EL CINE COLOMBIANO
ENTRE LOS AÑOS 2000 – 2009**

REALIZADO POR:

MAIRA ALEJANDRA RAMOS HERNÁNDEZ

**TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO
FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO
INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO**

**MEDELLÍN
2023**

**EL DISEÑO GRÁFICO EN EL CINE COLOMBIANO ENTRE LOS AÑOS 2000-
2009**

MAIRA ALEJANDRA RAMOS HERNÁNDEZ

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE TECNÓLOGO EN
GESTIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO**

**HERNAN CASTAÑO CASTRILLÓN
DOCENTE OCASIONAL TIEMPO COMPLETO I.U. PASCUAL BRAVO
DOCENTE CÁTEDRA INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO
MAGISTER EN DESARROLLO SOSTENIBLE**

**TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO
FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO
INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO**

MEDELLÍN

2023

TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción	7
2. El problema	9
2.1 Identificación del problema	9
2.2 Planteamiento del Problema	9
2.3 Formulación del Problema	10
3. Justificación	11
4. Objetivos	13
4.1. Objetivo General	13
4.2. Objetivos específicos	13
5. Marco de Referencia	14
5.1. Marco Teórico	14
5.1.1. Cine colombiano	14
5.1.2. La labor del diseñador gráfico	16
5.1.3. El arte y la tecnología	19
6. Diseño metodológico	22
7. Capítulo I. Relación diseño gráfico y cine	24
8. Capítulo II. Diseño gráfico y cine colombiano	40
9. Capítulo III. Diseño gráfico, cine y tecnología en el siglo XXI	62
10. Conclusiones	66

GLOSARIO

Largometraje: Un largometraje es una producción de cine que dura más de una hora. El concepto se relaciona al metraje (del francés *metraje*).

Cinematografía: Cinematografía (del griego: *kínēma* 'movimiento' y *graphein* 'escritura' o 'boceto').

Tecnología: Es la suma de técnicas, habilidades, métodos y procesos utilizados en la producción de bienes o servicios o en el logro de objetivos, como la investigación científica.

Arte: El arte es una actividad humana que tiene una finalidad estética. Según Aristóteles el arte imita la naturaleza (Suñol, 2017).

Diseño: Se denomina diseño a la actividad artística que pretende proyectar el fin de un objeto por medio de gráficas, también se llama diseño al producto de la misma.

Imagen: Imagen viene del latín “*imago*”, es la representación visual de un elemento y nos permite describir a la figura, aspecto, semejanza o apariencia de una determinada cosa. La imagen es considerada como una forma más de comunicación, un lenguaje basado en la representación y que tiene sus propios códigos que hacen posible tanto la emisión como la comprensión.

Tipografía: Podemos definir la tipografía como “el arte de diseñar las letras”. Se denomina así a la disciplina que estudia la representación gráfica de las letras para que el lenguaje escrito sea efectivo.

Fotografía: Acción de capturar imágenes utilizando la luz. Es captar un momento para la eternidad.

Espectador: Es el sujeto que tiene la tarea de juzgar con un criterio propio un hecho o acontecimiento, dentro del arte el espectador tiene el rol definitivo para opinar sobre el valor de la obra.

Sensación: es la experiencia a través de los sentidos.

Cartel: es un elemento de comunicación visual que expresa ideas concretas o abstractas a través del arte y el diseño.

Color: es el reflejo de las ondas lumínicas que atraviesan la vista y son percibidas por el cerebro. Para fines de diseño el color es un elemento esencial en la transmisión de un mensaje.

Perspectiva: técnica que pretende representar algo de una determinada forma en un espacio concreto.

Análisis: Es un proceso cognitivo por el que se busca conocer algo desde su origen y fundamentos.

Percepción: es un acto sensorial por medio del cual nos hacemos una idea o concepto de algo o alguien.

Comunicar: es transmitir un mensaje.

Concepto: es el juicio que se le da a algo dependiendo de las características que posee dicho objeto.

Tecnografía: Descripción de las artes industriales y de sus procedimientos.

1. INTRODUCCIÓN

El cine y el diseño gráfico son dos disciplinas estrechamente ligadas desde los inicios del cine, en sus inicios el cine necesitó publicar carteles de las películas hechos a mano para llamar la atención del público. Coloridos y curiosos afiches que hablaban de los espectaculares eventos cinematográficos que eran vistos en un principio como un evento de feria parecidos al circo, un afiche que anunciaba la película, el lugar y la hora pasó a ser un muy detallado cartel con imágenes en alta definición en el que se podía ver a los actores o alguna escena principal de la película.

Con el tiempo el rol del diseñador también se abrió paso en la industria del cine, sobre todo por los cambios que tuvo la profesionalización del oficio, los avances tecnológicos que marcan el ritmo de los procesos de aprendizaje de una disciplina que con el paso del tiempo está más ligada a los ordenadores y los medios digitales. En ese sentido nace la pregunta ¿Qué elementos del diseño gráfico identificamos en el cine colombiano entre los años 2000 - 2009 y cuál es su importancia dentro de esa cinematografía?

Hoy en día, el cartel publicitario de una película no es la única forma en que el diseño gráfico y el cine se entrelazan, el diseño gráfico está presente desde el inicio hasta el final de un film, sugiere San Román (2021) que: “se trata de dos áreas donde una gran infinidad de conceptos y técnicas se presentan como comunes y complementarias: estética, espacio, imagen, color, tipografía, cartelismo...” (pág.4) Por tanto, este trabajo se toma la tarea de analizar esos elementos en los que el cine y el diseño gráfico están ligados dentro de un espacio-tiempo que hemos determinado, Colombia en la década del 2000, esta fue una etapa

con características determinantes para el desarrollo y evolución de ambas disciplinas por lo que hemos decidido centrar nuestro estudio en ella.

A través del análisis de fuentes primarias y secundarias, periódicos, libros y revistas abordaremos la relación diseño gráfico y cine. Por un lado, nos interesa resaltar la importancia del diseño gráfico dentro del cine, pero desde nuestro propio cine, el cine colombiano de los años 2000. Primero, porque es nuestro, y necesitamos saber qué pasaba en el cine de entonces, cuál era el trabajo del diseñador gráfico en la época. Segundo, es una época de altos contrastes sociales, culturales y sobre todo de coyunturas tecnológicas lo que hace que sea determinante para un análisis de esos procesos en relación con temas como arte y tecnología, dos términos que están estrechamente ligados con el cine y el diseño.

2. EL PROBLEMA

2.1 Identificación del problema

El diseño gráfico tiene una amplia historia, tan larga como la de la humanidad misma. Todo empezó cuando los hombres de las cavernas empezaron a representar escenas de sus vidas en las cuevas por medio de dibujos rupestres, que luego darían origen a la escritura, elemento esencial del diseño gráfico.

En la actualidad hemos dado por hecho que el diseño gráfico se ha nutrido del arte, pero no se habla mucho de cómo el diseño en su consolidación como disciplina ha apoyado los procesos de desarrollo del cine y otras artes visuales.

Hacia principios del siglo XX el diseño gráfico comenzó a tomar forma, cuando la guerra explotó, el diseño gráfico fue el medio para un fin, aunque ya conocíamos los carteles, el papel del cartel dentro de la guerra tomó una dimensión nueva, la de propaganda política. Relata, González, et al. (2016) que “La Primera Guerra Mundial supuso para el cartel la entrada en la parcela de la movilización de conciencias, tendencia a la que no escapó el cartel de cine, en muchos de los cuales era evidente la exaltación de la patria y del combatiente como héroe”. (pag. 48)

En el siglo XXI el diseño gráfico se ha formalizado al tiempo que ha acaparado todas las esferas de la vida del hombre, todo espacio a donde ponemos nuestra vista está lleno de diseño gráfico y no es el cine una excepción, es más bien, otro modo en que el diseño acentúa su importancia como medio audiovisual para transmitir mensajes que lleguen a un público objetivo.

2.2 Planteamiento del Problema

Desde la llegada del cinematógrafo a Colombia, en el país se han realizado todo tipo de películas, desde adaptaciones literarias hasta documentales, con el pasar el tiempo y la evolución de los aparatos de filmación y los formatos de video el cine también ha evolucionado, así como han evolucionado las formas de ver cine y de hacer cine.

Por lo que se hace imprescindible poner nuestros ojos en la década entre 2000 y 2009, uno de esos tiempos coyunturales para el desarrollo del cine, sobre todo por los avances tecnológicos ya mencionados, las nuevas asignaturas incorporadas a los estudios del diseño gráfico y, también, por las políticas de fomento del cine en nuestro país; como el Decreto de Ley 814 de 2003, que condujo al aumento significativo de la producción cinematográfica nacional.

2.3 Formulación del Problema

¿Qué elementos del diseño gráfico identificamos en el cine colombiano entre los años 2000 - 2009 y cuál es su importancia dentro de esa cinematografía?

3. JUSTIFICACIÓN

La relación diseño gráfico y cine parece obvia, sin embargo, hace falta, desde el punto de vista teórico, ahondar en cada uno de los aspectos que conducen a dicha relación, Sobre todo en un momento de nuestra historia y de la historia de la cinematografía mundial en la que la tecnología había impregnado de muchos cambios y nuevos paradigmas *'tecno-gráficos'* tanto para la producción de cine como para el diseño gráfico.

La tarea del diseñador gráfico en el cine va más allá de la elaboración de carteles y materiales de difusión de un filme, más bien es ahí donde empieza su labor y tiene como objetivo lograr, de una forma creativa, que el público se interese por la película desde el primer segundo cuando aparecen los créditos, es desde allí cuando el espectador empieza a reconocer cada uno de los componentes de dicho filme.

Sin embargo, hace quizá menos de dos décadas el campo de acción de los diseñadores era reducido a la elaboración de imágenes y tipos en soportes fijos como libros, revistas, periódicos, carteles, etc., pero con el pasar del tiempo se ha expandido su campo de acción. Según Gamonal, R (2005), “La progresiva especialización de los diseñadores en soportes web y multimedia, donde tienen que trabajar tanto en el espacio como el tiempo junto al movimiento, ha facilitado que estos profesionales sean los expertos más cualificados para desarrollar con éxito los títulos de crédito”.

Por tanto, se considera fundamental en este trabajo la posibilidad de analizar la transformación o evolución de la labor del diseñador gráfico ya que no sólo elabora imágenes y textos, sino que ahora se comunica audiovisualmente, lo que sus sentidos deben ser más agudos tanto para expresarse como para reconocer las nuevas tendencias de su quehacer, en un mundo que va mucho más rápido en materia de ciencia y tecnología que en cualquier otro

aspecto.

También, es fundamental este estudio porque podremos resaltar la importancia que tiene la labor del diseñador gráfico en el cine, y eso solo se logra con una revisión de los largometrajes realizados en Colombia entre los años 2000-2009 y de los cuales tomaremos como muestra los más significativos para nuestro estudio.

Este trabajo es de corte cualitativo y las herramientas de recolección de datos serán:

Fuentes abiertas

- Análisis de bibliográfico
- Revisión de archivo periodístico
- Análisis de páginas web

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo General

Analizar la relación entre el cine y el diseño gráfico entre los años 2000-2009 en el contexto colombiano.

4.2. Objetivos específicos

1. Recolectar bases de datos con relación al cine colombiano y el diseño gráfico.
2. Comprender la importancia del diseño gráfico en la narrativa cinematográfica colombiana.
3. Clasificar todos los elementos que facilitan la relación cine-diseño gráfico.
4. Divulgar este proyecto mediante un informe escrito de investigación.

5. MARCO DE REFERENCIA

5.1 Marco Teórico

5.1.1 Cine colombiano

El cine en Colombia tiene su marca personal, desde la llegada del cinematógrafo a Colombia en 1897, en el país se han filmado diversos tipos de producciones cinematográficas, documentales, cortos, medios y largometrajes. en un principio como un ejercicio para conocer esa herramienta que había sacudido al mundo del espectáculo y luego como una labor formal hacia 1915 cuando se exhibe la primera película en el país, de esta manera lo describe la Fundación Patrimonio Fílmico colombiano (2006): “El Drama del 15 de Octubre, película producida por los hermanos Francesco y Vincenzo Di Doménico, pioneros en el cine nacional, estrenado en 1915, acerca del cual hay numerosos testimonios y documentación que permite asegurar su exhibición en varias ciudades del territorio nacional.

Por otro lado, Hernando Martínez Pardo (1978), relata cómo fue reseñada esta película en algunos periódicos del país, y toda la polémica alrededor de ella: “Anoche volvió a anunciarse que en el Cisneros próximamente se exhibirá la película que representa el entierro y muerte del eminente ciudadano General Uribe. personalmente le hemos informado hoy al señor alcalde que la exhibición de la película ha sido prohibida en Bogotá a petición de la familia del General...”.

Con esta primera producción el país se inscribe a una carrera por hacer cine nacional con características y matices muy propios de la cultura colombiana, que retrata muy desde lo profundo las vivencias y el modo de sentir de un pueblo que ha estado vibrando entre la violencia y la fiesta, los amores y los odios, el hambre y el dinero, sin contar con toda la

censura que ha sufrido el cine a nivel general por parte de las organizaciones religiosas y los gremios más conservadores.

Más allá de la censura y los difíciles procesos de producción el cine colombiano continuó desarrollándose, a pasos lentos, pero generando aceptación entre el público colombiano que asistía a los teatros de las principales ciudades. Posterior a 1920, los Di Doménico no serían más los únicos haciendo cine en Colombia. También, fueron conocidas las producciones cinematográficas de Acevedo e hijos y otros empresarios que se atrevieron a realizar cine nacional.

Por desgracia la producción de largometrajes colombianos fue disminuyendo su producción paulatinamente, hacia 1926 se hizo evidente la popularidad del cine extranjero en la taquilla de los teatros, por lo que según Martínez Pardo (1987) “se puede afirmar que el problema es anterior a la llegada del cine norteamericano. Sin embargo, su presencia fue definitiva en la crisis de 1926. en cuatro el nuevo cine desplazó hacia su universo el gusto popular quitándole peso al cine colombiano que desde 1924 se dedicaba a imitar al cine europeo cuya capacidad de atraer al público empezaba a decaer.”

Lo anterior va a ser una constante en la historia del cine, no solo para el cine de nuestro país sino para todos los cines en Latinoamérica, ya que el cine de Hollywood en poco tiempo invadió los teatros; primero, porque lograba competir en precio con el cine nacional, y segundo; porque las temáticas variadas eran mucho más atractivas para el público que solo buscaba entretenimiento en un momento en que el cine colombiano solo producía melodramas.

