



ADG

NUMERO1 AÑO1 JUNIO 1991



**EXPERTOS
EN
FOTOCOMPOSICION**



La pregunta es ¿qué hacemos para lograrlo?, ¿somos concientes de la situación en la que estamos?

A través del diálogo, obtendremos respuestas y soluciones a problemas que sólo con la integración de todos los profesionales pondrán al Diseño Gráfico en su lugar.

Qué es ADG hoy

Esta asociación tramita su personería jurídica, tiene una Comisión Directiva provisoria que ha tomado la responsabilidad de llevar adelante el proyecto de una Asociación de Diseñadores Gráficos Profesionales del Uruguay. Cuenta además con las comisiones: Administrativa, Financiera, Educativa, Relaciones Internacionales, Comunicación y Editorial.

La edición del presente boletín es una de las tareas a la que los socios pueden integrarse. Se han formado además dos grupos para el estudio de un proyecto de aranceles y un código de ética.

Algunos han preguntado que beneficios tienen siendo socios de ADG. Los beneficios, generales y particulares, dependerán de una activa integración y participación de todos los colegas. Para lograr un arancel, un código de ética, encuentros, seminarios y talleres, la colaboración y el acercamiento de nuevas ideas es fundamental.

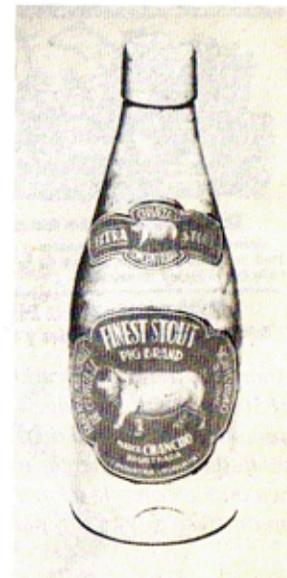
Esperamos, que estas páginas sean el medio para la polémica sobre nuestros problemas. Desde ya creemos que será enriquecedora y motivará en nuestro medio el cambio que necesitamos. Dependemos de nuestra creatividad y capacidad para diseñar nuestro futuro.

PRESENTACIÓN

Deseamos iniciar un diálogo creativo con los profesionales que, en el Diseño Gráfico, cumplen su actividad en nuestro medio.

ADG nace con la intención de nuclear todas las inquietudes y propuestas que generen una amplia interrogación sobre nuestro perfil profesional, analizando la problemática actual y la futura. Trabajaremos para instrumentar soluciones tanto en el plano profesional como en el de la formación de nuevos colegas.

En nuestro país aún no existe un reconocimiento profesional del Diseño Gráfico, como lo deseáramos. Es objetivo de ADG que éste ocupe el lugar que le corresponde. Queremos que el Diseño Gráfico sea una profesión jerarquizada tal como ocurre en otros países.



En carátula: Anónimo, detalle de la etiqueta de la cerveza "Marca Chancho", circa 1920 en Montevideo.

Arriba: botella en Gres "Marca Chancho" con etiqueta y collarete. Frente y Anverso.

Plaza Cagancha 1356/204
 Teléfonos: (5982) 90 42 56 - 90 23 38
 Fax: (5982) 90 33 39
 CP 111 00. Montevideo - Uruguay
 Casilla de Correo 945



Diligencia de San José.

Sala de Montevideo los martes y sábados, y de San José los lunes y viernes a las 8 de la mañana. Ajena! sala del Uruguay nóm. 29.

Diligencia de Minas.

Sala de Montevideo los sábados y de Minas 1

Anónimo, aviso publicado hacia 1850, grabado de origen desconocido, el tipo de diligencia no se ajusta a las existentes en Uruguay. Se conoce como la primer ilustración en un aviso de nuestro país.

Comisión directiva

Jorge de Arteaga
 José Prieto
 Jorge Rodríguez
 Marcos Larghero
 Domingo Bellagamba
 Alfredo García

Comisión fiscal

Fernando Alvarez
 Thomas Lowy
 Rodolfo Fuentes

Socios Activos

Washington Algaré
 Domingo Ferreira
 Horacio Guerriero
 Daniel Emmenegger
 Cecilia García
 Hugo Alies
 Fidel Sclavo
 Leonel Aguirre
 Hector Contte
 Mario Serantes
 Carlos Vela
 Carlos Vilariño
 Daniel Carbajal
 Pablo Gentile
 Mario Sagradini
 Silvia Pena
 Jorge Torres
 Osvaldo Russo
 Antonio Pezzino
 Nelson García
 Carlos Atquistapace

