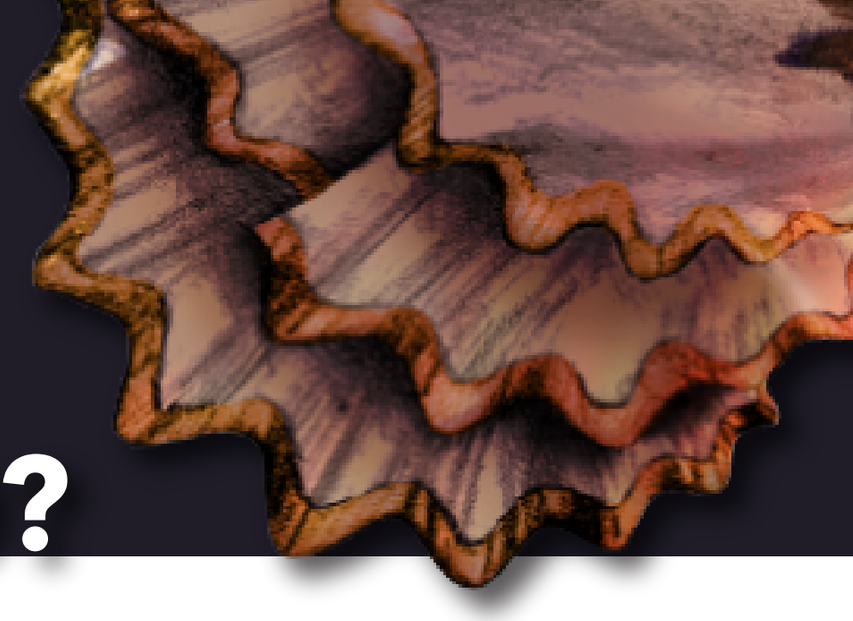
16 BICM

INFORMACIÓN DE BOLSILLO NO. 9

museo arocena

TORREÓN, COAHUILA. MÉXICO

¿QUÉ ES LA BIENAL INTERNACIONAL DEL CARTEL EN MÉXICO?



La **Bienal Internacional del Cartel en México A.C.** es una asociación civil cuya finalidad es crear un proyecto internacional dedicado al cartel con la premisa de que éste es un medio de transmisión de mensajes tan efectivo, que debe existir un agente encargado de recolectar la información para construir la historia del cartel y de la gráfica. Aún más importante, la BICM está pensada desde sus orígenes como la plataforma de intercambio de información de creadores, donde nacen o se impulsan proyectos afines.

Su primera edición se celebró en el Museo del Chopo, desde ese primer momento el jurado se conformó por diseñadores y artistas internacionales para lograr neutralidad y pluralidad de voces. El **Museo Franz Mayer** y el **Museo Arocena** son sedes oficiales para la exhibición de los carteles seleccionados para competir. La BICM está patrocinada por la empresa Hewlett Packard desde el 2000, todos los carteles son impresos para su exhibición por esta empresa (HP).

En el 2020, la BICM cumplió tres décadas de existencia, con 15 ediciones celebradas desde 1990. Desde entonces, ha hecho énfasis en el desarrollo del diseño gráfico socialmente útil, así como en la relación del diseño con las artes y la idea de promover la cultura del diseño como parte de la vida diaria.

Los proyectos a cargo de la BICM son:

- Concurso internacional de carteles.
- Congreso internacional de diseño (CID).
- Archivo histórico en la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, lo que dio lugar a la creación de Casa Cartel.
- Exposiciones temáticas.
- Producciones multimedia.
- Publicaciones editoriales.
- Mercancía oficial.

EL CER-TA-MEN

Cada dos años, la BICM organiza un certamen internacional en el que miles de diseñadores gráficos de distintas partes del mundo participan enviando un cartel de acuerdo con las categorías que se establecen. Esta iniciativa ha influenciado otras bienales del mundo y ha otorgado presencia a México en el extranjero, iniciando a los jóvenes en el mundo del diseño y sus posibilidades para transformar el entorno.

En la bienal se presentan propuestas creativas y de interés social que procuran una estética contemporánea. Entre los temas que se tratan se encuentran: difusión cultural, publicidad, temas políticos y sociales, etc. Reflexionar sobre la cultura y comunicación visual es posible gracias a la comprensión de la vastedad de mensajes visuales percibidos por millones de personas.