Con mucho esfuerzo el cine nacional ha estado produciendo películas desde 1915, pese a las bajas en taquilla, la falta de apoyo del gobierno nacional, la competencia directa del cine

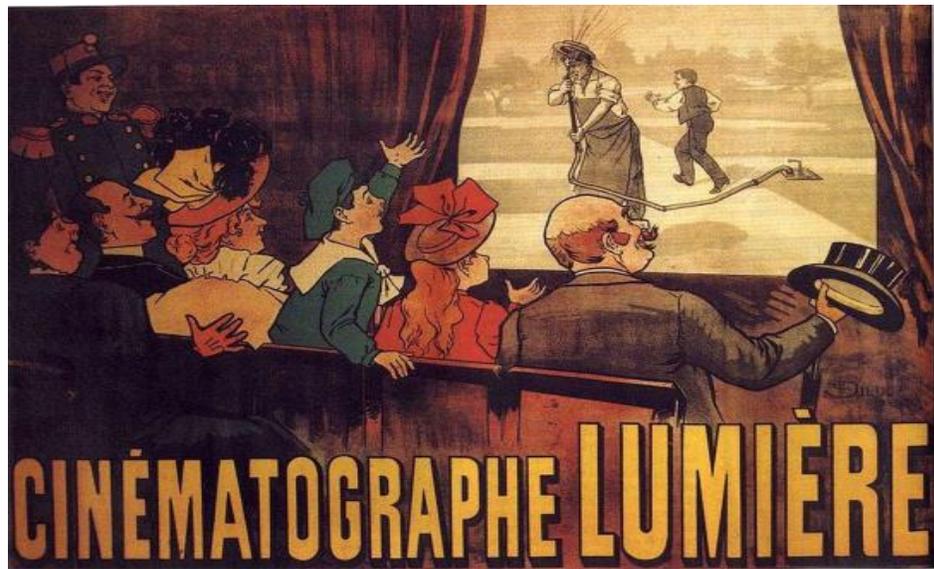
de Hollywood, e incluso la influencia del cine mexicano que se hizo muy popular en su década de oro, en un momento en que la baja alfabetización de las clases populares determinó la elección de películas en lengua castellana: “Las exhibiciones eran acompañadas con músicos o narradores y a veces, para que los analfabetos siguieran los textos, con lectores que cobraban por su servicio” (Rosas, 2021).

5.1.2 La labor del diseñador gráfico en el cine

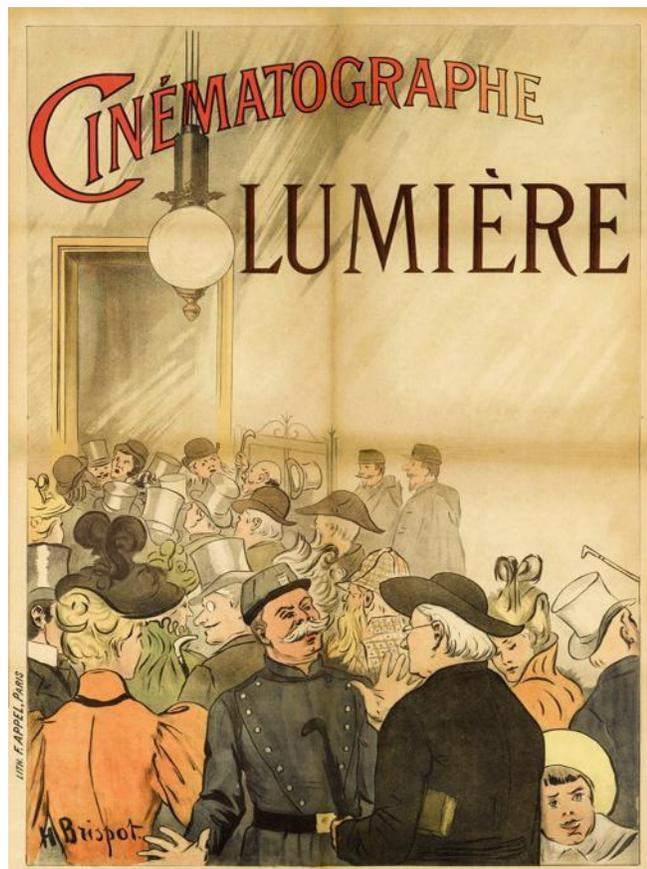
Desde los inicios del cine el diseño gráfico ha estado presente en los procesos de realización cinematográfica incluso en un momento en que el diseño gráfico no tenía nombre o no existía formalmente. No obstante, en esa etapa del cine el trabajo del artista-diseñador se centraba en la creación de afiches o carteles fijos con el nombre de la película y los créditos, incluso estaba presente en la realización de los subtítulos en las películas en la época del cine silente en las que las acciones de los personajes iban acompañadas de textos que aparecían en las pantallas.

En estos primeros años, “Fueron los hermanos Lumière, los creadores del cinematógrafo, las primeras personas en hacer publicidad del cine aquel 28 de diciembre de 1895 en la presentación de su invento con un cartel realizado por Marcellin Auzolle” (Arias 2020).

A continuación, se pueden apreciar dos carteles publicitarios de la empresa de los hermanos Lumière, en este primer momento no se hace publicidad de la película, sino del cinematógrafo, que era el aparato empleado para la filmación.



Cartel realizado por Marcellin Auzolle. 1895



Cartel diseñado por Henry Brispot, 1986

Pero el cine evolucionó, al tiempo en que se fue formalizando la profesión de diseñador gráfico y este último redefinió su lugar en la producción cinematográfica y las artes

audiovisuales, tanto así que el diseño gráfico está presente de principio a fin en la producción de una película.

Un ejemplo de ello es que, durante la década del 50, el auge como medio masivo de la televisión, propició, según relata Miguel Bohórquez (2007), que el cine se convirtiese en industria de entretenimiento y ve se vea la necesidad de complementar sus productos con la presencia del diseño gráfico no solo en piezas de promoción impresa sino por medio de secuencias gráficas de introducción a las películas.

En este orden de ideas de ideas tiene mucho sentido que en las últimas décadas hayan nacido nuevos términos como: **motion graphics, diseño audiovisual, design cinema, diseño 4D, diseño gráfico en movimiento, grafismo televisivo**, etc. Como resultado de la fusión entre el lenguaje audiovisual y el diseño gráfico.

5.1.3 El arte y la tecnología.

Durante todo el siglo XX los avances en ciencia y tecnología fueron dándose gradualmente, la guerra ciertamente impulsó una carrera con destino a derrotar el enemigo, lo que condujo incluso a producir algunos inventos o nuevas herramientas, que según Hobsbawm (1994):

Con toda seguridad, hizo que progresara el desarrollo tecnológico, pues el conflicto entre beligerantes avanzados no enfrentaba sólo a los ejércitos sino que era también un enfrentamiento de tecnologías para conseguir las armas más efectivas y otros servicios esenciales (...) los avances tecnológicos conseguidos en primera instancia para fines bélicos han resultado mucho más fáciles de aplicar en tiempo de paz —cabe pensar en la aeronáutica y en los ordenadores—, pero eso no modifica el hecho de que

la guerra, o la preparación para la guerra, ha sido el factor fundamental para acelerar el progreso técnico.

No cabe duda, pues, la tecnología es un elemento esencial en la vida de los hombres puesto que facilita los procesos en un menor tiempo, y, en ese sentido práctico, el arte también hace uso de la tecnología, el cine es un ejemplo de cómo los avances tecnológicos se dan paulatinamente puesto que, lo que empezó con una caja que dibujaba una imagen a través de la luz y luego se conoció como cámara fotográfica, se convirtió en la cámara de video que conocemos hoy en día, invento que fue perfeccionado y reproducido millones de veces. Es muy claro que sin esos avances el cine no habría podido darse a conocer en todo el mundo tan rápidamente como lo hizo.

Por otro lado, muchos discutieron en su tiempo el valor artístico de la fotografía, Walter Benjamin (1935) explicaba que “Antes de la llegada del cine mucha agudeza fue empleada inútilmente en decidir la cuestión de si la fotografía era arte o no -sin haberse planteado la pregunta previa acerca de si el carácter global del arte no se había transformado a causa del descubrimiento de la fotografía-”.

Hoy en día cuando la tecnología se ha implantado en nuestra vida cotidiana son pocas las veces en que se cuestiona la relación de una obra artística y los medios tecnológicos utilizados para su reproducción, sin embargo, existen más y más obras artísticas que son creadas a partir de herramientas de inteligencia artificial, la vieja discusión sobre si la fotografía es arte o no, se revive en lo que hoy en día pasa con las obras de arte creadas por medio de inteligencia artificial en una profecía del fin del arte.

En contraste con lo anterior Alfonso Miranda Márquez (2020) señala que:

Al tratarse de inteligencia artificial parecieran ampliarse los límites y quizá el conflicto surge semánticamente por el uso indistinto de términos. Si bien la inteligencia artificial (ia) refiere los esfuerzos para reemplazar cognitivamente a las personas con máquinas, el argumento de inteligencia (ai) apunta a utilizar tecnologías de aprendizaje automático similares para ayudar, en lugar de reemplazar, a los humanos.

Dada la premisa anterior se concluye que no hay una tecnología que no haya sido creada para uso beneficio del humano, en su evolución el hombre crea la máquina y no la máquina al hombre, a su vez el hombre crea el arte que; según Aristóteles, es la imitación de la Naturaleza. En consecuencia, tiene más sentido pensar que, “aunque el binomio arte y tecnología ha forjado sólidos lazos a través de la historia, pareciera que las máquinas han introducido variables que resemantizan el proceso”. Miranda (2020).

6. DISEÑO METODOLÓGICO

Esta investigación tendrá un enfoque cualitativo en el que trataremos de analizar, comprender y describir cómo se da la relación entre diseño gráfico y cine en los años 2000 y 2009 en Colombia y el papel que juega el diseñador gráfico en las producciones cinematográficas colombianas. Conocer este proceso por el cual se da la relación diseño gráfico y cine permite resaltar la importancia de una profesión dentro de una industria tan importante como lo es la industria del cine dentro de nuestro país al tiempo que podemos conocer todas las vicisitudes de la industria nacional y los diversos aportes que hace el diseñador a esta industria y la evolución como profesión en el marco de la primera década del siglo XXI.

A partir de una investigación histórica llevaremos a cabo el estudio del tema que nos concierne, El diseño gráfico en el cine colombiano durante los años 2000, este tipo de estudio permite reconstruir los hechos del pasado de forma objetiva a partir de evidencia y fuentes verídicas que nos lleven a diseñar conclusiones concretas respecto al tema. Además, que ese acto de reconstrucción de los hechos con un carácter crítico permite dar solución a problemas contemporáneos o por lo menos identificar dichos problemas.

Durante la investigación histórica se revisarán fuentes primarias como periódicos de la época, entrevistas documentadas, etc. También, se revisarán fuentes secundarias como libros y revistas tanto físicos como digitales con el fin de ampliar las perspectivas del estudio.

El estudio del diseño gráfico en el cine colombiano entre los años 2000 - 2009 requiere un análisis de una amplia **bibliografía** que nos ayude a comprender la relación diseño gráfico y cine y los sucesos que enmarcan dicha relación, así mismo se requiere conocer el contexto tanto del cine colombiano como de la labor del diseñador gráfico, por lo que también es

necesario enfrentar esa bibliografía con **fuentes periodísticas** y así poder contrastar la información y dar resultados más precisos.

posteriormente, vamos a clasificar todos los elementos que facilitan la relación cine-diseño gráfico, con toda la información encontrada, luego de un análisis exhaustivo se deben segmentar en capítulos y subcapítulos todos los resultados y conclusiones que se llevan a cabo según el tema que queremos tratar, será así tanto para fuentes primarias como secundarias pues esto permitirá el orden y la comprensión de nuestro discurso.

Finalmente, el trabajo de investigación se divulgará mediante un informe que exponga los resultados finales de la investigación, que contendrá una introducción, resumen, capítulos, conclusiones, anexos y referencias bibliográficas.

CAPÍTULO I: RELACIÓN DISEÑO GRÁFICO Y CINE

El primer acercamiento que tenemos con una película, casi siempre, es desde el diseño de afiche, justamente ahí empieza una relación que por mucho tiempo se pensaba era el inicio y el fin, pero con el tiempo el diseño gráfico y el cine evolucionaron en sus técnicas, el diseño se formalizó como una disciplina y desde las escuelas de diseño se empezaron a enseñar otras formas de darle movimiento a lo gráfico, algo que influiría en la forma en como se presentarían los créditos de las películas.

Desde los albores del cine, el diseño gráfico, como lo llamamos hoy día, ha hecho parte de esta industria, desde su construcción, realización, capitalización, difusión, etc. Hacia finales del XIX, el cine ya había acaparado gran importancia dentro de la cultura occidental, logrando que la gente se volcara en masas a ver las rudimentarias proyecciones de los hermanos Lumière, fue entonces cuando empezaron a producirse una oleada de filmes que han ido aumentando conforme a los años y las nuevas tecnologías en las que se incluye la evolución de todos los aparatos cinematográficos o entorno a esta industria. Entonces, los populares teatros se convirtieron en salas de cine. Desde Francia hasta la Patagonia, el cine era un espectáculo muy importante tanto a nivel artístico y cultural como económico.

En los primeros años las películas se promocionaban con carteles pintados a mano por artistas de renombre, para entonces el diseño gráfico aún no existía formalmente; sin embargo, publicitaban las películas igual que cualquier otro producto en los periódicos y en las salidas de sitios públicos puesto que el cartel tiene como objetivo primordial de su existencia la venta de producto o dar una información favorable acerca de él. En el caso del cartel de cine su principal objetivo persuadir a través de la imagen en el plasmada y atraer a los espectadores

a consumir las películas.

Los mismos hermanos Lumière sabían del poderoso atractivo de la publicidad, así que encargaban los carteles y otros trabajos artísticos a artistas como Marcellin Euzolle. Con el paso del tiempo, los cartelistas formaron parte de las grandes compañías de cine que fueron estableciéndose con la consolidación de la industria, o se agruparon en grandes y pequeños talleres independientes. Incluso el cartel fue dando sus giros en la historia pasando de lo análogo a lo digital alimentándose en el camino de todas las vanguardias artísticas y de las distintas ideologías propias de cada época.

