



**Nombre de alumno: Valeria Carolina Torres Kanter**

**Nombre del profesor: Lic. María Eugenia Pedrueza**

**Nombre del trabajo: Actividad I Carteles (Entretenimiento y Social)**

**Licenciatura: Diseño Gráfico**

**Materia: Taller de Serigrafía (cartel)**

**Grado: 6to cuatrimestre**

**Grupo: A**

Comitán de Domínguez Chiapas a 21 de Mayo de 2022.

## El Conde de Montecristo (Entretenimiento)

### Etapa Racional

#### Planteamiento del problema

Elaborar un cartel de entretenimiento correspondiente a la película El Conde de Montecristo.

#### Investigación del problema

“Condenado a cumplir una condena que no merece en la siniestra prisión del castillo de If, Edmundo vivirá una larga pesadilla de trece años. Obsesionado por su inesperado destino, dejará de lado sus convicciones en torno al bien y al mal, y se dedicará a tramitar la venganza perfecta.”

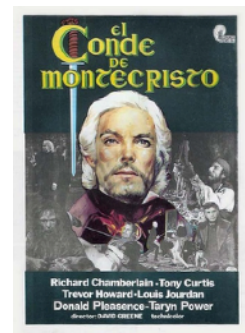
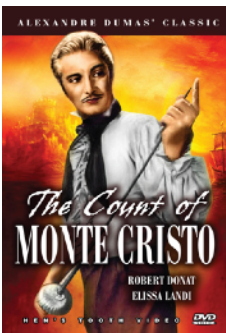
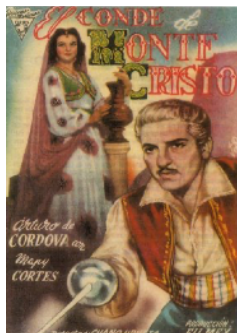
Edmundo, un marin, recién nombrado capitán del barco, quien el día de su boda, fue copado de un delito que no cometió, siendo sentenciado a la prisión del castillo, después de años de encierro, descubre que hay otra persona en prisión, realiza un túnel hacia el y entablan una amistad, su amigo, le abre los ojos respecto a la traición que recibió al ser culpado, después planean el escape de la prisión; antes de lograr su objetivo su amigo fallece, justo antes de morir, confiesa a Edmundo que conoce la ubicación del tesoro de Montecristo, y aprovechando su muerte, Edmundo logra escapar de la prisión.

Apoyado de una tripulación, Edmundo encuentra el tesoro de Montecristo, listo para su venganza, regresa al lugar donde todo dio origen, al corroborar los hechos y enterarse de más detalles, comienza con su plan. Se vuelve amigo de los involucrados, y a lo largo de la trama vemos cómo Edmundo destruye a cada uno de ellos.