CATEGORÍA A

CARTEL PUBLICADO ENTRE 2018 Y 2020
SOBRE CUALQUIER TIPO DE TEMÁTICA

INBAL

CATEGORÍA B

CARTEL PUBLICADO ENTRE
2018 Y 2020 SOBRE CINE

AMACC ACADEMIA MEXICANA DE ARTES Y CIENCIAS CINEMATOGRÁFICAS | AZÚCAR BSM BETA SAN MIGUEL

CATEGORÍA C

CARTEL INÉDITO
POR LA BIODIVERSIDAD

ONU programa para el medio ambiente

CATEGORÍA D

CARTEL INÉDITO POR LA NO VIOLENCIA
CONTRA LAS MUJERES

AMNISTÍA INTERNACIONAL

CATEGORÍA E

CARTEL INÉDITO POR UN MÉXICO LIBRE
DE CORRUPCIÓN

POR UN MEJOR MÉXICO SIN CORRUPCIÓN

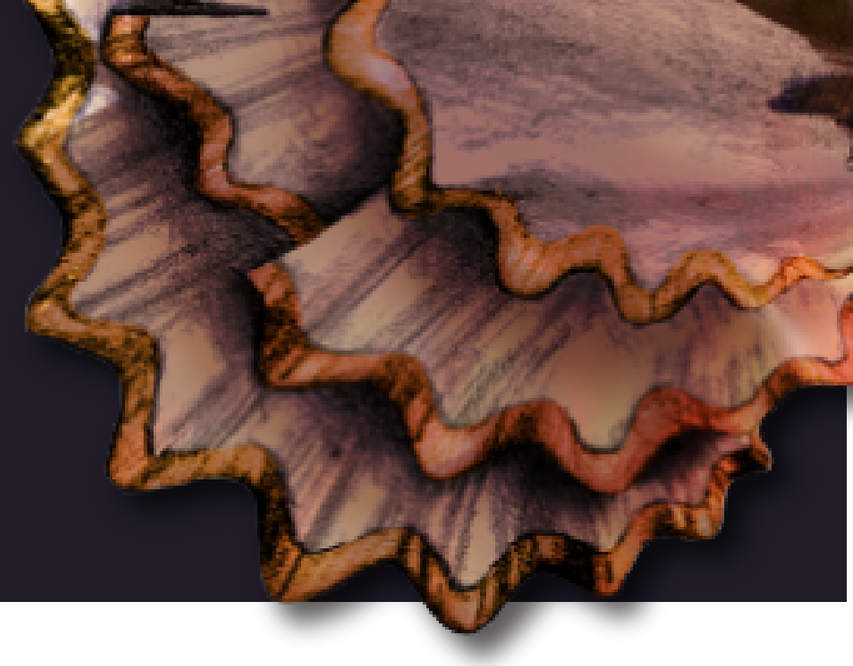
CATEGORÍA F

CARTEL INÉDITO POR MÁS COMPETENCIA
PARA QUE PUEDAS ELEGIR

cofece

Alemania es el país invitado en esta edición.
La inauguración virtual de la BICM será el 18 de marzo a las 7:00 p.m.
Abierta al público a partir del 20 de marzo. La premiación virtual en el Museo Arocena será el 23 de julio.

EL DISEÑO GRÁFICO Y EL CARTEL

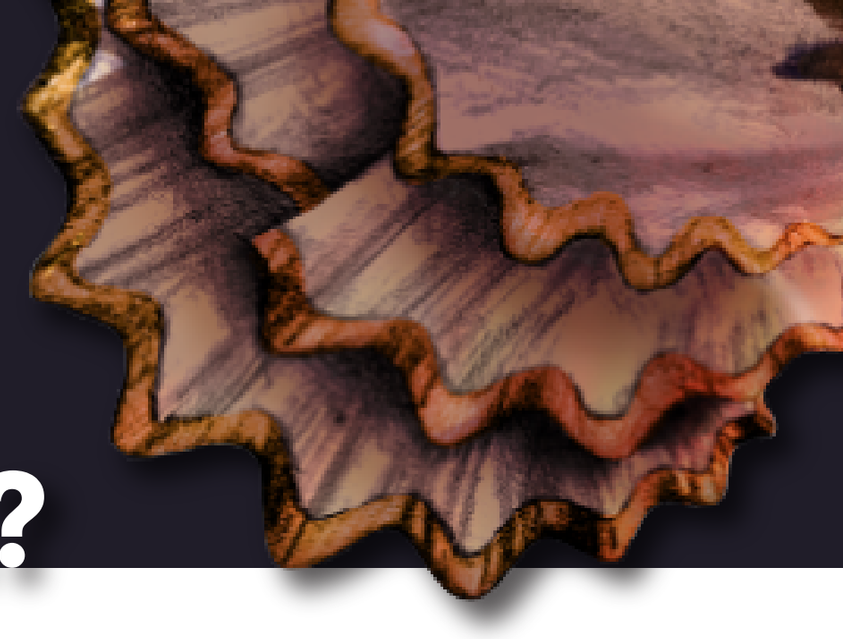


El **Diseño Gráfico** es el oficio de construir y seleccionar signos, símbolos e imágenes y colocarlos adecuadamente en una superficie con el fin de transmitir una idea. Las composiciones creadas por un diseñador pueden leerse en dos niveles: colectivo y personal. La creación de imágenes involucra el uso de símbolos, historias, arquetipos, estereotipos, códigos y convenciones, que conforman un patrimonio simbólico compartido por grupos y por la humanidad. Por otro lado, las experiencias personales, emociones y sentimientos propios, y la manera particular de ver el mundo de cada individuo permiten realizar una interpretación única de las imágenes. Desde los únicos modos de ver, las personas expresan: opiniones, percepciones, afecciones, impacto, etc.