Desde los primeros carteles cinematográficos, se puede notar el énfasis que se hacía a la tipografía o el tipo de letra, esta era bien pensada, había mucha atención en la forma, textura, grosor, el color y el tamaño, para que todo fuese en armonía con el filme. Muchas veces, el productor daba a los artistas una foto de la película para que el artista la convirtiera en una pintura y entonces por encima debía plasmar la tipografía adecuada, la elección de la tipografía nunca era un hecho al azar, más bien era un consenso entre los realizadores y el taller y o el artista.

Fue hacia finales del XIX cuando se pudo ver un claro despliegue en la elaboración cartelista moderna, El cartel como tal nace en Europa y se desarrolla en países de habla no hispana, el término cartel se convierte en la traducción del inglés póster, que significa postear, publicar en un papel de forma vertical, así, la palabra afiche solo sería qué es la versión francesa.

En España, por ejemplo, según Pedro José Duque: “la palabra cartel tiene origen en el “cartelón”, palabra de origen español empleada por los pioneros de la tauromaquia en España,

para referirse a un cartón sobre el que se imprimía la lista de los de los toros, los nombres de los toreros y las fechas en las que se llevaban a cabo las corridas”.

Fue la revolución industrial en pleno lo que impulsó la reproducción de formatos a color en las prensas litográficas europeas. Fue Jules Cherét, litógrafo y cartelista francés, quien por primera vez da importancia al cartel, elevando su calidad estética y cromática, que no habían sido vistas hasta entonces, lo que desata una moda y abre espacio a un mercado y una pujante industria de la que los artistas podían vivir. ¹

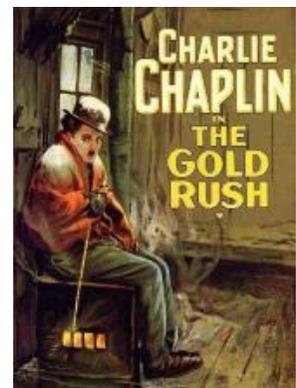
Los años veinte dieron paso al Art Decó, que era un movimiento de diseño muy popular en esta época y que iría hasta la década de los cuarenta, trataba de dibujos abstractos con motivos



Poster de la película,
Metrópolis' (Fritz Lang,
1927)

rectos y duros, el Art Decó exhibe un fuerte vínculo con las formas y diseños geométricos, un uso de colores muy llamativos y su variación en tamaños y formas dependiendo de las directrices de cada producción. Sin embargo, también se puede notar durante toda la década de 1920 a 1930 que los diseños artísticos tienen una gran notoriedad alternados con el Art déco, que tomaba cada vez más fuerza dentro del diseño de carteles cinematográficos.

Fue el artista de origen checo Alphonse Mucha, el autor de cientos de carteles, entre los que destacan los retratos que realizó para la actriz Sara Bernhardt. A la "Divina Sarah" no le gustaban los carteles promocionales de *Gismonda*, su



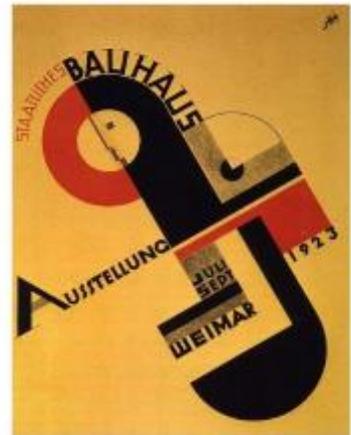
¹ Cartel ilustrado en Colombia: década 1930-1940 / Pedro José Duque López... [et al.].

última obra teatral, y estaba buscando a un artista que diseñara otros a su gusto. Y al parecer ese artista iba a ser él². La pieza realizada tuvo tanto éxito que le dio la fama a Mucha e incluso se convertiría en un modelo para otros muchos carteles pues era “el mejor ejemplo de caligrafía, composición y tipografía”.³



*Gismoonda, 1894.
Alphonse Mucha*

Con el nacimiento de la escuela de la Bauhaus en Weimar, se borró la línea entre bellas artes y artes aplicadas. El cartel de Joost Schmidt para una exposición importante de 1923 combina formas geométricas y mecánicas con lo cual reflejó la nueva orientación que estaba teniendo lugar en la Bauhaus, al ir más allá del arte y la artesanía, combinando arte y tecnología. Según Megg, “esto significó que muchos movimientos tomaran este modelo para producir nuevos enfoques de diseño”.⁴



Bauhaus, 1923. Joost Schmidt

Más tarde, cuando la persecución nazi llevó a la disolución de la escuela, muchos de los profesores de la Bauhaus huyeron a Estados Unidos junto con otros intelectuales y artistas. En 1937, Gropius y Marcel Breuer enseñaban arquitectura en la Universidad de Harvard y Moholy-Nagy estableció la Nueva Bauhaus en Chicago. Un año después, Herbert Bayer comenzó la fase estadounidense de su

² Sadurmí, J.M. Arte de principios del siglo XX. Alphonse Mucha, el gran cartelista del “art nouveau”.

³ Cartel ilustrado en Colombia: década 1930-1940 / Pedro José Duque López... [et al.].

⁴ B. Meggs, P. (2008). *Historia del Diseño Gráfico*.

carrera de diseño. Su éxodo transatlántico influyó en el curso del diseño estadounidense después de la segunda guerra mundial.⁵

Entre 1930 y 1940, con el art Deco establecido como una tendencia en la meca del cine, se constituye una década brillante del diseño de carteles cinematográficos en Estados Unidos y los estudios de filmación contrataban agencias y profesionales de diseño publicitario para promocionar sus películas, pero fue en este mismo periodo cuando con la masificación del cartel rigió como medio de propaganda no solo de productos y campañas, o medio de propagación, sino de estilos de vida, de formas de pensar y vivir, de imperialismo cultural, de transmisión de nuevos valores y apreciaciones, de otros consumos, de nuevas ideologías y mentalidades.⁶

En los años cuarenta se crean composiciones más precavidas y sencillas reflejando movimientos artísticos como el minimalismo suizo o el arte pop, donde lo más importante es mostrar las estrellas de los filmes, en el cartel estos ocupan un espacio predominante y para atraer la atención del espectador se empieza a utilizar la figura femenina como una estrategia de aumentar el deseo del espectador hacia la película.⁷

Cabe anotar que durante los años cuarenta se estaba viviendo La Segunda Guerra Mundial, por lo que muchas industrias, incluso la cinematográfica, sufrió la disminución de sus producciones, ya que la mayoría de los hombres debía servir al ejército de su país, de otro modo, los cuarenta también fue una década marcada por una censura más estricta de las

⁵ B. Meggs, P. (2008). *Historia del Diseño Gráfico*.

⁶ Cartel ilustrado en Colombia: década 1930-1940 / Pedro José Duque López... [et al.].

⁷ San Román, Blanca. Proyecto curvas: mujer, cine y Diseño.

producciones.

En las décadas siguientes el cartel llega a una época de oro, con una variedad de contrastes, con un uso del color y de la tipografía mucho más preponderante, la tipografía que era un simple apoyo se vuelve fundamental en la composición durante los años cincuenta y se pueden ver carteles majestuosos que hasta hoy son ejemplo de diseño conceptual donde dibujo, tipografía, créditos e imagen se entremezclan y se superponen conformando obras sin espacios



Gentlemen prefer blonds
(Howard Hawks, 1953)

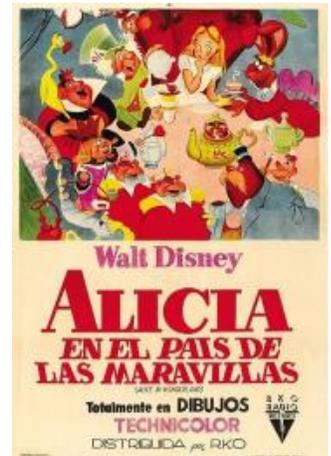
bajo que el de los filmes. Con la televisión llegaría el formato technicolor, y con él, el cine de animación que hasta entonces sólo se había dado sus primeros pininos cobraba más importancia.

Hacia 1960 en adelante el cartel empieza a mostrar variaciones respecto a las décadas anteriores, ya no existe una única línea estética, es una época más atrevida en el que se experimentan nuevos estilos gráficos y se renuevan estilos usados en décadas pasadas “En los carteles recopilados de esta década percibimos un cambio notable en relación a la anterior. Podemos afirmar que se rompe definitivamente la homogeneidad, hasta el momento constante, gracias a la aparición de

vacíos.

Durante los años cincuenta, la industria se ve renacer y busca dejar atrás los estragos de la guerra, durante este periodo se crea la televisión, un aparato que se instalaría en los hogares de la sociedad hasta el día de hoy y que, para entonces, hizo que la industria cinematográfica se diversificara hacia

producciones para televisión a un costo más



Alicia en el país de las maravillas (Clyde Geronimi, 1951)

nuevas formas, colores, elementos”⁸.



Psicosis
(Alfred Hitchcock, 1960)

Durante los años sesenta hay un notorio uso de la fotografía en los carteles, que ha empezado en la década anterior pero que va a ser más evidente en los sesenta y setenta, la fotografía se convierte en la protagonista dejando de lado la ilustración gradualmente. Ya anteriormente, se habían establecido los protagonistas como ese elemento central del cartel, pero con la fotografía hay mayor relevancia de la imagen de las estrellas que protagonizan el film y que en el cartel se acompañan con los textos.

El cine se vale de los elementos del diseño gráfico para su realización, elementos como; la paleta de color, la composición, la puesta en escena y la tipografía hacen posible que la retórica audiovisual sea coherente de principio a fin y que hacen que el espectador pueda introducirse dentro en la historia de la película desde el primer hasta el último minuto.

La Composición

La composición no es más que la relación entre los elementos que hacen parte del objeto creativo, así, si hablamos de la fotografía, estamos hablando de la forma en que cada uno de los elementos son captados por la luz y la posición dada en el encuadre, colores, ángulos y planos, etc. Si hablamos de un producto de diseño gráfico, estamos hablando de formas, colores, simetrías, líneas y puntos.

⁸ San Román, Blanca. Proyecto curvas: mujer, cine y Diseño.

No hay reglas absolutas que indiquen cómo se debe componer un cartel o la escena de una película, o una fotografía, sin embargo, hay formas de proyectar la relación de los componentes del mensaje de un modo resulte atractivo para el espectador, elementos básicos que pueden ayudar a crear mensajes visuales o audiovisuales más claros.

Los elementos visuales constituyen la sustancia básica de lo que vemos y su número es reducido: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento. Aunque sean pocos, son la materia prima de toda la información visual que está formada por elecciones y combinaciones selectivas. La estructura del trabajo visual es la fuerza que determina qué elementos visuales están presentes y con qué énfasis. (Dondis, 2017).

Tanto pintores, músicos, diseñadores y escritores establecen tonos compositivos con un propósito sobre el cual esos elementos puedan formar una estructura total, una composición. Las asociaciones que se hacen de los elementos pueden generar armonía o caos en la imagen, sin embargo, la recepción de los mensajes emanados de la composición está directamente relacionada con la percepción psicológica de quien lo ve.

Con relación a esto W. Kandinsky asevera que: “Todo objeto, sin excepción, ya sea creado por la naturaleza o por la mano del hombre, es un ente con vida propia que inevitablemente emite algún sentido. El ser humano está constantemente expuesto a estas irradiaciones psicológicas, cuyos efectos pueden permanecer en el subconsciente o pasar a la conciencia”.⁹

Las anteriores definiciones son aplicables tanto al cine como al diseño, seleccionar y

⁹ W. Kandinsky, De lo espiritual en el arte. (1989).

ordenar tipografías, imágenes, escenografías, es parte del proceso compositivo de la imagen, que el diseñador, como un comunicador visual, trata de configurar para el espectador.

La Tipografía

Roberto Gamonal afirma que la tipografía es la representación gráfica del lenguaje a través de la escritura formalizada y estandarizada. Como disciplina, la tipografía, se encarga del estudio y la clasificación de familias o tipos de letras, así como las del diseño de esos caracteres y su composición como para formar un texto. Añade que la tipografía es el procedimiento de impresión mediante tipos móviles utilizados en la elaboración de libros, periódicos y otros materiales de comunicación escrita.

Dentro de la tipografía, existen diferentes tipos de letras que se dividen en cuatro grupos, Serif, Sans serif, Scripts y Displays. Cada grupo posee características morfológicas especiales que determinan su uso en los diferentes medios, dependiendo de la intención comunicativa.

Cada producción cinematográfica utiliza una tipografía particular, muchas veces las tipografías de las películas son diseñadas desde cero por un tipógrafo, persona experta en la elaboración de tipos. Sin embargo, casi siempre las tipografías empleadas para títulos, créditos o publicidad de la película se enmarca dentro de los grupos tipográficos existentes.

Serif se les llama así a las tipografías con serifas o remates, las terminaciones de este tipo son adornadas, ésta a la vez se dividen en dos subgrupos, Egipcia y Romana. La egipcia se utiliza para transmitir fuerza, precisión y contundencia. Las romanas, por otro lado, transmiten formalidad. religiosidad y delicadeza.

Las tipografías serif más conocidas son: Times, Georgia, Garamond y Courier. Dentro de las películas que utilizan tipos serif encontramos: Gánster americano (2007), Mujeres al borde de un Ataque de nervios (1988), Lady Bird (2017), Titanic (1997), Forest Gump, entre otras.

San serif o palo seco es un tipo en el que el carácter carece de las pequeñas terminaciones llamadas remates, gracias o serifas. Dentro de las fuentes de letra más conocidas de este grupo están: Helvetica, Frutiger, Futura, Óptima, Roboto, entre otras.

Las tipografías de Sans serif destacan por transmitir modernidad, seguridad, alegría, fuerza y dinamismo, y en ocasiones, minimalismo o neutralidad. Películas donde se ha usado este tipo de letra son: Indiana Jones (1989), American beauty (1999), Pulp Fiction (1994), Regreso al futuro (1985), Natural born killers (1994), 2001: Odisea al espacio, entre otras.

Script o cursivas son tipografías que imitan el trazo de las letras hechas a mano. Están organizadas en tipos formales muy regulares, similares a la escritura cursiva y otros tipos menos formales. Por lo general transmiten elegancia, creatividad y afecto. Algunos ejemplos de tipografías conocidas de este grupo son: Brush, Gótica y Vivaldi.

El uso de este tipo de letra se ve reflejada en películas como: Casablanca (1942), Amelie (2001), Driver (2011), Moonrise Kingdom (2012), Call me by your name (2017), Mother (2017), etc.