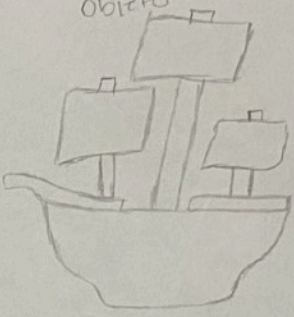

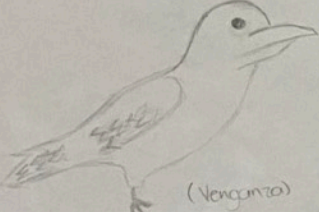





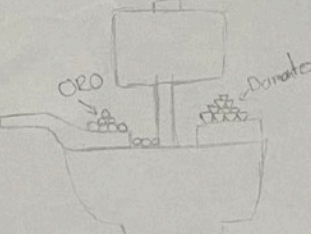





#### Síntesis

- Venganza
- Tesoro
- Conde
- Injusticia
- Dolor

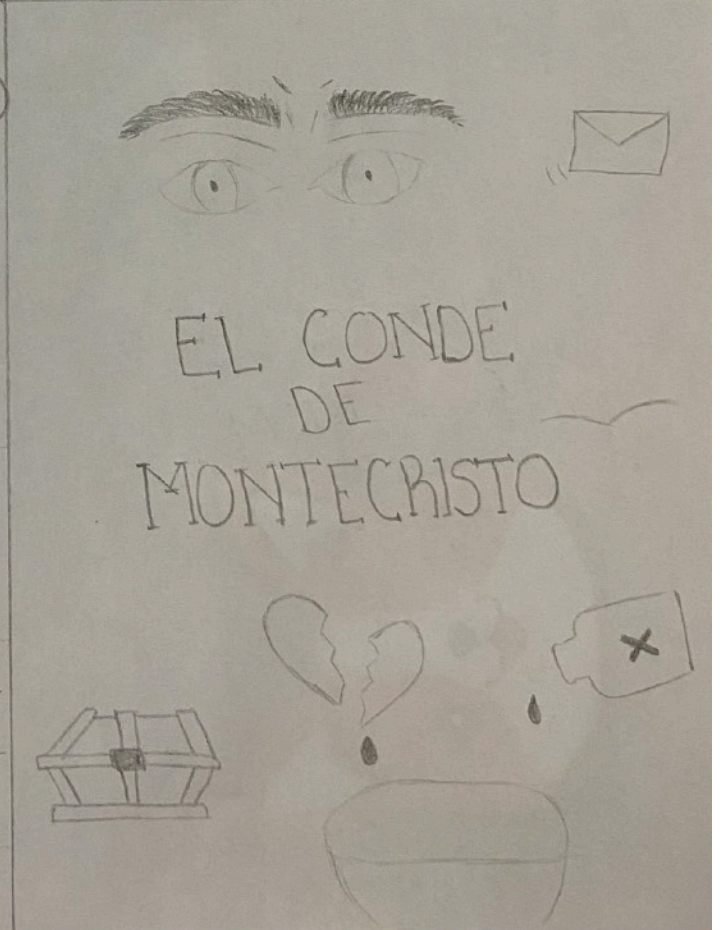
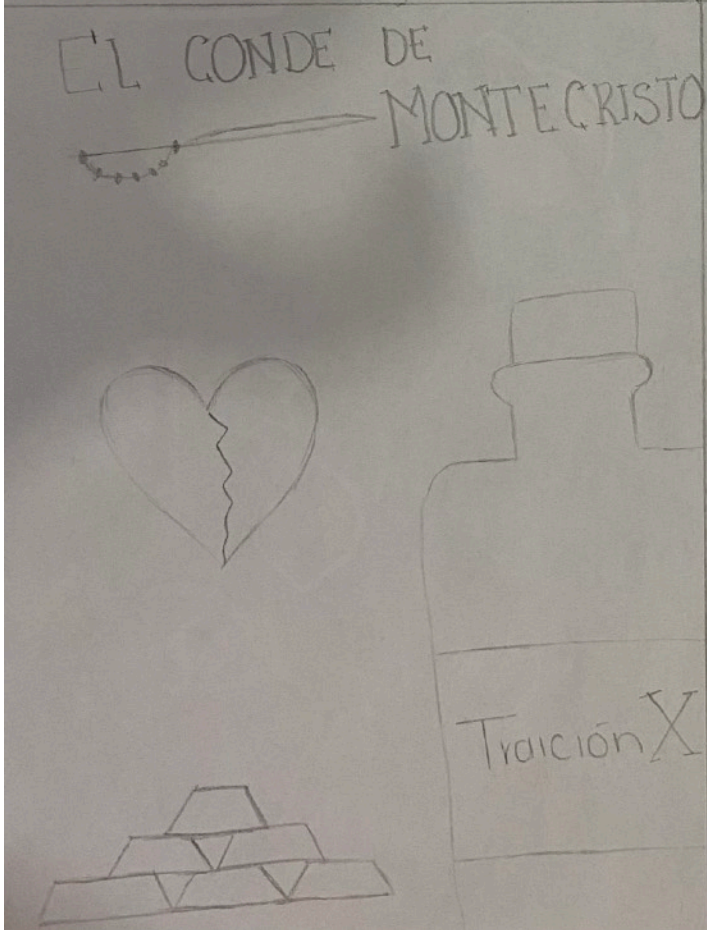
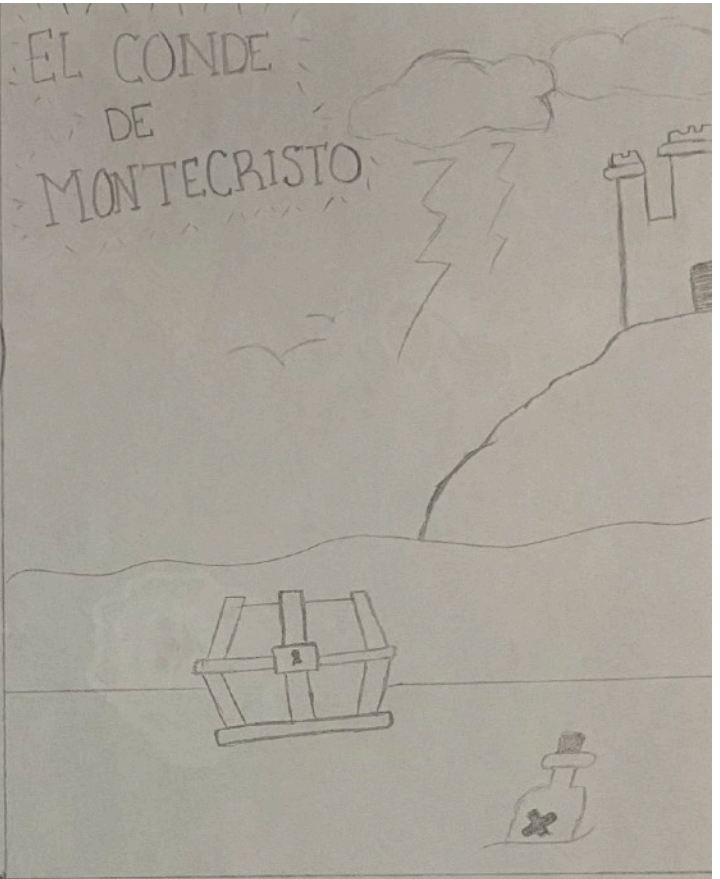
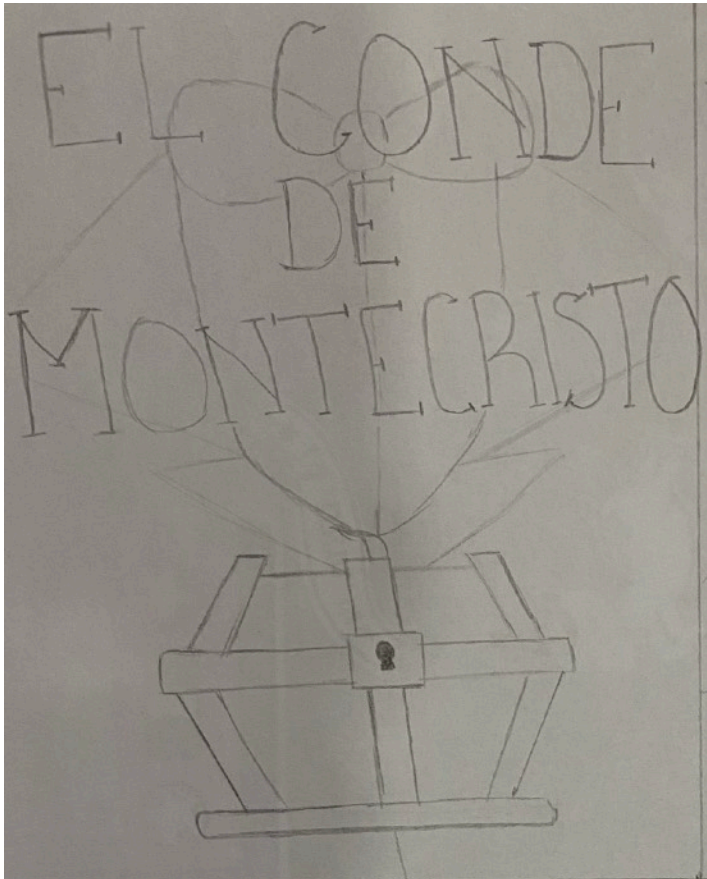
#### Análisis (competencia)