Fernando Zabala
 Gualberto Tejera
 Nelson Ardemagni
 Tomas Pla
 Fernando Berruti
 Santiago Blengio
 Alfredo Echaniz
 Víctor Rostagno
 Milton Silva
 Francisco Díaz
 Gabriel Pasariza
 Rodolfo Jourdan
 Fernando Méndez
 Elena Maldonado
 Cristina Cristar
 Cecilia Peluffo
 Sergio Fernández
 Miguel Battegazore
 Wilmar Pereira
 José Facciolo
 Arturo Bustamante
 Rodolfo Marconi
 Miguel Bia
 Walter Aiello
 Alberto Goyeneche
 Ariel Di Mateo
 Antonio Dabiez
 Daniel Pereira
 Héctor López
 Raúl Sánchez
 Jorge Cambre
 José Luppinnacci
Socios Suscriptores
 Julio Antúnez
 Daniel Sánchez

En el próximo número
 daremos a conocer
 las bases
 para al participación
 en la
 Guía
 de Diseñadores
 Gráficos 1992
 sólo podrán participar
 aquellos que tengan más
 de 3 meses de antigüedad
 en ADG

UNA HERRAMIENTA QUE NOS LIBERA

Un crítico célebre planteó una vez esta gran interrogante: "¿vamos hacia el arte de las máquinas?", frase que denota una gran ignorancia de la problemática, ya que equivale a decir: "¿vamos hacia el arte del pincel?".

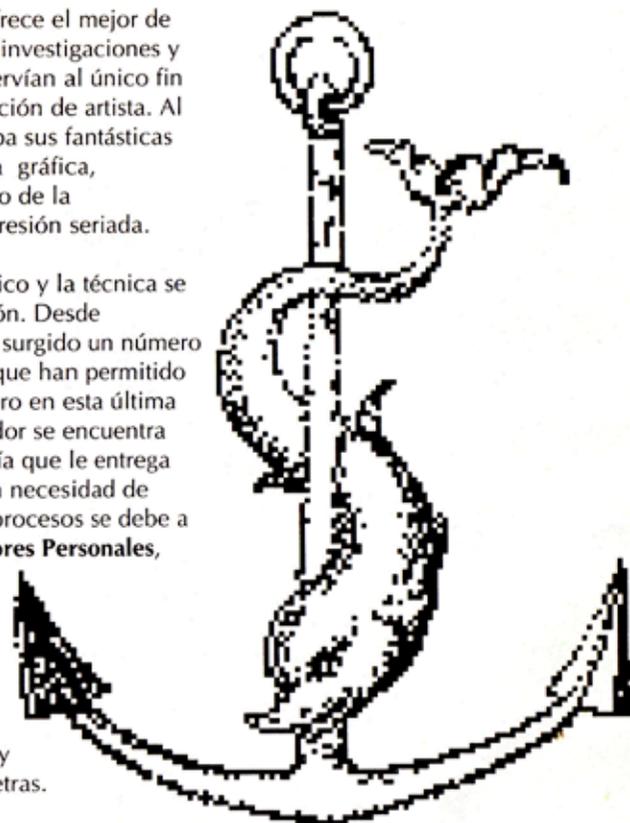
Leonardo Da Vinci era consciente de las limitaciones del espíritu humano, pero contaba con la curiosidad necesaria para investigar sus posibles dimensiones. Poseyendo la fuerza de encontrar nuevos senderos para la solución de un problema, fue a la vez inventor y artista, por lo que se convirtió en precursor de la combinación de arte y técnica.

Un diseñador creativo, quien actualmente trabaja con computadoras, se asemeja un poco a este artista del Renacimiento en lo que respecta a los diversos talentos que exige su arte. El diseñador debe contar con la capacidad de comprender y adaptarse, para poder interpretar una multitud de informaciones, utilizando finalmente para su obra la técnica que mejor se adapte a ella. En el centro de todos sus talentos y de las secuencias técnicas se encuentra la visualización de la acción en imágenes gráficas. En el caso de Leonardo esto se realiza mediante el compás, la regla, el lápiz y el pincel. Hoy día las posibilidades gráficas de la electrónica se añaden a los antiguos medios. Entre el instrumental de antaño y el actual se encuentran las técnicas desarrolladas e introducidas en nuestro siglo, como por ejemplo las tomas estereoscópicas, los efectos fotográficos, procesamiento de imágenes a varios niveles, etc. Una selección ampliada de tal manera exige una integración inteligente en su aplicación práctica. Para ello debería resultar siempre decisiva la creatividad, es decir, la decisión de qué método será el mejor dentro de las limitaciones materiales planteadas por el proyecto.