Decorativas o Display son tipografías que presentan diseños creativos y artísticos tales como agujeros, trazos curvos, bordes rústicos, etc. Este tipo de fuentes aportan más personalidad y un carácter distintivo. Muchas de estas fuentes decorativas parten de una fuente serif o Sans serif para su elaboración.

Algunas de las películas que utilizan esta fuente de letra son: No time to Die (2021), Terminator dark fate (2019), Aladdin (2019), Dracula (1992), Matrix (1999), etc.

Dentro del cine el uso de la tipografía se diversifica como parte de ese proceso comunicativo, cada filme tiene un mensaje y desde su publicidad inicia haciendo uso de caracteres tipográficos para mostrar sus intenciones, como antesala de lo que se verá en la película y como una marca personal de la cinta.

En el cartel, la importancia de la tipografía radica en ser el primer enfrentamiento del espectador con el filme, la tipografía opera en la publicidad, pero también es referencia visual del contexto en que se enmarca la película, ese cartel nunca opera separado de los títulos y los créditos, y es ahí donde la tipografía revela su función, complementando la atmósfera que se ha creado ante los ojos del espectador.

En cualquier publicidad de una película, digital o impresa, la tipografía estará presente, el título es una parte que destaca por su estilismo, y, casi siempre, pretende diferenciarse de cualquier otro título de película que haya visto, buscando quedarse en la memoria de quien lo ve, como una marca, pues al final el filme es un producto de comercialización. Por ello, la tipografía, tiene mucho que ver en esa intención narrativa, más allá de la imagen del cartel, los caracteres reafirman lo allí contenido.

Dice Richard Huerta que: “el tipo de letra que representa a cada película acaba convirtiéndose en un poderoso elemento de conexión con el resto de los valores que transmite el filme”.¹⁰ Por consiguiente, tanto en el cartel, títulos, y créditos, la tipografía nunca será un asunto

¹⁰ Huerta, Richard---

fortuito o escogido al azar, más bien son el resultado de un ejercicio consciente de diseño pensado para llevar al espectador al mundo que ve en la pantalla.

En ese sentido, “la tipografía se une a la retórica, porque ambas trabajan con las letras como materia prima, tratándola como texto e imagen a la vez. La retórica, elaborando textos persuasivos y la tipografía, dándoles una presencia atractiva que invite a su lectura”.

Gamonal (2005)

Entonces si pensamos en una película, cualquiera que sea, Star Wars, Amelie, Taxi Driver, Figh club, etc, la tipografía estará jugando un papel importante en el significado figurativo de la película, estará diciéndonos algo más que el título.

El color

Más allá de las definiciones técnicas que puedan dársele al color, el color es algo subjetivo pues los mismos componentes del proceso pueden variar y modificar la percepción del ojo sobre el objeto pues está determinado por la luz y esta puede variar según las condiciones. Por lo tanto, lo que es importante del color es como esos diversos colores influyen en el ser humano, “Una vez que el color ha llegado al ojo humano comienza el proceso de recepción. Un proceso psicológico, donde entra emoción, percepción, interpretación...”. (San Román, 2021).

El color es un elemento fundamental en el diseño, al igual que en el cine y en otras artes visuales. Junto a otros elementos, el color puede crear atmosferas visuales que transmiten sentimientos al espectador sobre una obra artística o audiovisual.

Eva Heller nos habla de los acordes cromáticos, estos son composiciones de diferentes colores en distintas proporciones que tienen como objetivo condicionar como reaccionamos ante determinado color y las emociones que despierta en nosotros. “Un acorde cromático no es ninguna combinación accidental de colores, sino un todo inconfundible. Tan importantes como los colores aislados más nombrados son los colores asociados. El rojo con el amarillo y el naranja produce un efecto diferente al del rojo combinado con el negro o el violeta; el efecto del verde con el negro no es el mismo que el verde con el azul. El acorde cromático determina el efecto del color principal” (Heller, 2004).

Desde sus inicios, el color ha sido un aspecto importante en la cinematografía, desde 1906 existían técnicas que permitían darle colores como rojo o verde las imágenes durante la proyección, a esto se le conocía como kinemacolor, que fue el primer sistema patentado de cine a color.

Un segundo intento de imprimir color a las imágenes se daría en 1911, por parte de Rudolf Fischer, un alemán que patentó el sistema que luego se llamaría Afgacolor; patente que sería perfeccionada por Trust Afga en 1936, de ahí el nombre. Más tarde, en 1940, el mismo sistema sería industrializado, “utilizaba tres emulsiones superpuestas sobre los mismos soportes, sensibilizadas al azul, verde y rojo respectivamente, invirtiendo luego los colores en el negativo para tirar copias sobre otra película con tres emulsiones”. (Gabriel Vilches).

Sin embargo, El Technicolor, fue el sistema de color que más renombre alcanzó, esta técnica simplificó el proceso y tuvo su origen en el trabajo iniciado por Herbert T. Kalmus en 1914, el Technicolor ayudó a popularizar el color en el cine y al cine en si mismo, debido a que proporcionaba colores mucho más profundos y vibrantes en la pantalla, no obstante, no sería

el único sistema de color, detrás vendrían otros como Kodachrome, Anscachrome, Cinecolor, entre otros.

Para entonces, aparecen los problemas de uso del color, problemas técnicos, psicológicos y estéticos. Los problemas técnicos se debían a que los realizadores buscaban estabilizar el color y que las imágenes en pantalla fueran más naturales o realistas, pero entonces, los procesos químicos que para darle estabilidad ocasionaban problemas de conservación de las cintas.

Los problemas psicológicos estaban condicionados a los datos técnicos y la poca fidelidad del color y su variación según cada cámara cinematográfica, por eso la percepción psicológica del color podría variar según el rendimiento de la película, no era lo mismo una película Kodak, que una Fuji, ya que los registros de luz proporcionaban colores más o menos vibrantes y era un problema al que se enfrentan los cineastas a la hora de rodar sus filmes.

En cuanto a los problemas estéticos, se puede decir que surge la inquietud de darle justificación al color mismo dentro de las escenas, esto respecto al poder decorativo y pictórico. Así mismo, el color en sentido afectivo, la función del color en su sentido psicológico y dramático.

El uso del color es un aspecto interesante en el cine puesto que el color bien usado puede ser más allá de una representación de la realidad para convertirse en una metáfora que cumpla una función al expresar y transmitir sentimientos y es por eso que muchos cineastas son reconocidos por el uso que le dan al color, y por volver ciertos colores una marca personal de sus cintas.

Dentro de la psicología del color se ha intentado definir lo que transmite cada color y el efecto

que producen, hay que tener en cuenta que los colores también “son asociaciones y no son cuestiones de gusto, sino experiencias universales profundamente enraizadas desde la infancia en nuestro lenguaje y nuestro pensamiento. El simbolismo psicológico y la tradición histórica permiten explicar por qué esto es así” (Heller, 2004).



El color rojo representa muchos aspectos tanto emocionales como estéticos, por un lado, pasión, amor, fuerza, se le relaciona con el romanticismo, también se puede asociar con el peligro, la lucha, la sangre, la tragedia, puede igualmente ser una representación de lo sensual, el lujo o la riqueza, y también, del terror y la agresión, todo se debe al tratamiento que se haga del color y las asociaciones cromáticas. Un ejemplo del uso del rojo nos la da, “Pedro Almodóvar. Su cine, completamente inundado por el color, especialmente el color rojo, adquiere una capacidad expresiva especial por la utilización de este elemento. Con el rojo, el director llena sus escenas de pasiones.” (San Román, 2021).



El azul es un color bastante expresivo pero que puede transmitir emociones de forma más paulatina, que contagia al espectador de forma más pausada que el rojo. Está relacionado con el silencio, la calma, la nostalgia, la melancolía, la tristeza, la inocencia, la fantasía. Es un elemento que sirve al artista como metáfora visual para representar estos sentimientos. Destacamos la película Blue Valentine (2010) del director

Derek Cianfrance, la película es un ejemplo del uso del color azul, la paleta refleja los distintos estados de la relación de los personajes.

El color amarillo parece estar relacionado con la inteligencia y la creatividad, pero también con una gran deficiencia mental, puede significar envidia, ira, cobardía, bajos impulsos, también puede significar fuerza y voluntad, pero cuando se usa demasiado puede ser estimulante y también puede ser irritante. West Anderson es uno de los cineastas que trabaja el color amarillo en las escenas de sus películas, en la corto *Hotel Chavelier* (2007) predominan amarillos cálidos.



CAPÍTULO II: EL DISEÑO GRÁFICO EN EL CINE COLOMBIANO

A pesar de que en Colombia la profesionalización del diseño gráfico se dio de forma tardía con respecto a otros países del mundo, como oficio estuvo presente desde la conquista, más tarde, la elaboración de piezas gráficas fue posible gracias a los talleres litográficos que se encargaban de producir piezas visuales como libros, revistas, periódicos, avisos, etc.

La primera década del siglo XX, fue la más prolífica para la aparición de diarios a lo largo y ancho de nuestro país, “En las publicaciones iniciales los avisos publicitarios ocupaban un alto porcentaje del área de la retícula de diagramación. La primera publicación ilustrada con fotografías fue El Gráfico, que apareció en 1910”¹¹. También por esta época aparece el diario El Tiempo en 1911 que aún hoy sigue vigente, y así surgen también otros periódicos y revistas.

Durante la siguiente década, el bum publicitario se hace más evidente, con un panorama de muchos cambios a nivel mundial y el contexto político nacional, fue momento propicio para convertir a la incipiente producción de cine nacional y a la radio, que recién llegaba al país, en medios masivos de alta influencia en el público colombiano.

Hacia 1930, con el proceso de industrialización del país se identificó realmente la demanda de publicidad de parte de empresas públicas y privadas, de ahí que surjan las primeras agencias publicitarias.

Millán explica que: “En 1932 el gobierno municipal organizó un concurso para la creación de una campaña para las Empresas públicas de Medellín. El ganador fue Luis Viana Echeverri,

¹¹ Millán Salcedo, Carlos Arturo. Recuento histórico de la publicidad y el diseño en nuestro país. (2011). Universidad Autónoma de Occidente.

quien tuvo que crear una agencia propia, con su nombre, para realizar la campaña. El trabajo gráfico fue obra de Arturo Puerta Lucerna”.¹² De ahí en adelante, las agencias de publicidad fueron en aumento, creándose incluso departamentos de publicidad y propaganda en las empresas hacia los años cuarenta.

Hacia finales de los años 50, “La Universidad de América, en Bogotá, apoyó la idea de Andrés Samper Gnecco de crear una escuela de publicidad a nivel universitario. Así se creó la primera Facultad de Ciencias de la Comunicación, con las escuelas de publicidad, relaciones públicas y periodismo”¹³ y solo se fundaría la primera facultad de diseño en el país hacia 1967, en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, de la mano del diseñador gráfico David Consuegra.

Así que, con el establecimiento de estas escuelas de formación, es posible inferir que las agencias de diseño tuvieron la labor de diseñar los carteles de las películas colombianas realizadas durante esta época, pese a la incipiente información con que se cuenta para establecer estas afirmaciones como cien por ciento verídicas.

De lo que pasaba anteriormente con el cartel, antes del establecimiento de escuelas señala José Benites que: “Cuando el poster llegó a Colombia, se encontraban entre sus creadores a artistas egresados de bellas artes quienes se encargaban de la elaboración de piezas gráficas y publicitarias, a estas personas se les conocía popularmente como dibujantes, pero una vez se comenzó a establecer la industria de la impresión, este oficio fue tecnificado bajo la carrera del diseño gráfico, orientado de igual manera a labores publicitarias, pero con una mayor

¹² Millán Salcedo, Carlos Arturo. Recuento histórico de la publicidad y el diseño en nuestro país. (2011)

¹³ Millán Salcedo ()

formación en este aspecto”¹⁴.

El diseño de carteles de cine puede no ser una actividad exclusiva de diseñadores, los creadores de carteles pueden provenir de variadas profesiones, pero finalmente el ejercicio de ese proceso está conectado con el diseño gráfico. Por lo tanto, el ejercicio de analizar los posters durante la primera década de los años 2000 puede ser muy interesante, ya que plantea los aciertos y desaciertos del proceso de diseño de carteles en un periodo en el que la tecnología provee mejores o más desarrolladas herramientas de diseño de las que se pudo en décadas atrás.

RECOPILACIÓN DE PELÍCULAS COLOMBIANAS DE LA DÉCADA DEL 2000

Es importante acotar que la siguiente selección de películas se hace basada en dos factores; por un lado un acercamiento o gusto personal por ellas; y por otra parte buscando tener películas de la mayor cantidad de años posibles que abarquen la década; por eso también la selección corresponde a diez largometrajes.

La virgen de los sicarios (2000) Barbet Schroeder.

La entrada al nuevo siglo está marcada por una historia de violencia, pasión, muerte y la religiosidad, justamente como la historia que se cuenta en La virgen de los sicarios, una historia entre un universo de historias del cine colombiano. Este film podría ser uno más entre los muchos que cuentan una verdad ficcionada de lo que pasa en Colombia, sin embargo, va más allá de contar una realidad pues en medio de todo es una historia de amor, de muerte,

¹⁴ Benítez Hurtado, José Fernando. Procesos de creación del cartel cinematográfico en el cine de autor colombiano (2015 - 2020), 2021. Universidad de Antioquia.

meditando sobre la condición humana en medio de un contexto como el de Medellín, que no por gracia ha sido foco de tantas historias paralelas a esta.

Kalibre 35 (2000) Raúl García R. Jr.

Todo por amor al arte, el cine está dentro del cine en esta película con alta influencia del cine de Hollywood. Cuando los sueños son difíciles de cumplir por los medios económicos usuales nacen otras alternativas para llegar al éxito. Tres amigos quieren rodar una película, pero no consiguen el apoyo para financiarla en lo que la frustración se convierte una constante que da paso a la idea de robar un banco para conseguir su objetivo.

Aunque esta película no está entre las más memorables de la pantalla grande colombiana, representa una nueva forma de abordar el cine, apartándose de los relatos que han tipificado la cinematografía nacional más que todo siendo reflejo de la influencia de un cine más comercial que se aborda desde la perspectiva local.

Bolívar soy yo (2001) Jorge Alí Triana.