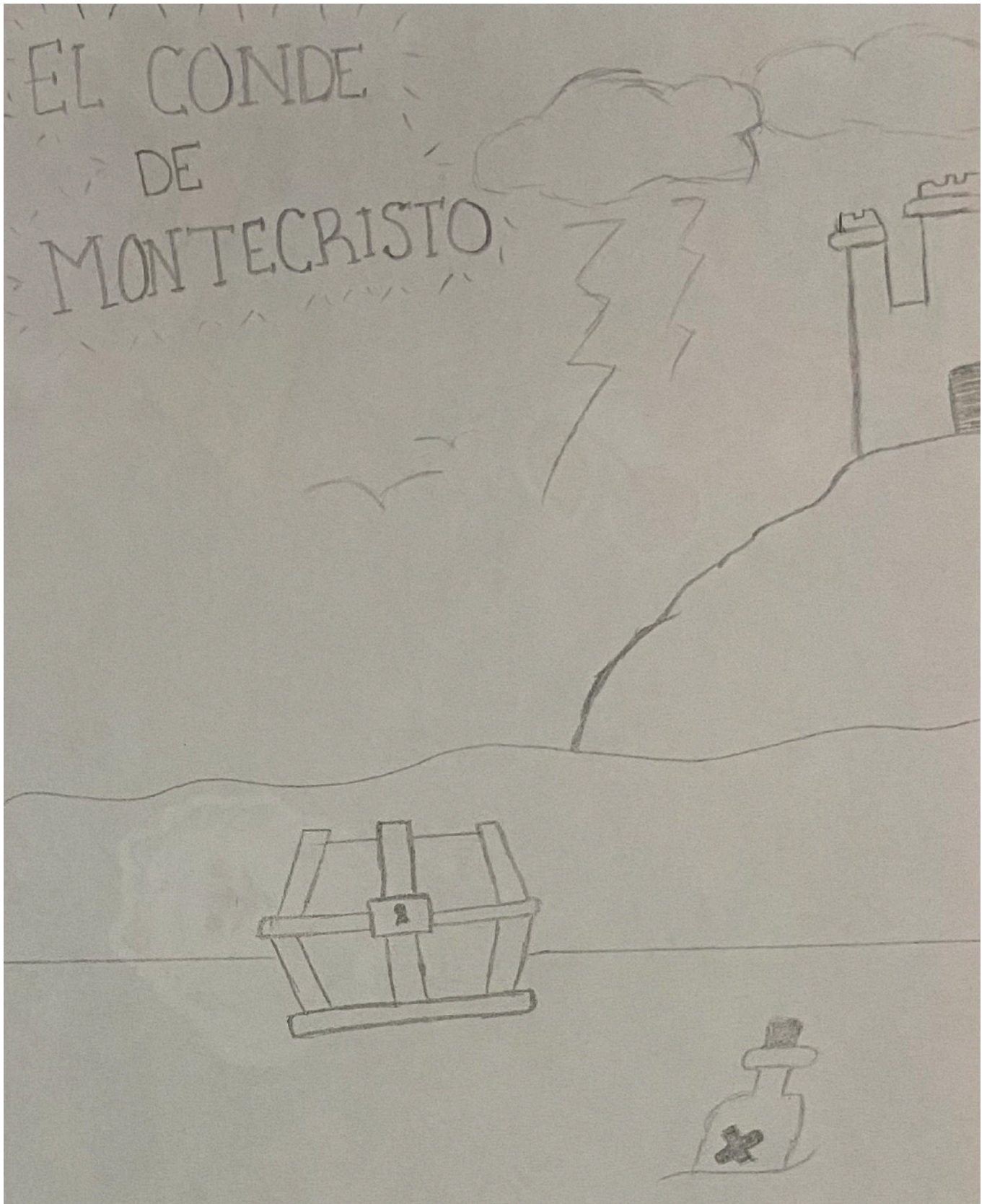
Etapa Creativa  
 Recursos y medios gráficos  
 CUADRO DE GOROWSKI

<p>El Conde (Edmundo)        de        Montecristo (Venganza)</p>	<p>Animal</p> 	<p>Objeto</p> 	<p>Figura Humana</p> 
<p>Animal</p>  <p>(Venganza)</p>	<p>(Nido de gatos)        PEISION</p> 		
<p>Objeto</p> 		<p>ORO</p> <p>Donato</p> 	
<p>Figura Humana</p> 			

BOCETOS

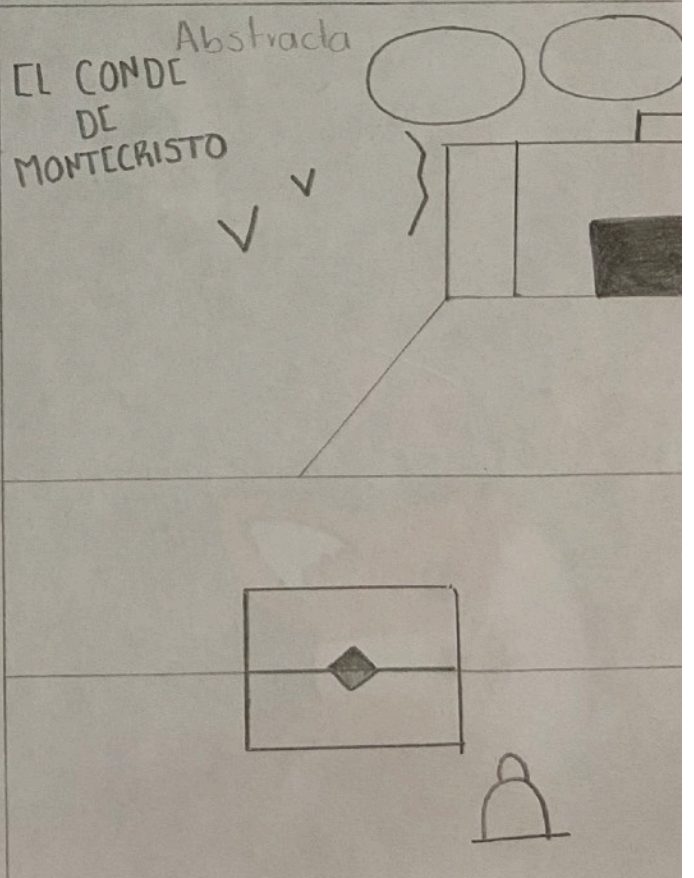
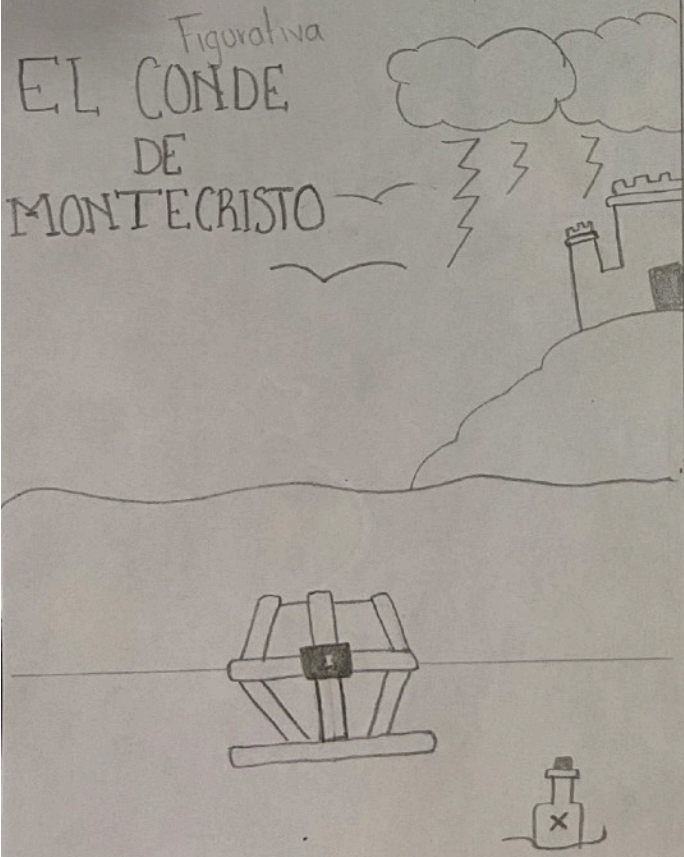
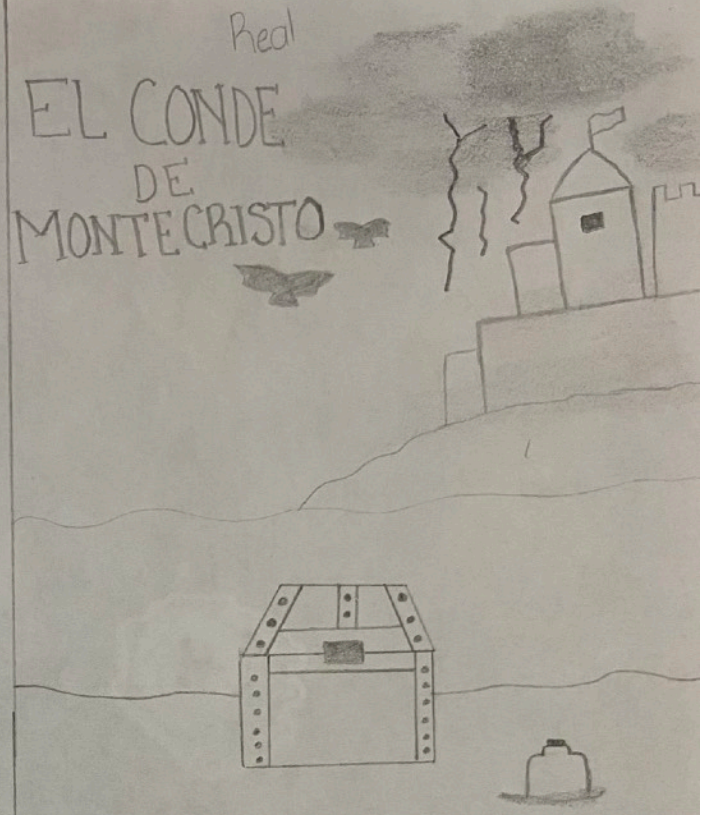