En este caso Leonardo ofrece el mejor de los ejemplos, ya que todas sus investigaciones y sus experimentos finalmente servían al único fin de resultarle útiles en su condición de artista. Al tiempo que Leonardo imaginaba sus fantásticas obras, el primer artesano de la gráfica, Gutenberg, nos abría el mundo de la información a través de la impresión seriada.

Una vez más el arte gráfico y la técnica se unen en pro de la comunicación. Desde Gutenberg a nuestros días han surgido un número muy importante de máquinas que han permitido mejorar la industria gráfica. Pero en esta última década del siglo XX el Diseñador se encuentra nuevamente con una tecnología que le entrega todas las posibilidades a él, sin necesidad de intermediarios. Esta unión de procesos se debe a la aparición de los **Computadores Personales**, que permiten que desde nuestro estudio elaboremos no sólo la Idea sino también las películas. En todo este proceso contaremos con diversas herramientas, como programas de armado, diseño y gran cantidad de familias de letras.

A su vez algunos artistas han encontrado en la computadora un nuevo medio, creando así un lenguaje gráfico distinto a los que se conocían. Para aquellos que se encuentran comprometidos en la creación y prueba de nuevos productos, la ventaja del diseño por computadora radica en la fluidez del proceso y en el hecho de que las especificaciones, una vez almacenadas, pueden ser modificadas. Se puede jugar con la imagen en la pantalla alterando una y otra vez las especificaciones, una característica que no sólo puede ahorrarle al diseñador horas de dibujar, sino que puede liberar su imaginación. Es en esta "liberación" de la imaginación donde está la producción de concepciones hasta ahora imposibles. De todas formas el computador no deja de ser una herramienta, ya que él no soluciona los problemas de estructura o la elección de tipografía. Por eso la afirmación de que vamos al



Aldus Manuzio, marca del impresor (1449-1515). Digitalizada por un scanner de mano

arte de las máquinas, no es compartida, dado que ni el lápiz, ni el pincel, tampoco solucionan cualquiera de los problemas que el trabajo gráfico plantea.

La aparición de esta nueva tecnología ha permitido que los Diseñadores encuentren otros campos de trabajo, como lo es la creación de "plantillas" para empresas e instituciones, pequeños programas que mantienen intacta la Imagen Corporativa, pero permiten que una secretaria sin ningún conocimiento de gráfica elabore una lista de precios, etc..

Además muchas compañías continuamente adquieren tecnología de avanzada para sus comunicaciones de negocios. A lo largo de los años, nosotros hemos visto en el área de los negocios, pasar de la máquina de escribir manual a la eléctrica y luego a centros de procesamiento de palabra centralizados. Más recientemente, los escritorios de los oficinistas han sido equipados con computadores personales y variados paquetes de software para procesamiento de palabra, planilla de cálculo, gráficos y correo electrónico. Ahora grandes y pequeñas empresas indistintamente están avanzando más allá del concepto "carta" de los procesadores de palabra hacia la extrema calidad de la fotocomposición en el marco de la edición de escritorio (autoedición). Como resultado, los empresarios en todo el mundo están utilizando computadores personales para crear comunicaciones impresas más efectivas dentro del marco de oficina. En estos casos se ha recurrido a Diseñadores Gráficos para estructurar sus impresos con mayor efectividad.

En consecuencia tanto en el hecho de que el Diseñador cuente con su computador y que sus clientes puedan tener diseños en su máquina para ser llenados, hace que esta nueva técnica entre en la Gráfica para no abandonarnos por mucho tiempo. Creemos que, de aquí en más los distintos mercados estructurarán sus sistemas de comunicación en base a redes informáticas y

sistemas digitales. No pudiendo quedar el Diseño Gráfico ajeno a estos procesos.

Ahora bien, en nuestro país la adquisición de tecnología siempre es compleja, ya que la falta de recursos económicos como las deficiencias del mercado nos limitan permanentemente haciendo que la elección de productos se haga difícil.