¿Qué tal si los actores se creyeran que en verdad son esos personajes que fingen ser? Es el caso de Santiago que en medio de las grabaciones se ha rebelado contra la propia historia, la historia del actor o la historia del libertador. Aquí cordura pende de un hilo, está atada a nuestros ideales, nuestros anhelos, a la verdad que se teje en nuestro día a día y es lo que Jorge Alí Triana logra mostrar a través de un largometraje como Bolívar soy yo, la historia del libertador que nos enseñan desde primaria y que es símbolo de patria es el imaginario del héroe que ha de glorificar Santiago Miranda evitando su muerte, la de Bolívar.

Pena máxima (2001) Jorge Echeverry

Hay un género más allá de la violencia, es un género que nace a partir de las tragedias de la vida humana y de la realidad colombiana, es ese género de humor negro en el que el colombiano común se burla de sí mismo y de su tragedia. Pena máxima es un reflejo de ese colombiano que vive con la suegra, que codicia a la mujer del prójimo, que ama el fútbol irrazonablemente, que se emborracha, que llora cuando eliminan a su equipo y que nunca tiene plata pero que aún cree; en Dios, en la bandera, en el amor.

Mariano Concha, protagonista de la cinta, “es un terco oficinista de clase media que es, básicamente, un fanático del fútbol, y vive en una casa ajena con una esposa inconforme, un tío impaciente, una abuela sorda, una mamá resignada, una prima sumisa y un hermano sinvergüenza que más bien parece un amigo idiota”¹⁵, en pocas palabras: es una caricatura de un típico hincha al cual no le salen bien las cosas ni con su familia, ni en el trabajo, ni en los partidos de su adorada selección.

“La película no es sobre fútbol. Es sobre los colombianos”¹⁶. Porque nada mejor que representar al pueblo colombiano que el fútbol pues ahí pueden apostar hasta el último centavo de sus vidas llevados por las pasiones triunfalistas y los sueños de riqueza sin el menor esfuerzo posible.

María llena eres de gracia (2004) Joshua Marston.

Si hay algo para creer ahí estamos nosotros, los del amarillo, azul y rojo. El cine colombiano

¹⁵ <https://www.semana.com/la-pena-maxima/46875-3/>

¹⁶ <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-525563>

tiene un sello identitario de nuestra historia nacional marcada por la violencia, el crimen, nuestra fe y la pobreza, En esta historia María es una mula que lleva la gracia en su estómago y a su bebé en el vientre. Esta no es solo la historia de María, es la historia de personas que desesperadas por situaciones económicas precarias han llegado a ser las mulas del narcotráfico, pasando drogas en pequeñas capsulas hacia Estados Unidos, pero María ha tenido la suerte de pasar la aduana de estados unidos pero su amiga Blanca no pudo hacer lo mismo pues las “pepas” se le explotaron antes de llegar a la USA.

La sombra del caminante (2005) **Ciro Guerra.**

En medio de todo el ruido, el caos y la desidia de una ciudad tan grande como Bogotá. **Ciro Guerra**, director de este largometraje, logra unir en un relato casi que poético, las vidas de dos hombres olvidados por el mundo, dos pobres solitarios que se encuentran en medio de violenta indiferencia de la sociedad del nuevo siglo XIX.

Mañe ha perdido una pierna y no logra conseguir un trabajo para pagar el arriendo de la pensión donde vive, todos los días sale a las calles con la ilusión de conseguir algo de dinero, a veces se para en la plaza con sus palomitas de origami que vende a 100 pesos. Un día luego de que le dieran una paliza conoce a un extraño hombre que se gana la vida cargando gente en su espalda por 500 pesos, ese extraño lo ayuda y desde entonces se ven con regularidad así **Mañe** descubre que su nuevo amigo es analfabeto y decide enseñarle a leer y escribir, y mientras ambos comparten sus relatos de un pasado de violencia y desplazamiento al trago de una infusión de hierbas que los hacen sentir mejor al final del día.

Apocalipsur (2007) **Javier Mejía.**

En una Medellín de 1991 cuando el terror de la guerra con los narcos en la ciudad estaba en su punto más álgido, cuatro amigos comparten la efervescencia de una vida de drogas, sexo, alcohol y rock. Caliche, Malala, Pipe y La Comadreja van en el carro camino al aeropuerto a recoger a su amigo “El Flaco” que tuvo que irse de la ciudad por amenazas. Mientras hacen el recorrido cada uno irá recordando y reflexionando sobre los momentos que han vivido junto a su amigo.

La película es un relato de nostalgia de juventud, de una época que no va a volver pero que deja esos recuerdos entrañables en medio de ese contexto duro de una ciudad en la que se hace difícil hasta respirar, el va y viene del tiempo en que se cuenta la historia lo hacen menos fluido sin embargo Ricardo Silva Romero en una columna de la revista semana la defiende: *“Apocalipsur es, sobre todas las cosas, un conmovedor relato de carretera que se convierte en una de esas bonitas historias (pensemos en Reencuentro, de Lawrence Kasdan) de amigos que se reúnen para despedirse de la juventud; es, a pesar de sus tosquedades, una narración personalísima que se ríe con afecto del fanatismo paisa; es, en suma, un cuerpo un poco maltrecho que tiene el corazón en el sitio correcto”*.

Satanás (2007) Andrés Baiz.

Se habla mucho de la violencia que se vive en Colombia como algo que solo pasa en la selva, que es una cosa que solo saben los matones a sueldo, pero esta obra Baiz nos relata la violencia de manos de gente del común, son tres historias que están entrelazadas y que ilustran los efectos que las acciones de una persona pueden tener sobre la vida de los demás. La serie de tragedias que transcurren en esta historia empieza con una mujer que ha matado a sus hijos porque no tenía para darles de comer, el sacerdote que había sido su confesor y no pudo decirle

nada para cambiar la enloquecida mente de la asesina y sobre Paola que engaña hombres ricos para robarles.

Satanás es la muerte misma, satanás es la soledad, satanás es la incompreensión, la desesperanza, el hastío, la pobreza en un mundo sin alma en el que Eliseo, un veterano de guerra y profesor de inglés, decide hacerse cargo por mano propia por eso según Baiz *“La verdad es que ‘Satanás’ no es nadie en particular: todos los personajes están atravesados por esa fuerza creativa, advierte Baiz. Por eso me parece acertado afirmar que ‘Satanás’ es el narrador, el adversario que necesita el mundo para avanzar, el que triunfa al final, pero no es nadie en específico”*.

Perro come perro (2008) Carlos Moreno.

Esta ópera prima de Carlos Moreno, está teñida de todos los excesos que puede tener el mundo al margen de la ley, con muchas escenas violentas, con personajes grotescos, música alegre, humor negro, brujería, en un ambiente sofocante y perros por todos lados, algo que el director explica: “en donde el perro se convierte en un elemento satírico para los personajes que actúan con rabia, crudeza y violencia”.¹⁷

La cinta trata de dos asesinos a sueldo, Víctor y Eusebio, que trabajan para empresario caleño apodado el orejón, la obsesión de este mafioso será vengarse de los asesinos de su ahijado, además, él busca recuperar su dinero después de un trabajo mal terminado, pero esta trama de violencia y corrupción las cosas no saldrán como se planearon.

¹⁷ <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4102671>

La historia de perro come perro está ubicada en Cali, en medio de días calurosos, con ruido de las calles y la música de salsa de fondo, la narrativa trata de dibujar con realismo la vida de estos dos personajes del mundo del hampa que no tienen escrúpulos a la hora de hacer lo que tienen que hacer *“porque todos deben algo o lo quieren conseguir, y porque cada uno de ellos está en la capacidad y tiene la disposición de traicionar y hasta de eliminar a los demás”*¹⁸ simplemente porque es un mundo que opera sin ética, bajo un lema de todos contra todos.

La narrativa de la película juega un poco con esa imagen del antihéroe, Víctor Marulanda encarna a ese protagonista que hace todo lo que hace mal no para sí mismo sino por su hija, lo que será una excusa para conectar al público con un personaje tan sanguinario como este.

Los viajes del viento (2009) Ciro Guerra.

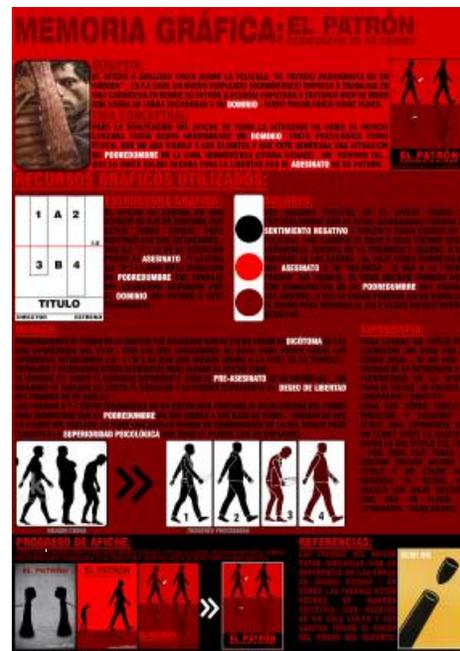
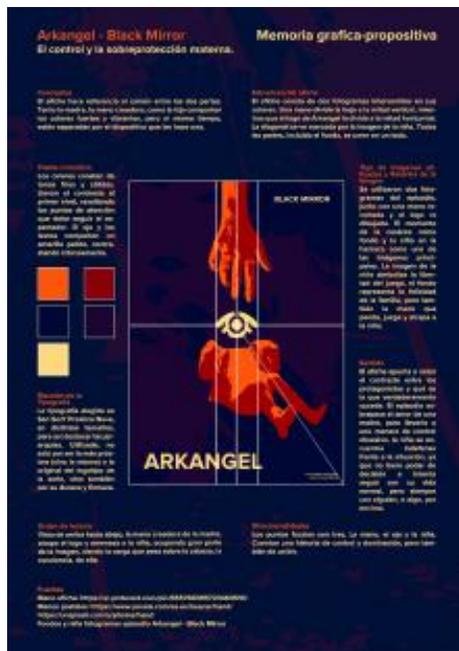
La música es uno de los elementos más significativos de la cultura colombiana, no en vano tenemos tantos programas de concurso relacionados con ella, los colombianos somos musicales, pero esta no es una película que habla de vallenatos solamente, es una travesía que harán dos hombres, como algo recurrente dentro de las películas de Ciro Guerra tiene lugares comunes, cinematográficamente hablando, de esto Oswaldo Osorio destaca: *“La sombra del caminante (2005), y con la cual comparte unas características en común: un sentido estético definido y sin titubeos, una lúcida cercanía con ciertas particularidades de la identidad nacional y una propuesta narrativa y argumental que no le hace concesiones a ese público que sólo quiere cine rápido y fácil”*.

¹⁸ <https://www.elcolombiano.com/blogs/cinefagos/perro-come-perro/23>

La película se impone por su fotografía y los hermosos paisajes de la sabana costeña que recorren; Ignacio Carrillo, el silencioso juglar, en busca de un viejo amigo a quien quiere dejarle su acordeón para dejar atrás esa pesada carga y quien sigue sus pasos, Fermín, un joven que anhela lo que Ignacio reniega, juntos andarán un mismo camino, en lo que describe Osorio: “en esto se presenta una sugerente paradoja, casi poética si se quiere, pues los dos van en la misma dirección geográfica, pero la dirección espiritual y emocional es completamente opuesta: ser o no jugar...”

Análisis del afiche de diez películas colombianas desde la composición, la tipografía y el color.

El primer acercamiento que tiene el espectador, la mayoría del tiempo es desde el póster, y aunque el público no todas las veces se detenga a observar con detenimiento este elemento, el poster no solo está pensado para ser una ficha con el nombre de la película, sino que es la sinopsis gráfica de la película. Para el análisis se tomaron referencias algunas propuestas gráficas inspiradas en obras cinematográficas como El patrón (2018) del director Sebastián Schindel y el segundo episodio de la cuarta temporada de la serie Black Mirror.



La virgen de los sicarios (2002)

Dir. Barbet Schroeder

Idea conceptual.

La idea va acompañada del concepto de santidad y virtud pero en realidad es un manifiesto del malestar que vive la sociedad a manos del narcotráfico en los años 90s, Alexis aquí solo es un prototipo de esos muchísimos jóvenes que de las comunas de Medellín iban a la iglesia de sabaneta todos los martes a encomendarse a la virgen para que les afinara la puntería y les fuese bien en los trabajos.

Paleta de color

El color es un signo importante dentro del mensaje que nos envía el cartel, el blanco como alegoría a la limpieza y a la pureza del personaje, increíblemente siendo un asesino, en el fondo Alexis solo es un niño que no puede comprender al mundo más que como un sitio donde puedes desaparecer lo que no te gusta de él. En ese fondo azul que lo atraviesa ¿es el cielo o es simplemente una puerta que atravesará hacia su destino?



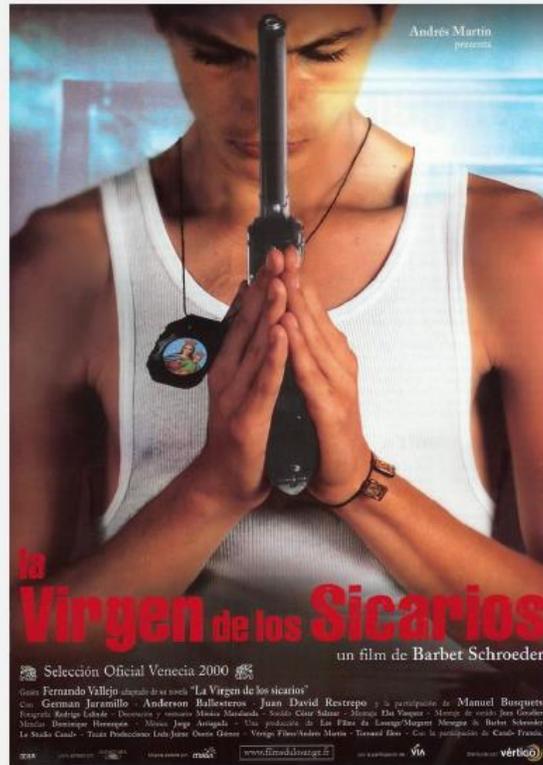
Referentes



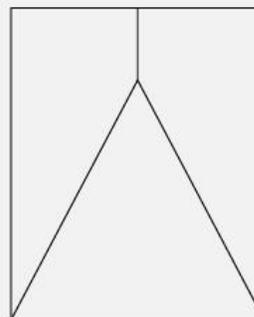
Giovanni Battista Salvi da Sassoferrato: Virgen rezando.