SELECCIÓN DE IMAGEN



APLICACIÓN DE TÉCNICAS VISUALES

Aplicación de técnicas Visuales



*\*REALISMO*



PROPUESTA BLANCO Y NEGRO Y A COLOR

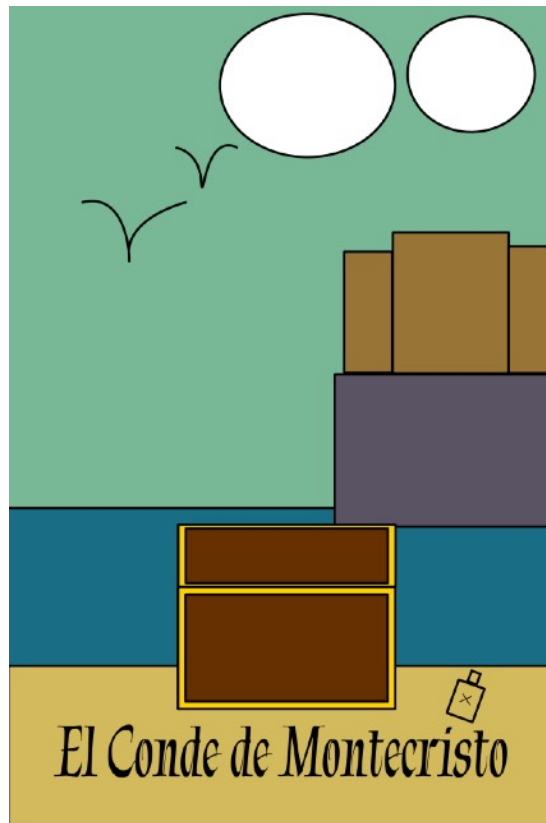




CORRECCIONES



FIGURATIVO



ABSTRACTO



REALISTA



BLANCO Y NEGRO

SELECCIÓN DE IMÁGEN



# El Conde de Montecristo

## *Etapa Constructiva*

### *Funcionalidad*

Cartel representativo de la película "El Conde de Montecristo", cuenta con los elementos más importantes de la historia, la cárcel, el tesoro de Montecristo y el mar, de igual manera cuenta con un frasco de un líquido aparentemente peligroso el cual representa no solo la sustancia que tomaba su compañero de prisión y con la cual se envenenó a la familia, sino la traición y la sed de venganza, las aves (cuervos) representan el espíritu astuto del protagonista y como este va en búsqueda de liberar su pasado.

### *Uso*

Su uso es para representar la narrativa de la historia, puede ser utilizado como artículo de colección o bien para promocionar el filme.

### *Aplicación*

Impresión digital en papel couché de 60x40cm. Se utilizan en su mayoría tonalidades frías para representar la tensión de la trama y el dolor del protagonista, implementando colores más brillantes en el cofre representando esperanza, al igual que la iluminación en la esquina superior. En cuanto a la tipografía, se utilizó Tapestry, la cual es una tipografía de familia romana, con una apariencia rústica, para remontar a la época referida.

### *Fabricación*

Impresión digital en papel couché de 60x40cm.

### *Distribución*

Será distribuido sobre pedido, ya que es un producto de colección.

APLICACIONES



DUMMIE



# El Cambio Climático (Social)

## Etapa Racional

### Planteamiento del problema

Elaborar un cartel social para concientizar sobre el cambio climático y como este nos afecta.

### Investigación del problema

“El cambio climático hace referencia a los cambios a largo plazo de las temperaturas y los patrones climáticos. Estos cambios pueden ser naturales, pero desde el siglo XIX, las actividades humanas han sido el principal motor del cambio climático.”

Según científicos hemos llegado a un punto crítico para el planeta, lo que nos pone en emergencia mundial, debido a que hemos provocado que el daño realizado ya no sea reversible, lo único que nos queda por hacer es evitar que este daño siga acelerándose.