Un **cartel** es un impreso que se coloca en algún lugar y que tiene como objetivos transmitir ideas, dar indicaciones, promocionar algo, enseñar, etc. En la BICM el objetivo es valorar y difundir el cartel como medio de comunicación y expresión.

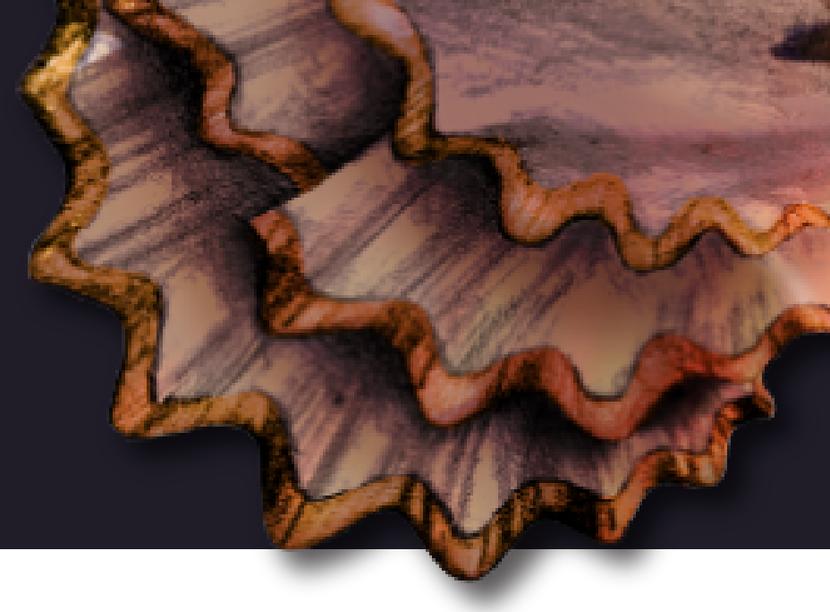
Los carteles son memoria individual y colectiva. Son el resultado de un momento, de movimientos, de necesidades, y con el tiempo se vuelven memoria y patrimonio. Gracias a los carteles y las instituciones que los resguardan, investigan y difunden, es posible conocer aspectos de la historia que de otra manera no podría conocerse con la misma profundidad.

¿QUÉ ASPECTOS INVOLUCRA UN CARTEL?



- **Imagen:** Si el cartel se elaboró utilizando fotografías, ilustraciones, ilustraciones digitales, o es de técnica mixta.
- **Información:** Que la cantidad de texto sea suficiente para que el mensaje se entienda, y que no sea excesivo como para saturar o confundir.
- **Tipografía:** Es el arte y la técnica en el manejo y selección de tipos para crear trabajos de impresión. En diseño gráfico, se entiende por "tipo" a las letras. En las computadoras, por ejemplo, encontramos los tipos como "fuentes".
- **Color:** Este debe contribuir a comunicar un mensaje. Su mal uso puede desviar la atención de lo que se quiere comunicar o puede incluso confundir al espectador.
- **Concordancia:** Todos los elementos anteriores deben tener coherencia y a su vez, relacionarse de forma original y creativa.
- **Calidad en la impresión.**
- **Convencionalismos:** Al momento de transmitir un mensaje, debe considerarse el contexto social, económico, educativo y cultural del público meta. Cada grupo social tiene ideas diferentes con respecto a la ética, la moral, la filosofía, la espiritualidad, la ciencia, la lógica, etc. Todos estos aspectos deben ser tomados en cuenta.
- **Uso del espacio.**
- **Orden visual:** Que cada elemento del cartel esté distribuido de manera que el mensaje sea comunicado adecuadamente.

ACTIVIDADES PARA LOS VISITANTES



Recorridos guiados virtuales: se realizan vía *Zoom.* Costo público general: $50.00, gratuito para escuelas e instituciones culturales.

Mayores informes y agenda:
afacio@museoarocena.com
(871) 712-02-33 ext. 137.

Recorridos mediados presenciales: con todos los protocolos para garantizar la seguridad de nuestros visitantes. 60 minutos de duración.

Mayores informes y agenda:
afacio@museoarocena.com
(871) 712-02-33 ext. 137.

Guía del docente para bachillerato: guía autogestiva que permite que maestros y alumnos aprovechen las obras de arte de las exposiciones temporales en el aula. Esta guía se enfoca en el diseño gráfico y los aspectos teóricos y técnicos de un cartel. Disponible para descarga en el sitio web del museo.

Taller "Comunicar a través del cartel" por el diseñador gráfico y artista urbano Luis Sergio Rangel "Máscara": dirigido a estudiantes de bachillerato. Disponible en el canal de YouTube del museo. Ficha informativa disponible en el sitio web del museo.

Selfie spot: es un espacio, propuesto por el museo para que los visitantes se tomen fotografías y las compartan en sus redes sociales, etiquetando al museo. En esta ocasión, el *selfie spot* estará en el muro falso que se encuentra en medio de la primera sala.

Las categorías estarán dispuestas de la siguiente manera:

Arriba (entrando al edificio Russek): Categorías B, C, D y E
Abajo: Categorías A y F