Retrato Virgen de Guadalupe



Estructura gráfica



Composición

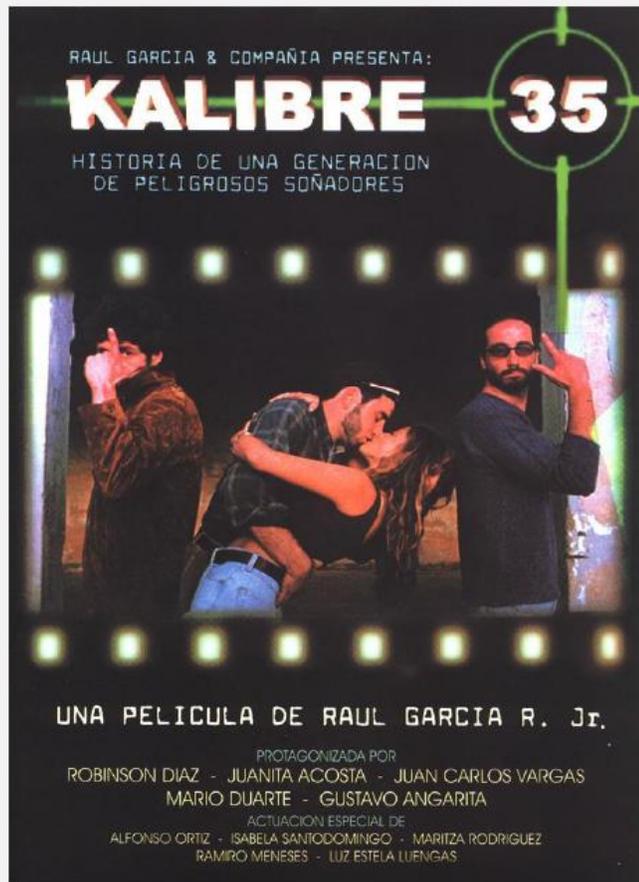
Este es un cartel bastante simple pero que expone la naturaleza de la película, con una fotografía en un Angulo normal en plano medio que nos presenta al personaje de Alexis, quien es iluminado desde el fondo a la derecha como si se tratara de un santo, un joven que entre sus manos cerradas en signo de oración lleva un revolver que apunta hacia el cielo, en su cuello y en sus muñecas, los escapularios con imágenes, estampas de su devoción a María Auxiliadora.

Tipografía

La tipografía un poco a juego con este simbolismo nos lleva más hacia los pecados de la calle, hacia esas carreteras desgastadas, con un color escarlata que va a complementar ese escenario al que la película alude sin ser demasiado obvio, con un juego entre las palabras que se quieren resaltar Virgen-Sicario, en una fuente san serif bastante parecida a Neue Helvética con desgaste.

Kalibre 35 (2000)

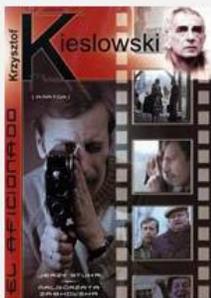
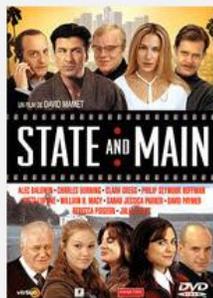
Dir. Raúl García R. Jr.



Paleta de color

El fondo negro sirve para enmarcar a los personajes en el plano medio de la fotografía y darle relevancia a la historia, contrastando con un poco de colores grises, marrones y verdes en una luz tenue que los envuelve.

Referentes



Aa Bb Cc Dd Ee Ff
 Gg Hh Ii Jj Kk Ll
 Mm Nn Oo Pp Qq Rr
 Ss Tt Uu Vv Ww Xx
 Yy Zz
 1234567890?!,.

Idea conceptual.

El cine en el cine, como si se tratara una película al mejor estilo de hollywood, un plan maestro está pensado para que estos cineastas den un gran golpe y que todo sea por el cine.

Composición

La composición de este cartel habla un poco de nostalgia cinéfila, la luz que atraviesa la cinta de 35 milímetros enmarca a nuestros protagonistas. Mientras los dos del medio se besan los dos personajes de los extremos están en posición de guardia, un poco como niños que juegan a matar o a robar un banco.

Tipografía

El título nos va a dirigir hacia el objetivo de los personajes, el robo, en ese sentido se apela un poco menos a lo nostálgico, aludiendo más a la lógica y la intuición, en una tipografía más moderna con un peso visual alto que va a cargar más la composición, no solo por la tipografía Sans serif grande sino también por las luces y las sombras de los caracteres y el estar levemente inclinadas hacia abajo, complementando con eso vamos a encontrar otra fuente de letra distinta del título, algo parecido a una manuscript que son tipografías muy usadas para escribir guiones cinematográficos como la Courier new, en este afiche se usara para otros textos comentarios, también encontraremos una tercera fuente.

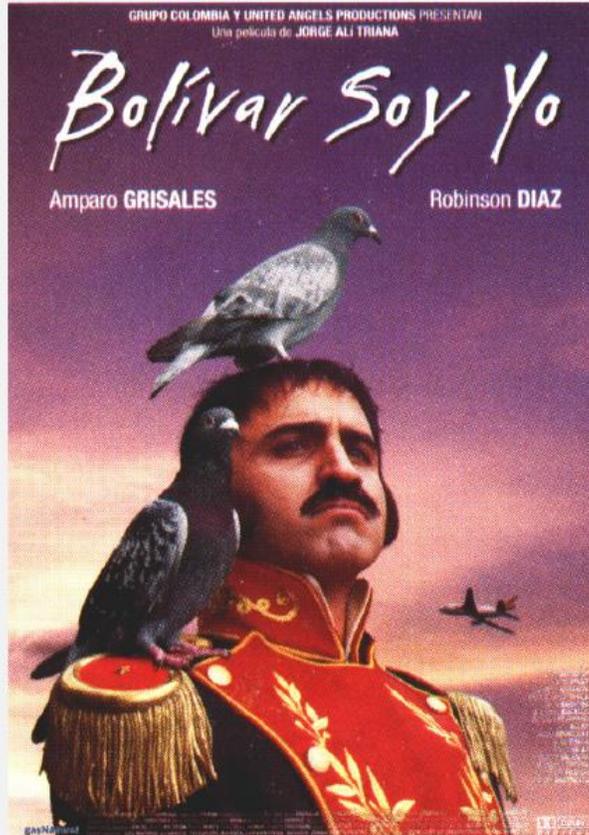
Bolívar soy yo (2001) Dir. Jorge Alí Triana.

Idea conceptual.

El héroe, como si se tratara de un salvador, al estilo de superman o cualquier otro superhombre con poderes sobrehumanos, la figura del emblemático prócer va más allá de ser un simple hombre con ideas políticas.

Composición

La composición del poster pues resalta lo bello de la obra de Jorge Alí Triana, un Bolívar en una postura altiva y muy llena de dignidad tal cual lo quiere el personaje de Santiago Miranda, con esa solemnidad que se merece un precursor y héroe de la patria como lo fue Simón Bolívar encarnado por Robinson Diaz, rodeado de palomas al estilo de cualquier estatua de parque, las palomas en este momento reforzaran la locura que existe en el protagonista y de la esperanza en la figura del héroe.



Paleta de color

Los colores morados del cielo resaltan esa conmoción que sufre el personaje al creerse él mismo el libertador, pues ha perdido todo sentido de sí mismo, Santiago deja de ser él y se convierte en el libertador pues de esa forma puede darle un final más digno de un héroe de la patria a Bolívar diferente del que se planea para él en la novela que están filmando.



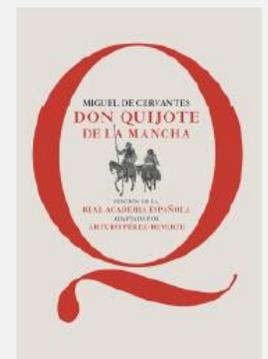
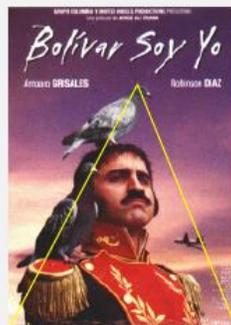
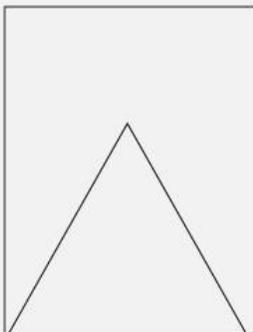
Tipografía

La composición tipográfica apela al estado mental de Santiago Miranda, que parece escribir con sus propias manos Bolívar soy yo, muy convencido que él encarna a ese prócer, símbolo de la patria.



Referentes

Estructura gráfica

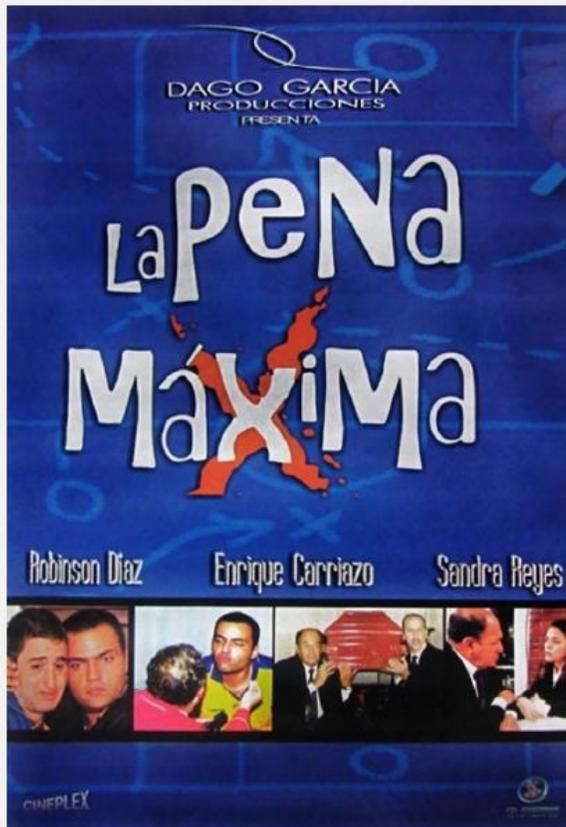


Pena máxima (2001) Dir. Jorge Echeverry

Composición

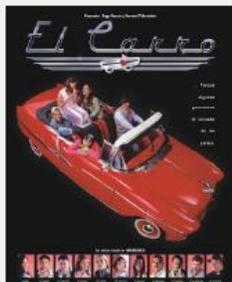
Basicamente, en este poster la tipografía es el elemento más importante pues se le a dado un espacio bastante extenso dentro del poster, sin embargo el recurso de los fotogramas en la parte inferior se llevan el peso visual a esa zona. Es algo muy común en los carteles de cine colombiano y de humor es poner un carrusel de fotogramas de la película en el póster, para darle un adelanto de la película al espectador.

Sin embargo, a veces este recurso puede jugar a favor o en contra de la armonía de la composición.



Paleta de color

A pesar que se trata de una película que tiene una temática sobre futbol colombiano no hay el amarillo de fondo sino más bien un azul que tiñe toda la imagen del cartel algo que aunado a lo que pasa en la película se puede interpretar desde los desencuentros que vive el personaje a lo largo de su historia, decepciones, pérdidas etc.



Tipografía

Emplear la tipografía como principal componente del cartel es algo muy interesante pues se diferencia mucho del común de la narrativa gráfica de los posters de películas colombianas.

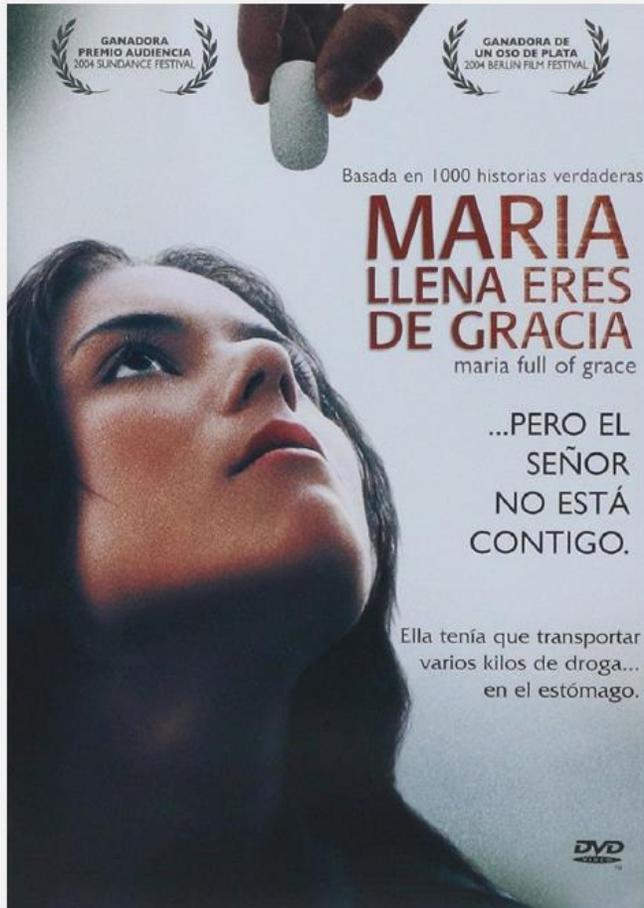
La fuente tipográfica usada es más del tipo display, lo que significa que ha sido intervenida para darle un tono más propio de la película, representando lo absurdo, lo errado y lo desafortunado.

María llena eres de gracia (2004)

Dir. Joshua Marston

Idea conceptual.

La idea del poster se basa en la referencia de una virgen que espera la gracia del espíritu santo así, lo que vemos la imagen virginal de la María de la película en una metáfora bíblica con la madre de Jesús de Nazaret recibiendo al espíritu santo, pero en realidad lo que hay es una capsula de cocaína que es sostenida por la mano del narco.



Tipografía

la tipografía sans serif en color rojo del título completa la triada, puesto que el desgastarse al final de los últimos caracteres puede apreciarse como un símbolo de lo que se va perdiendo el camino que ha elegido la protagonista para salir adelante y llegar a Estados Unidos en busca del sueño de una vida mejor.

Composición

A nivel compositivo encontramos una fotografía de primer plano de la cara de María representada por la actriz Carolina Sandino, en un ángulo normal.

En el poster vemos como la cara de María se ilumina tenuemente en contraste con la sombra de esa garganta por donde pasará la "pepa", la mirada lánguida de María mientras ve hacia ese cielo transmitiendo su angustia a través de esa mirada.