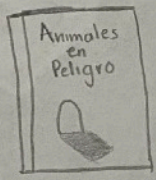
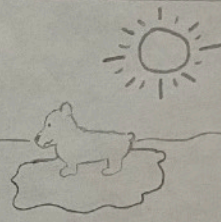
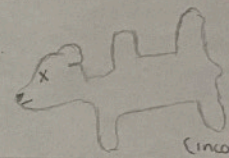
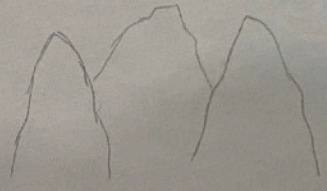
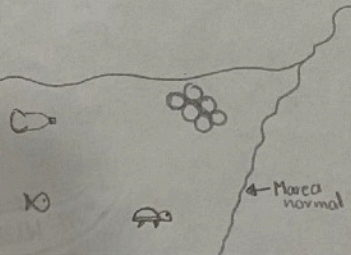
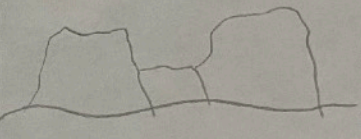
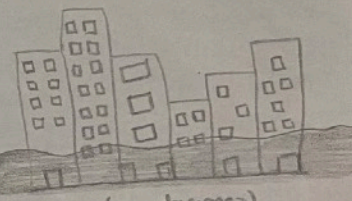
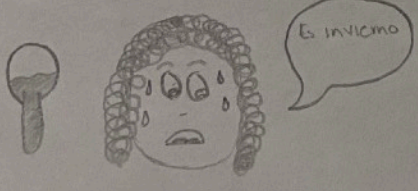
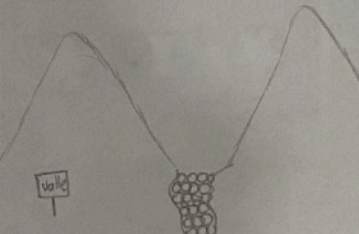

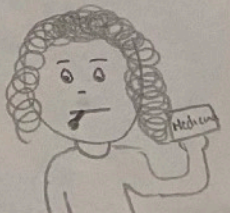
### Síntesis

- Planeta
- Polos (norte y sur)
- Mares
- Aumento de temperatura
- Calor

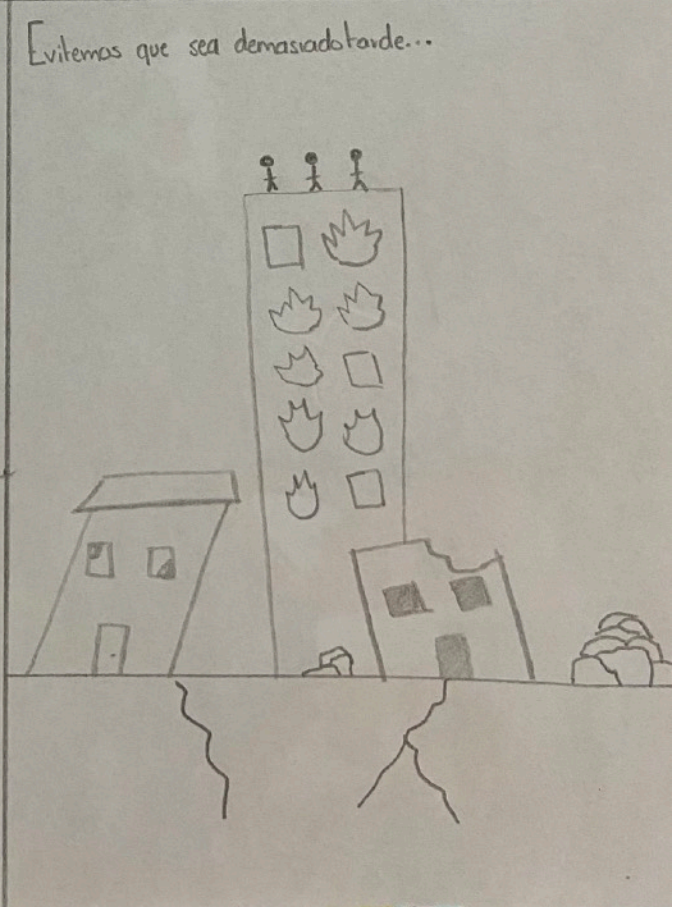
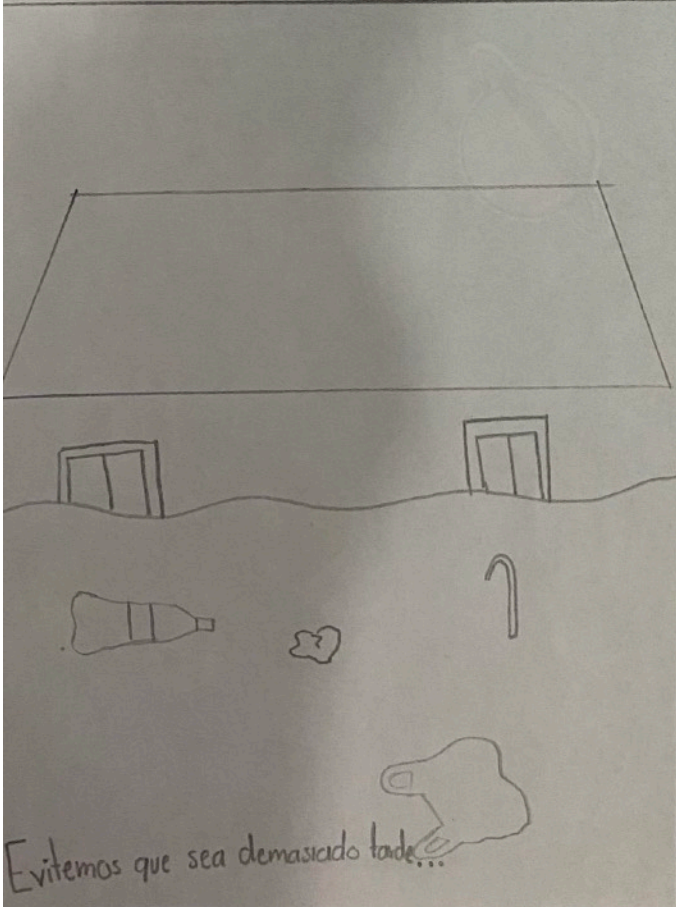
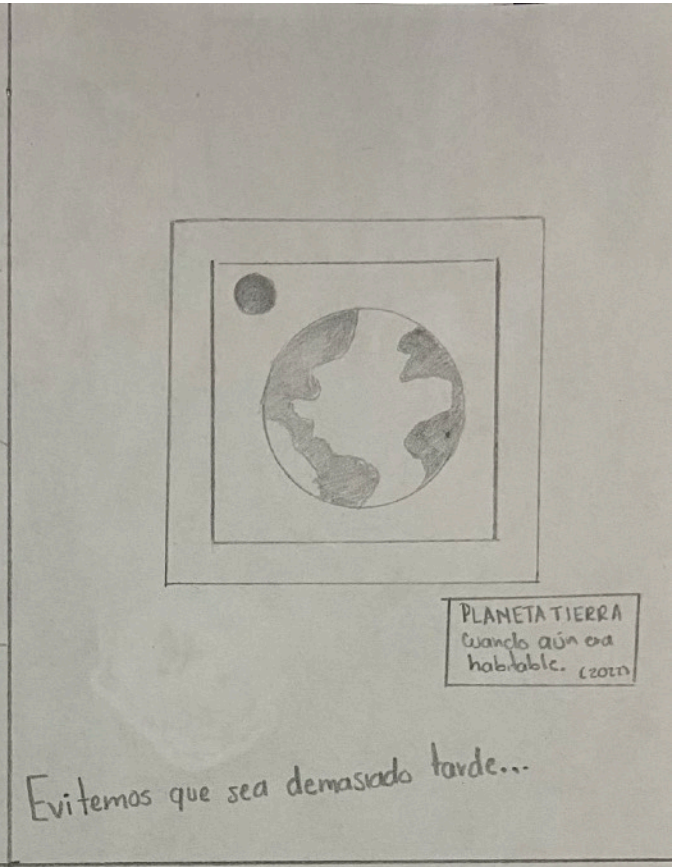
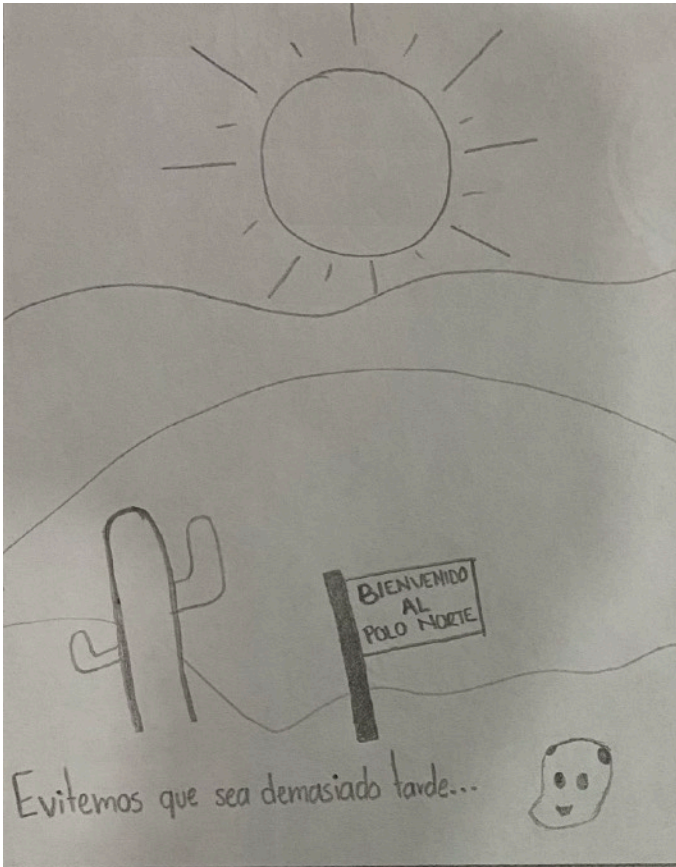
### Análisis (competencia)