De todas formas en Uruguay contamos con bastantes opciones en los dos planos más importantes de este tema, es decir en el Hardware y el Software.

El Hardware

En el hardware vamos a contar con dos grandes sistemas, la de los Macintosh y la de los PC. La diferencia fundamental podemos decir que esta dada en sus Sistemas Operativos y sus Procesadores. El procesador es un chip que maneja las funciones de control, lógica y aritmética, pudiendo con distintos procesadores obtener el mismo resultado, pero lo que sí se modifica es la forma de comunicación con el usuario. Es importante no confundir el procesador con la velocidad de operación, ya que esta está dada por el reloj exterior de cada equipo.

Los Sistemas Operativos, como lo dice su nombre, son los que regulan la forma de operar de cada máquina. En consecuencia el que aparezca la letra "A" en la pantalla, cuando se toca la misma en el tablero se debe al Sistema Operativo, al igual que el reconocimiento de tener un disco duro o una disquetera en el equipo. También los Sistemas Operativos condicionarán la interfase, o sea la forma de comunicación con el usuario y el uso de programas. Para los procesadores de Mac existe un Sistema Operativo y para los PC existe otro, cada uno tiene distinta forma de comunicación con el usuario.

Lo importante es no confundir las diferencias de Hardware con los Sistemas Operativos, por ejemplo el tema de la velocidad de operación. El mejor rendimiento de un equipo



va a estar dado por: Velocidad del reloj, Velocidad de lectura del Disco Duro, Memoria RAM. Es decir que a procesadores equivalentes son estos tres factores los que van a insidir en mi mejor operatividad. Por supuesto que según la aplicación que cada uno le dé se necesitarán mayor capacidad de Disco Duro, Memoria RAM, Monitor Color, Potencia de Procesador y Velocidad de reloj. Es claro que la configuración básica de un equipo son su CPU, con disquetera/s, Disco Duro, Teclado, Monitor Monocromático y Ratón. Cada CPU viene con un mínimo de memoria RAM, que deberá ajustarse según los programas a usar o en su defecto ser ampliada. Para aquellos que deseen hacer diseño el Monitor Color es fundamental, ya que se pueden obtener separaciones de color. A mayor uso de aplicaciones, un mayor disco duro es importante para no tener problemas de pérdida de archivos. Y siempre es importante revisar los requerimientos de Hardware de los programas a usar.

Otro punto fundamental son las Impresoras Laser, en nuestra plaza se encuentran dos tipos, las que manejan lenguaje PostScript y las que no lo hacen. El manejo de este lenguaje va a permitir sacarle a los programas el máximo de rendimiento. Mientras que de no trabajar con él estará limitado el uso de tipografía y en el uso de programas de diseño. Encontramos impresoras de 300, 800, 1024, 1690, y 2400 puntos por pulgada cuadrada. Claro está que a mayor cantidad de puntos mejor resultado, por ejemplo, con impresoras de 1024 en adelante se puede obtener un muy buen Fotocromo.

El Software

En nuestro país contamos con los programas más usados a nivel mundial, tanto sea para equipos Macintosh como PC. Se pueden dividir en dos categorías: los programas de Armado y los de Diseño. En los programas de armado sin duda alguna el más utilizado es el Aldus PageMaker¹, pero de todas formas encontramos también el Ventura de Xerox (soló

para PC). El resultado final de los diseños es el mismo pero varía su forma de operación siendo en el Ventura bastante más compleja. Cualquiera de los dos nos dan la más alta calidad al imprimir, dado que la misma esta condicionada por la impresora laser y no por los programas.

Encontramos en la parte de Diseño a Aldus Freehand², Adobe Illustrator, Corel Draw³ y Lotus Freelance³ que también darán la máxima calidad al imprimir. Todos menos el Adobe trabajan con color, lo cual no quiere decir que permitan hacer una separación color, para eso existen programas de separación como Aldus PrePrint.

Aldus Freehand y Corel Draw cuentan además con la paleta de Pantone, que al igual que el Lotus Freelance sí hacen separación lineal.

El tema de las Fuentes o Tipos de Letra es importante tenerlo en cuenta también, estas van a depender de dos cosas, primero de la impresora laser y segundo de fuentes cargables por software. Las fuentes que vienen con la laser las veremos en todos los programas que tengamos instalados. Las que son por software dependerán de los programas con los que trabaje. Por ejemplo todos los programas de Mac la habilitarán, al igual que todos los programas que corran bajo Windows en los PC. Las impresoras que manejan PCL no permitirán contar con tantas fuentes en los programas, de ahí que encontremos valores tan diferentes de una marca a otra.