Paleta de color

El color es un elemento importante en la narrativa del poster, para transmitir ese estado de María inmaculada en la metáfora de la virgen. Hay un contraste de un fondo frío gris y la luz cálida que ilumina el rostro de la protagonista y las sombras que se producen y de la tipografía que también se une a la calidez del rostro de María.



Referentes

La Inmaculada Concepción
1665
Bartolomé Esteban Murillo



La sombra del caminante (2005)

Dir. **Ciro Guerra**

Idea conceptual

La sombra tiene un significado poderoso en el cartel, las siluetas que vemos son los personajes que a través de la luz están proyectando su propia oscuridad.

Paleta de color

Lavado por la sobria tristeza del blanco y negro, como antesala de la falta de color mismo en la vida de estos dos personajes que la protagonizan, una paleta monocromática es una forma de representar la simpleza y la serenidad



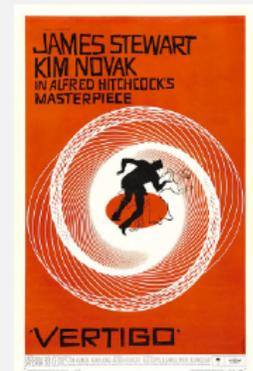
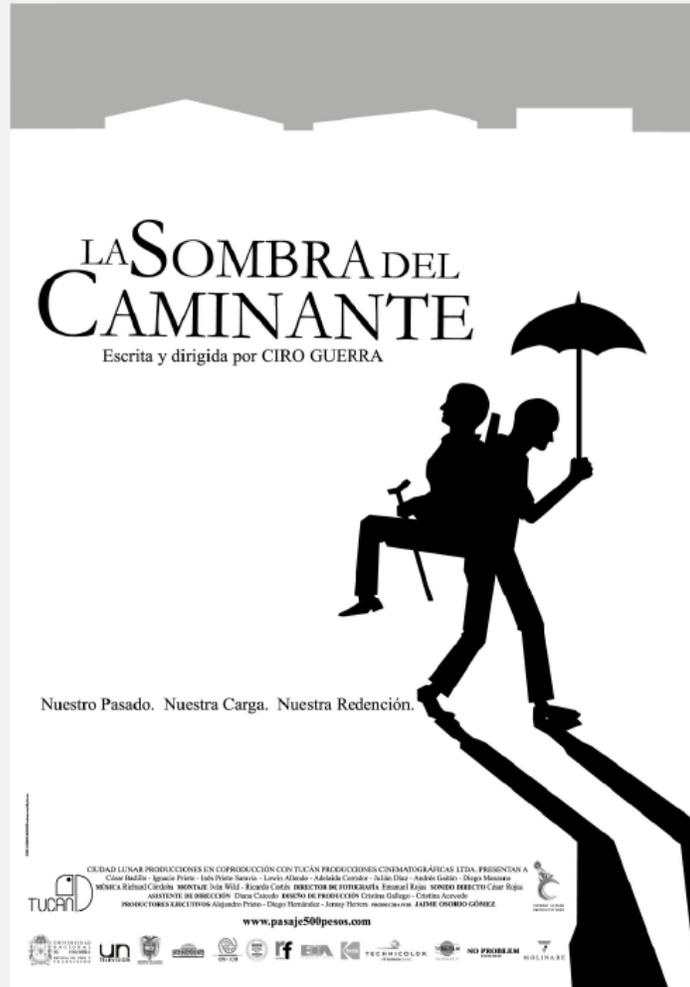
Tipografía

La tipografía sans serif denota elegancia, pero mantiene la simpleza, algo que aporta la tipografía de la familia Garamond con sus terminaciones finas como espinas, también hay detalles en el contraste de mayúsculas y minúsculas que genera

Composición

Se trata de una ilustración en la vemos a un caminante llevar a otro sobre sus espaldas mientras en su

mano derecha lleva un paraguas. Todo el peso visual de la composición se concentra a la derecha ahí donde se están los dos personajes, una silueta que pesa más que el lastre se va alargando a medida que avanzan sus pasos es un símbolo de la pesada carga que genera el pasado.



sensaciones como movimiento y desequilibrio como esa S de la palabra sombra que le da énfasis a la oscuridad o la ausencia de luz en la película, lo que se aúna a todos los componentes del poster para volverlo un todo con el filme.

Garamond

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk
LlMmNnÑñOpPpQqRrSsT
tUuVvWwXxYyZz
1234567890 “” , ; ! ? *

Apocalipsur (2007)

Dir. Javier Mejía.

Idea conceptual.

Composición

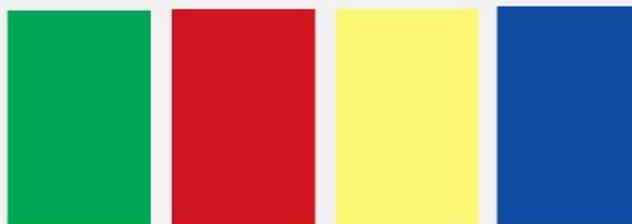
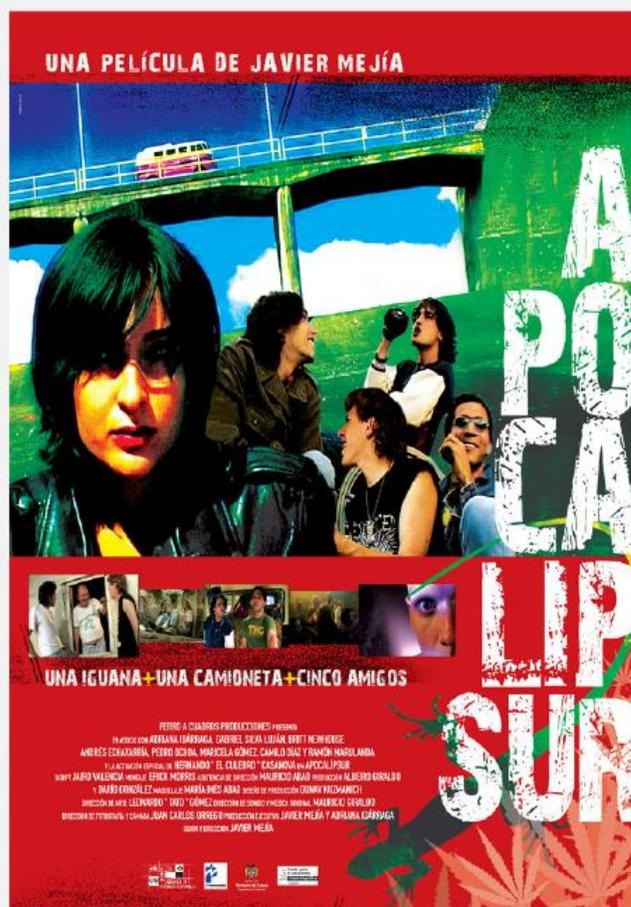
Este cartel fue estructurado de una manera muy interesante, para empezar, encontramos una composición principal que está hecha de collage con cada uno de los personajes que hace parte de la historia, el tamaño del personaje de Malala es el de mayor cobertura, presentado en un plano medio que muestra a la mujer con su mirada triste y fija hacia el horizonte, mientras sus amigos pueden verse detrás riendo y en un tamaño más pequeño. De fondo se puede ver el puente por donde cruza la van en que se transportan durante todo el recorrido de la película.

Paleta de color

En este poster de Apocalipsur encontramos una explosión de colores ácidos, apelando a los sentimientos y las emociones de los protagonistas, a los excesos. También hay en la elección de colores una afinidad con los colores del movimiento rastafari en consonancia con el uso de la marihuana dentro del filme.

Tipografía

En cuanto a la tipografía que vemos en el extremo derecho, es una Sans serif que es muy recurrente en los títulos de películas colombianas, es una fuente que sea a editado para transmitir dureza y cierto desgaste de la carretera.



Satanás (2007) Andrés Baiz.

Idea conceptual

La idea del poster se basa en concentrar toda la atención en la tensión, el desconcierto y la hostilidad que viven los personajes en esa silueta del revolver bañado de sangre.

Composición

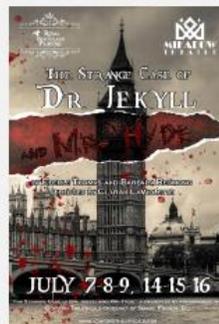
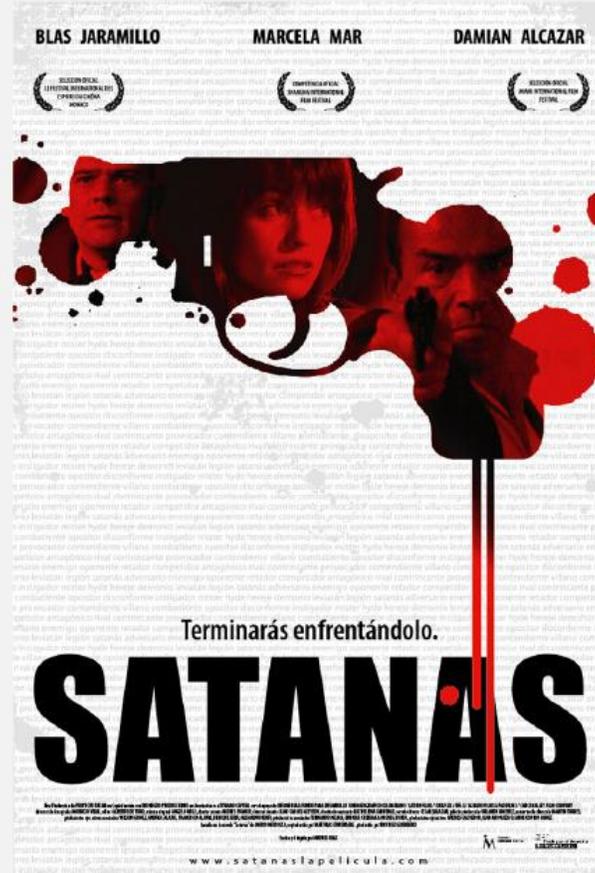
Interesante película del género de suspenso, que con su afiche desde el primer instante sabemos que va de asesinato, la composición fotográfica integra a los tres personajes que eje central de la historia en un tono rojo que es como la misma sangre que fluye de esa pistola.

Detrás de la silueta de la pistola se puede ver el fondo blanco que simula la página de un texto. Este elemento hace referencia a las características propias de los personajes masculinos, uno un cura y el otro un profesor de inglés amante de la lectura, pero este elemento no podría ser descubierto por el espectador hasta no conocer a los personajes.

Paleta de color

Los tonos rojos en la paleta de color son sinónimo de las pasiones tan intensas que se viven los personajes en la película, acentuando ese mensaje de violencia y muerte. Los tonos grises y el negro en cambio, son esa forma de contener todo esas pasiones en un ambiente de aparente calma.

REFERENCIAS



Tipografía

Tipográficamente el título intenta compensar la atención que se ha llevado la silueta de la parte superior, con un Satanás en una fuente Sans serif como la Impact bold, que ocupa una gran porción del espacio inferior en negro y que logra equilibrar el peso visual de la composición pues es una fuente que genera bastante ruido.

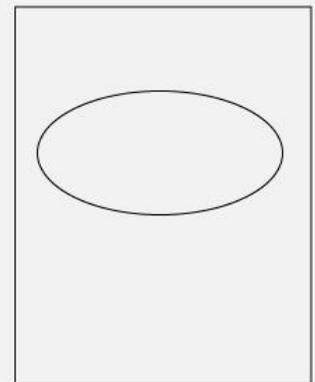
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz

0123456789

\$?&%@!#*0=

Estructura gráfica



PERRO COME PERRO, (2008)

Dir, Carlos Moreno.

Decía Thomas hobbes en el Leviatan, “el hombre es un lobo por el hombre” analogía para referirse al estado natural del hombre lo lleva ala lucha continua contra el otro, pues aqui se cumple claramente con la metáfora pues aquí el hombre es un perro contra otro.

Composición

Lo primordial en la composición es llevar esa figura del perro a un plano grafico, lo hace a partir del cara a cara de los personajes, dandole esas luces y sombras, tal cual ellos son, pero la analogía trata de mantenernos persuadidos de que no estamos viendo hombres comunes y corrientes, estamos viendo criaturas que son capaces de todo. en parece corroidas. Y ese ambiente ostil se complementa con un fondo de paredes verdosas y corroidas que se parecen mimetizar con los personajes.

Tipografía.

Un elemento que va a acompañar la hostilidad que se intenta imprimir en el poster es la tipografía, con una fuente Sans serif como Neue Helvetiva bold condensad, que es una fuente más gruesa y más alargada que de costumbre. se intenta transmitir más dureza y



Paleta de color

Los colores amarillo y rojo y la tipografía que ha sufrido esos estragos de las balas van a reforzar esa narrativa de violencia, colores que en su significado negativo van a ser usados para transmitir celos, envidias, agresión, ira, y pasión desenfrenada de esa forma esos son los elementos que nos intentan advertir de lo que pasa en Perro come perro.

Referentes

A Bronx tales (1993)
Dir, Robert De Niro.



El perro lleva su cena a su amo (1751)
Jean Baptiste Oudry.



ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀÅ
abcdefghijklmnpq
rstuvwxyzàáëíö&1
234567890(\$£€.,!?)

Neue Helvetica condensad

sensación de que también ese elemento ha sido parte de la violencia.

LOS VIAJES DEL VIENTO, (2009)

Dir, **Ciro Guerra.**

Idea conceptual

Aquello que nos une también nos separa. Que es eso tan poderoso que nos hace ir y venir en la odisea del héroe en medio de la nada, como en tantas otras obras cinematográficas como: Odisea al espacio, el señor de los anillos y guerra de las galaxias, aquí se replica para narrar esa historia de juglares que también es la historia de Colombia.

Composición

Una hermosa fotografía de una escena de la película en que se da a entender que el eje fundamental es el acordeón con cachos que está en primer plano, generando tensión visual en este elemento también se destaca la sensación de profundidad ya que a lo lejos vemos a los personajes, y el movimiento, pues mientras uno corre hacia el acordeón el otro personaje permanece como muerto en el suelo.

Tipografía

La fuente tipográfica, Trajan, es una fuente muy usada en piezas cinematográficas para dar un aire de elegancia. En este cartel, la finura de la fuente promete seguir manteniendo la atención del público en el detalle principal de la fotografía.