Etapa Creativa  
 Recursos y medios gráficos  
 CUADRO DE GOROWSKI

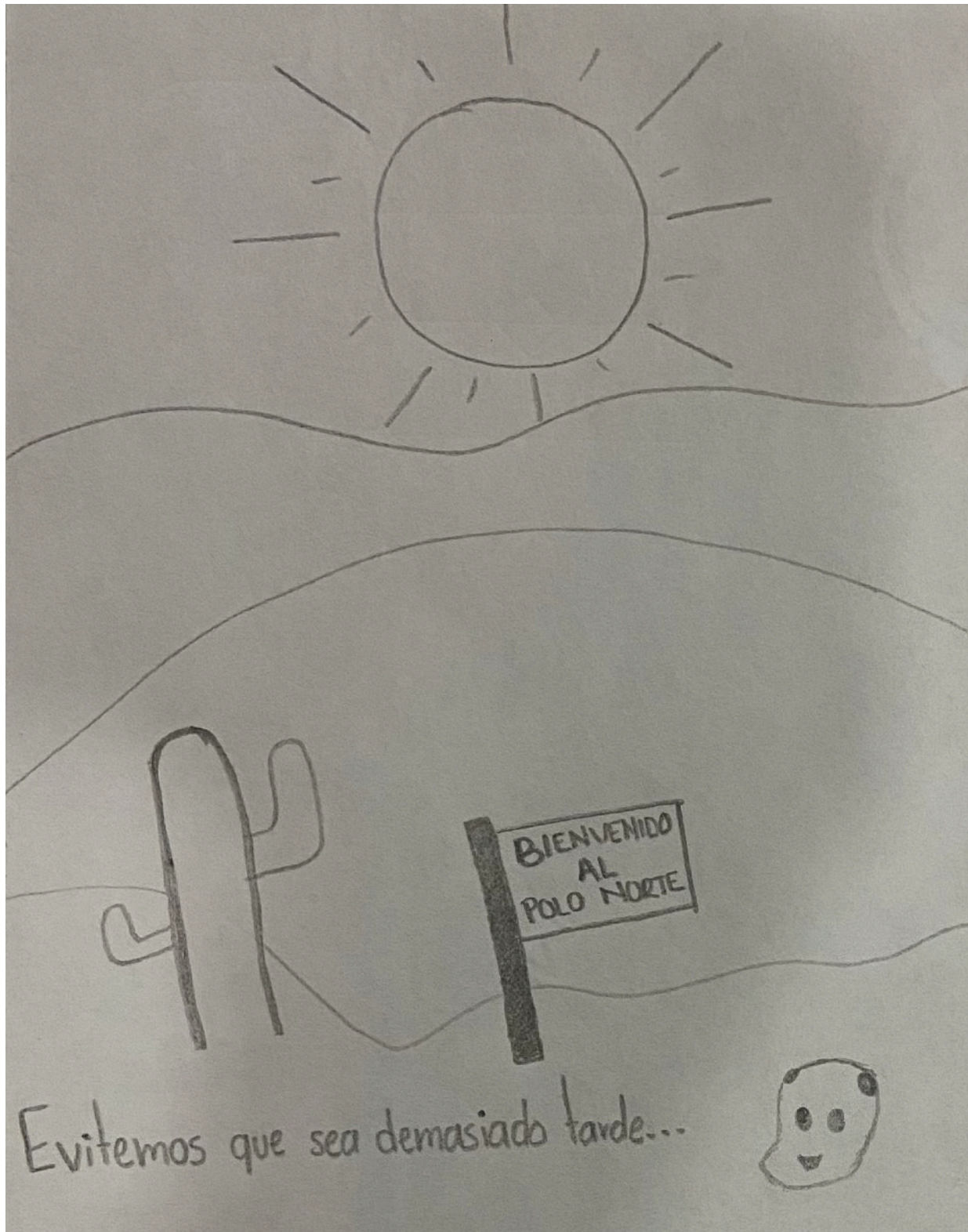
<p>Cambio Climático</p> <hr/> <p>Calentamiento Global</p>	<p>Animal</p>	<p>Objeto</p>	<p>Figura Humana</p>
<p>Animal</p> 	<p>Animales en Peligro</p> 		<p>Venta de Piel</p>  <p>(Inconsciencia)</p>
<p>(Glaciares)</p> 	 <p>← Marea normal</p>		 <p>(Inundaciones)</p>
<p>Figura Humana</p>  <p>Es invisible</p>	 <p>Vale</p>		 <p>Medium</p>