Paleta de color

Aunque dentro de la cinta podemos ver una paleta de color más amplia, el poster nos da una gama de colores cálidos que reflejan mucho los colores del desierto, la sed, el sudor y quizá un poco de tensa calma.

Referentes



The Lord of the rings,
The Fellowship of the ring (2001)
Dir, Peter Jackson



STAR WARS, Episode IV
(1977) George Lukas



Dentro del cine colombiano no hay una sola forma de componer gráficamente el cartel cinematográfico, son muchas y variadas las maneras como se intenta llamar la atención del espectador a través de este recurso publicitario, muchas son las veces que hay una lógica entre lo que se ve en el poster y la narrativa de la película, otras veces hay ciertas referencias de los autores con las obras que los inspiraron como creadores y directores.

El diseño de póster presenta una clara evolución que podemos ver claramente al observar con detenimiento estos diez carteles, donde podemos encontrar que el diseño gráfico se ha desarrollado acorde con los nuevos programas de diseño que permiten creaciones mucho mejor logradas, pero que también la creatividad siempre será un elemento que más allá de lo técnico puede permitirle al cartel convertirse en algo más que un simple elemento comunicativo a convertirse en obra de arte.

CAPÍTULO III: EL DISEÑO GRÁFICO, EL CINE Y LA TECNOLOGÍA EN EL SIGLO XXI

A lo largo de la historia hay muchos ejemplos de cómo la tecnología ha transformado la industria cinematográfica, desde la producción, distribución, la experiencia y el marketing se puede determinar que la tecnología ha tenido un gran impacto, transformando la manera como se hace cine, como se distribuye y cómo se ven las películas.

Desde su nacimiento, el cine se vale de la tecnología, cuando parte de un artefacto como la cámara fotográfica para convertirse en imágenes en movimiento con el video. Entonces tiene sentido en que todo este tiempo hasta el día de hoy, el cine siga siendo parte del paradigma de evolución tecnológica pues está anclado no solo a los procesos de evolución de sistemas tecnológicos sino a las ideologías culturales y sociales de la sociedad humana que lo crea y transforma.

Por otro lado, el diseño gráfico, producto de la revolución industrial también recorre un camino ligado al desarrollo de nuevas tecnologías, la creación de la imprenta es un símbolo del proceso de industrialización de la sociedad occidental, y aunque el oficio de diseñar no se haya formalizado hasta la segunda década del siglo XX, está presente en todas las formas de comunicación que hombres y mujeres han empleado para comunicar un mensaje o una idea.

Aunque el diseño se separa del arte y la artesanía es alimentado de todas las vanguardias, Munari resalta: “El diseño nació en 1919 cuando Walter Gropius fundó la Bauhaus en Weimar [...] desde entonces hemos asistido a una sucesión cada vez más rápida de estilos en el mundo del arte: Arte abstracto, dada, cubismo, surrealismo, informalismo, nuevo arte abstracto, neosurrealismo, arte pop, op art, etc. El uno come al otro y vuelve a empezar”.

Si bien el artista siempre estuvo a la merced de los mecenas, gente de la nobleza y las altas esferas de la sociedad, el diseñador- para Munari- llega a cumplir una función distinta en la sociedad, el diseñador restablece hoy el contacto perdido desde hace tiempo, entre el arte y el público, entre el arte-entendido con el sentido de algo vivo- y el público que vibra (Munari). Por otro lado, el quehacer del diseñador y del artista parece no tener líneas delimitantes tan claras, Finol relata como en los años setenta, la tecnología jugó un papel importante en la masificación de la obra de arte, gracias a la serigrafía, las fotocopadoras y el ordenador. “Como se ve, la nueva tecnología de entonces jugó, como ahora, un papel determinante en los caminos del arte. Es para la reproducción en serie de una obra de arte que el artista, a veces, se vuelve diseñador”. (Finol, 2004)

Y si en los setentas se podía notar cierto paralelismo del artista y el diseñador, en la actualidad es menos claro, recordemos como en los inicios del cine el trabajo de diseño de carteles no fue exclusivo de los diseñadores gráficos, sino de diversas profesiones afines: artistas plásticos, publicistas, pintores, etc.

Mucho hemos escuchado que el cine es el séptimo arte, y como arte, el cine toma prestadas muchos de esos elementos básicos del diseño gráfico para el proceso de producción de las películas, a su vez, el diseño gráfico se inspira de las vanguardias artísticas que hemos visto suceder a través de la historia para darle forma a los mensajes que envía al público.

Tanto el cine como el diseño gráfico tienen lugares comunes, puntos de encuentro que hacen posible que uno sea parte del otro, y así poder reproducir un producto audiovisual al público. Incluso cuando hablamos del desarrollo de la formación profesional en diseñador gráfico tenemos que hablar de los cambios que a través de su historia a tenido la profesión, cuando

se crea esta profesión en un momento en que no existían las computadoras, celulares y tabletas de dibujo digital y el diseño aprendió a valerse de estos medios tecnológicos para enriquecer las posibilidades de comunicación, fue posible gracias a la capacidad gradual de adaptación de los programas académicos al paradigma tecnológico, hoy vemos como las asignaturas del diseño convergen entre lo análogo y lo digital, audiovisual, etc. Sin embargo, algo más que converger es un proceso de transmisión en el que cada día se da menos relevancia a lo análogo. Esto sucede, porque según Debrays, en la historia de la imagen, el paso de lo analógico a lo numérico está supeditado a los algoritmos, “lo que capta la vista ya no es más que un modelo lógico-matemático provisionalmente estabilizado. Ese paso por la numeración binaria afecta a la imagen, el sonido y al texto hace que se agrupen bajo un común ordenador el ingeniero, el investigador, el escritor, el técnico, el artista.” (Debray, 1994)

De esta forma, lo que puede visualizarse ya no es en sí el arte como reflejo de la naturaleza como planteaba Aristoteles, en era de la cuarta y quinta revolución industrial con la ayuda de las computadoras y aparatos electrónicos ya no solo se imitan la imagen exterior sino más bien que ahora la imagen exterior debe imitar lo que es producido virtualmente. Como pasa con las películas futuristas como Star trek (1966) que inspiraron a la creación de impresoras 3D, esta serie espacial ya utilizaba un aparato llamado 'replicador', con el que los viajeros sintetizaban agua, comida y otros elementos comestibles, pero hoy en día ha sido para el mundo de la industria y la mecánica que se ha desarrollado estos aparatos.

Cabe aclarar que la naturaleza continuará siendo inspiración para las creaciones visuales y audiovisuales, en el mundo del arte, el diseño, industria, ciencia y también de la tecnología, menos como oposición y más como alianza entre lo artístico y tecnológico. De hecho, como sugiere Debray “nuestras artes plásticas son tan poco incompatibles con la máquina que la

coproducción ha estado siempre a la orden día desde las revoluciones industriales. La electrónica une ventajosamente el hierro con el hormigón del siglo XIX, digamos que el movimiento de hibridación del objeto de arte continúa primando sobre la obra y a través de una cooperación acentuada entre industriales, ingenieros, investigadores y artistas plásticos”. (Debray, 1994).

De esta forma, se configura como un reto para el diseñador gráfico de la era presente tratar de mediar entre las nuevas experiencias de la imagen real y la creada por medios tecnológicos en un mundo en que el arte y la tecnología están tan de la mano, al mismo tiempo que aprende a decodificar los algoritmos de inteligencia artificial que con ventajas y desventajas llegan para convertirse en una herramienta para transformar la sociedad humana y su relación con las máquinas.

CONCLUSIONES

Es interesante como el cine y el diseño tienen un origen en común, muchas veces cuando se habla de los inicios de la escritura nos remitimos a los primeros registros de jeroglíficos en la época de las cavernas, y así explicamos cómo el arte nace en su primitiva expresión y así explicamos como nace los sistemas de escritura que dieron origen a las letras y esta a la tipografía y está a la vez al diseño gráfico, aunque haya muchos más elementos que den significado a su gestación como profesión.

El cine como arte, da sentido a la realidad a la vez que es un reflejo de las sociedades humanas y los imaginarios que la configuran, como sociedad los colombianos también buscamos ser representados en la pantalla y tejemos representaciones reales y ficticias del mundo que nos rodea, la guerra, el amor, la muerte, el dolor, la alegría, la locura etc. Y todo esto que intentamos representar es mucho más fácil cuando, por medio del diseño, pueden agruparse en formas que sean posibles de decodificar para quien ve.

Muchas son las razones por las que el cine colombiano no ha sido una industria influyente o determinante dentro del cine mundial, la fuerte influencia de Hollywood en el mercado mundial, la baja asistencia del público, los pocos incentivos gubernamentales, la censura durante gran parte del siglo XX, el costo elevado de producción y sin embargo podemos hablar de una industria que ha podido consolidarse con unas características propias de un cine hecho en este territorio, que refleja las situaciones propias e imaginarias de nuestro pueblo, con grandes directores que han dado color e imagen a lo que somos como colombianos.

A su vez, el diseño de carteles las películas contribuyeron en el reflejo de lo que somos en ese transitar de cine colombiano con más de un siglo de trasegar por la historia, donde pasamos de publicaciones rudimentarias a carteles mucho más elaborados e imponentes. Al igual que

en las producciones cinematográficas, la tecnología ayudó a configurar y mejorar los procesos de elaboración y reproducción, claro, siempre tan estrechamente ligado al arte y las vanguardias.

REFERENCIAS

- San Román, C. (2021) Proyecto Curvas: mujer cine y diseño. [archivo pdf]
- Suñol, V (2017) “El arte imita (y completa) a la naturaleza”. Acerca de la función complementaria de la política y de la educación en Aristóteles. [archivo pdf]
- Mitchel, W.J.T. (2009) Teoría de la imagen, ensayos sobre la representación verbal y visual. [archivo pdf]
- González, Et al. (2016). El imaginario bélico a través de los carteles de cine norteamericano entre 1914 y 1918. [archivo pdf]. <https://www.researchgate.net/publication/294427842>
- Hernando Martínez Pardo, (1978). Historia del cine colombiano. [archivo pdf] <https://pdfslide.tips/documents/martinez-pardo-hernando-historia-del-cine-colombiano.html?page=1>
- Bohórquez, Miguel (2007) El Diseño Audiovisual. [archivo pdf]
- Benjamin, Walter. (1989). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. [archivo pdf] [archivo pdf]
- Fundación patrimonio fílmico colombiano (2006). Largometrajes colombianos en cine y video, 1915-2006. Bogotá. [archivo pdf]
- Rosas Mantecon, Ana. (2020) Grandes mercados, Colombia. Públicos iberoamericanos del cine mexicano de la época de oro. Trayectorias analógicas y digitales de una identidad compartida. Tomo 4. Comp, Dominguez, Juan. [archivo pdf]
- Arias Mas, Elias. (2020) Análisis y evolución del cartel publicitario cinematográfico de ciencia ficción. Universidad de Valladolid. [archivo pdf]
- Hobsbawm, Erik. (1994). Historia del siglo XX. Biblioteca E, J Hobsbawm. [archivo pdf]

Miranda Márquez, Alfonso (2020). Inteligencia artificial demasiado humana (aún): arte y tecnología. Revista Digital Universitaria (rdu). Vol. 21, núm. 1 enero-febrero.

Ricardo Silva Romero, 14 de septiembre de 2007. Apocalipsur. Revista semana. [Revisado septiembre 2023]. <https://www.semana.com/cultura/articulo/apocalipsur/88193-3/>

En las entrañas de Pozzetto. 25 de mayo de 2007. Semana. [Revisado septiembre, 2023]. <https://www.semana.com/en-entranas-pozzetto/86203-3/>

Osorio, Oswaldo. Mayo 12, 2009. Los viajes del viento, de Ciro Guerra. Periódico, El colombiano. [Revisado septiembre, 2023].

<https://www.elcolombiano.com/blogs/cinefagos/los-viajes-del-viento-de-ciro-guerra/675>

Osorio, Oswaldo. Mayo 27, 2008, Perro come perro, de Carlos Moreno, Carne cruda y corrupción. El colombiano. [Revisado septiembre, 2023].

<https://www.elcolombiano.com/blogs/cinefagos/perro-come-perro/23>

Redacción. La película “Perro come perro” una historia inmersa en el mundo de la brujería, ambición y venganza. 16 de abril de 2008. El Tiempo. [Revisado octubre, 2023].

<https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4102671>

Silva Romero, Ricardo. La pena máxima, Dago García y Luis Felipe Romero quieren divertirse como sea al público colombiano. Agosto 5, 2001. Semana. [Revisado octubre, 2023].

<https://www.semana.com/la-pena-maxima/46875-3/>

Arias, Jimmy. La pena máxima de un hinchista. Mayo 8, 2001. El Tiempo. [Revisado septiembre 2023]. <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-525563>

Arcangel <https://www.behance.net/gallery/102224013/Arkangel>

El patrón <http://proyectualsaldanatrabajos.blogspot.com/2018/12/tp4-comunicacion-proyectual-1.html>

Pedro José Duque López... [et al.]. (2009). Cartel ilustrado en Colombia: década 1930-1940 Bogotá, Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

Sadurmí, J.M. Arte de principios del siglo XX. Alphonse Mucha, el gran cartelista del “art nouveau”. Actualizado a 16 de septiembre de 2021, En: National Geographic. [Alphonse Mucha, el gran cartelista del "art nouveau" \(nationalgeographic.com.es\)](http://nationalgeographic.com.es)
Alphonse Mucha, el gran cartelista del "art nouveau"

San Román, Blanca. (2021). Proyecto curvas: mujer, cine y Diseño. Universidad de Valladolid.

B. Meggs, P. (2008). Historia del Diseño Gráfico. Cuauhtémoc, México: Editorial RM.

Eva, Heller. (2004). Psicología del color, cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Editorial Gustavo Gili, Barcelona-España.

Millán Salcedo, Carlos Arturo. (2011). Recuento histórico de la publicidad y el diseño en nuestro país. Universidad Autónoma de Occidente.

Benítez Hurtado, José Fernando. 2021. Procesos de creación del cartel cinematográfico en el cine de autor colombiano (2015 - 2020), Universidad de Antioquia.

Finol, Jorge Enrique. (2004). Arte y diseño: el impacto de las nuevas tecnologías. Universidad de Zulia.

<https://www.bbvaopenmind.com/tecnologia/innovacion/7-avances-tecnicos-que->

[revolucionaron-la-historia-del-cine/](#)

Debray, Régis. (1994). Vida y muerte de la imagen: historia de la mirada en Occidente, Paidós.