BOCETOS





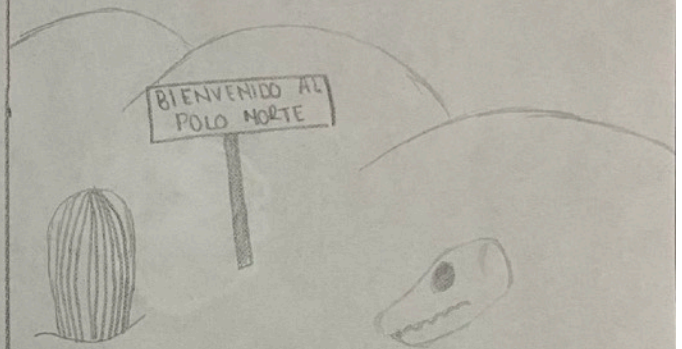
SELECCIÓN DE IMAGEN



APLICACIÓN DE TÉCNICAS VISUALES

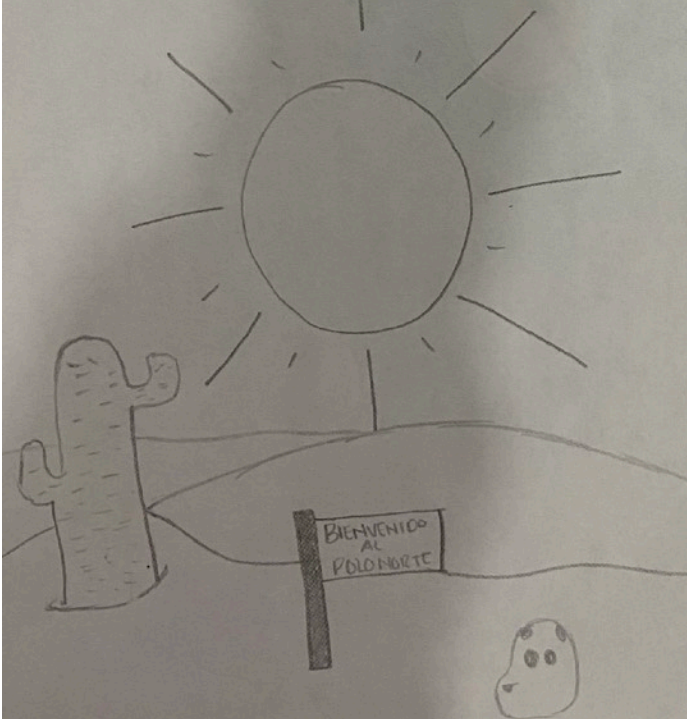
Aplicación de  
técnicas  
Visuales

Real



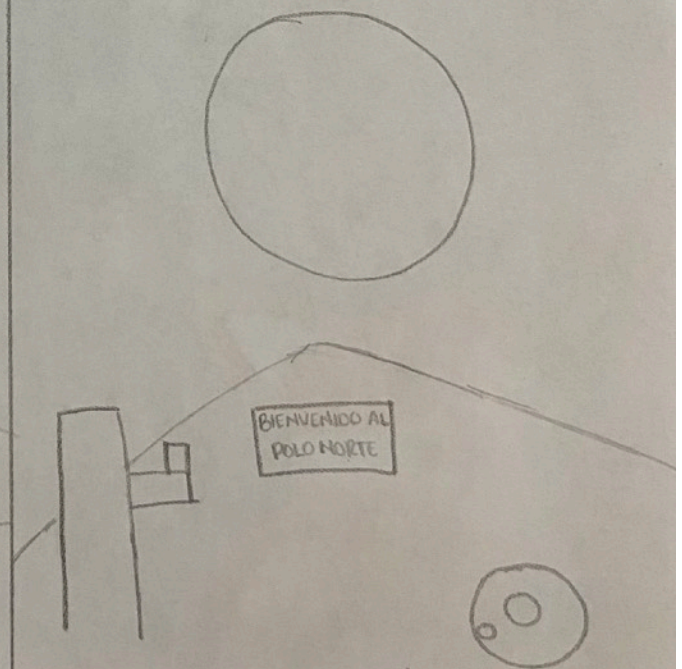
Evitemos que sea demasiado tarde...

Figurativo



Evitemos que sea demasiado tarde...

Abstracto



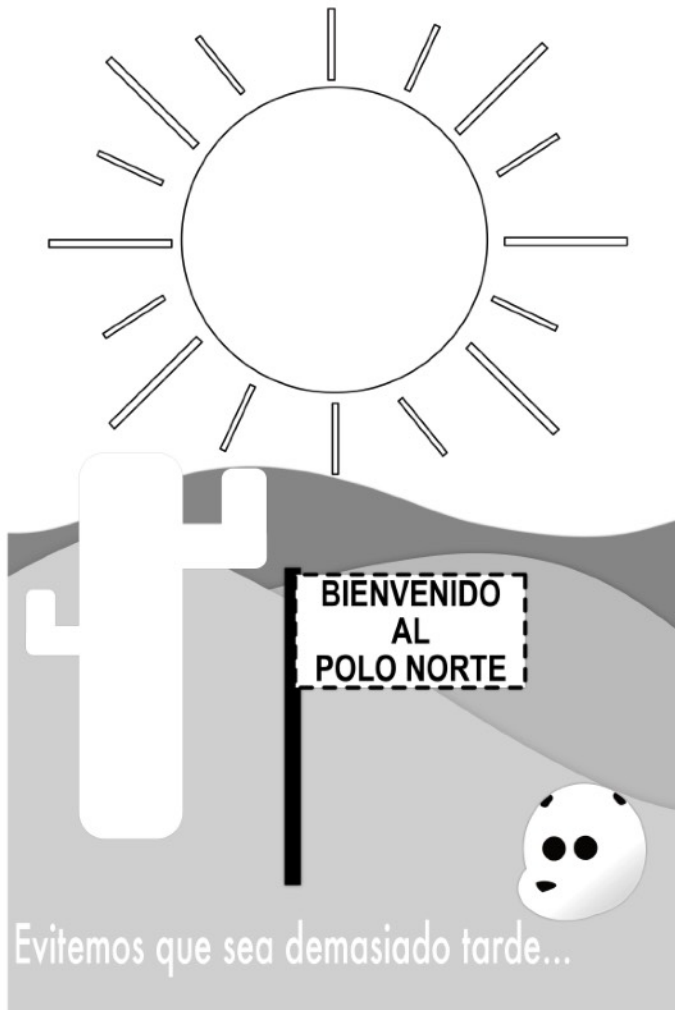
Evitemos que sea demasiado tarde

\*REALISMO

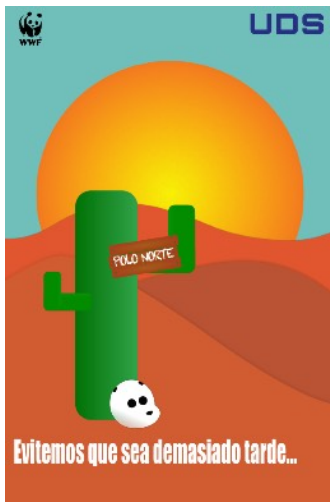


Evitemos que sea demasiado tarde...

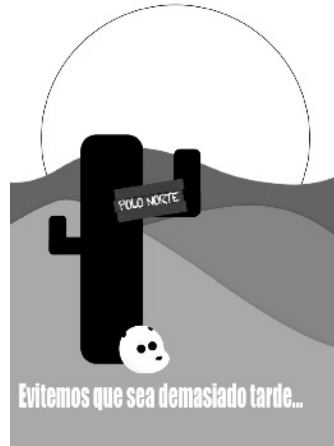
PROPUESTA BLANCO Y NEGRO A COLOR



CORRECCIONES



FIGURATIVO



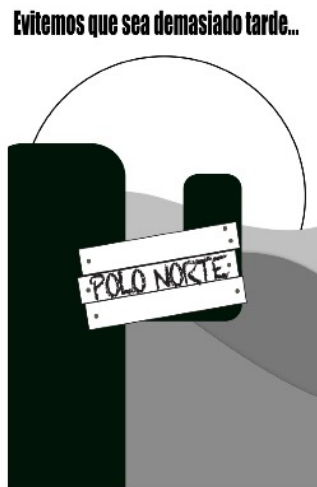
BLANCO Y NEGRO



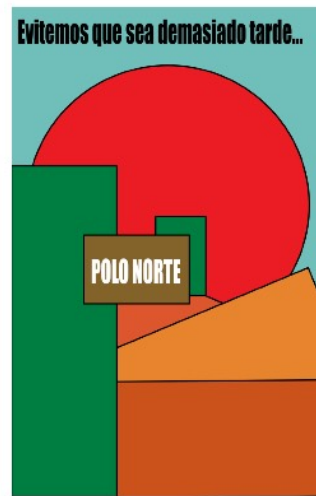
REALISMO



FIGURATIVO



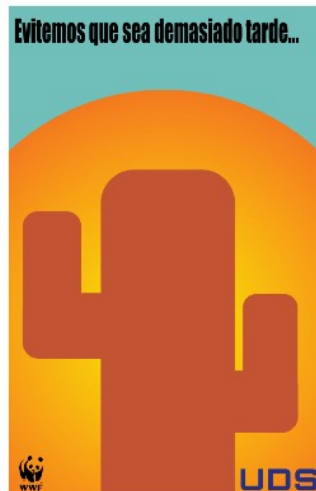
BLANCO Y NEGRO



ABSTRACTO



REALISMO



FIGURATIVO  
PROPUESTA DE UNA SOLA IMÁGEN

SELECCIÓN DE IMÁGEN



## *Etapa Constructiva*

### *Funcionalidad*

Cartel concientizante sobre el cambio climático y el calentamiento global, busca demostrando las consecuencias que trae consigo el seguir dañado excesivamente a nuestro planeta. Representando lo que podría pasar al aumento extremo de temperatura, pérdida de polos y sequías, al igual que el descontrol dentro de la flora y fauna de cada ecosistema.

### *Uso*

Su uso es para representar y concientizar a las personas sobre el cambio climático y despertar en ellos la necesidad de corregir o reducir el daño.

### *Aplicación*

Impresión digital en papel couché de 60x40cm. Se utilizan en su mayoría tonalidades cálidas para transmitir el calor del desierto, utilizando colores vibrantes para captar de mejor manera la atención de nuestro espectador. Se utiliza la tipografía Impact (sans-serif), diseñada para impactar al espectador, buscando de esa manera atraer más la atención y que el mensaje tenga mayor repercusión.

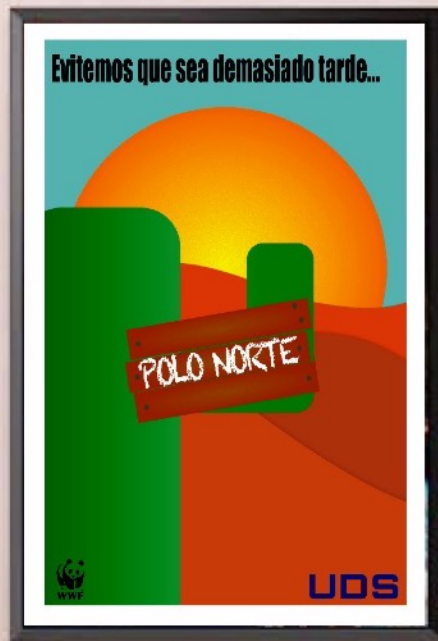
### *Fabricación*

Impresión digital en papel couché de 60x40cm.

### *Distribución*

Será distribuido a lugares de alto movimiento, donde se cuente con una gran cantidad de personas, para llegar a un público mayor.

APLICACIONES





DUMMIE