Esperamos que esta primera aproximación al tema, sea útil en este fascinante y complejo mundo de la informática aplicada al Diseño Gráfico. Profundizaremos en futuras notas sobre hardware y software, ya que cada uno de ellos tiene un número muy grande de opciones.

José Prieto

- 1 Cuenta con paleta de Pantone en su versión 4, tanto para PC como Mac haciendo separación lineal.
- 2 Soló para Mac.
- 3 Soló para PC.

LOS GRÁFICOS DEL PAÍS

Bases del certamen

1. Podrán participar todos los creativos, anunciantes de agencias de publicidad del país, a excepción de los integrantes de Punto Publicidad.

2. Participarán todos los avisos publicados en El País, desde el 1 de enero al 30 de junio de 1991.

3. Los avisos serán en blanco y negro y color.

4. Los concursantes deberán enviar la página completa donde fue publicado el aviso, acompañada de fecha de publicación y especificando el número de la página.

5. El fallo del jurado será inapelable.

6. Los creativos y agencias que participen, por el hecho hacerlo, aceptan las presentes bases.

Premio de Oro

El Equipo Creativo (Director Creativo, Director de Arte, Director de Medios y Ejecutivo de Cuenta) recibirán U\$S 4.000 para todo el equipo.

Premio de Plata

La Agencia y Anunciante recibirán 1.000 centímetros cada uno. El premio incluye también una plaqueta.

Premio de Bronce

Recibirán plaqueta y diploma: el Director Creativo, Redactor y Director de Arte. Diploma para la Agencia y el Anunciante.



SIETE DÍAS Y MEDIO

Desde siempre, el diseño, de alguna manera, ha participado en la vida del hombre, único "bicho" capaz de modificar su entorno, creando formas, útiles, objetos. Partiendo de elementos que la naturaleza brinda, los toma, adapta, transforma y basándose en ellos, crea otros más aptos para sus fines.

Primero el objeto debió ser cumplir satisfactoriamente su función. Luego, ya satisfecho este requisito, surge la necesidad de embellecerlo. Muchas veces se manifestaba únicamente en decoraciones más o menos acertadas, que por medio de colores y dibujos primitivos (o no) señalaban usos específicos o identificaban al usuario. Eran diseños de creación artesanal; no habían dos iguales.

En épocas posteriores los maestros artesanos y los artistas crearon verdaderas maravillas, obras únicas y en aquellos tiempos, irrepitibles, fruto de geniales talentos personales. La evolución, el surgimiento de la imprenta primero y más cercanamente la era industrial, permitieron la reproducción de objetos y dibujos haciéndolos accesibles a muchos más.

De la necesidad de orientar la producción racional y estéticamente, surge el diseño industrial. Y de la famosa escuela Bauhaus hasta hoy la evolución ha sido bastante significativa. Hoy el buen diseño se interconecta profundamente con el marketing y llega a ser el factor determinante en la venta de muchísimos objetos. Adquiere status social y no pocas veces trasciende la función misma del objeto.

El Diseñador Industrial suele ser un personaje reconocido, (en otras latitudes) y quien con sus obras, alimenta las colecciones de varios museos de arte moderno.

El Diseño Gráfico es una rama del diseño industrial, quizás la más cercana de todas al artista clásico, porque si bien está fuertemente condicionada por factores como medios de reproducción, marketing, etc., conserva todavía una buena dosis de libre creatividad.

La amplísima y rica gama de elementos, de todos los tipos que deben manejarse, hacen que frente a un mismo requerimiento, se den tantas soluciones como diseñadores participen. Y estas soluciones tengan o no trascendencia social participarán de la cotidianeidad de muchísimos seres, aparentando poco, o mucho, como es el caso de una buena señalización. Y aún ejemplos netamente comerciales (etiquetas, envases, etc.) que no pretenden cambiar la vida de nadie, el toque del buen diseñador manejando colores y formas logra, alternar y renovar las sensaciones estético-visuales de los destinatarios. Un buen imago tipo puede ser un embajador globalmente reconocible y su mensaje llegar a casi todos lados.

John Lennon dijo una vez, que "Los Beatles" eran más famosos que Jesucristo. ¿Alguien duda hoy, que algunas marcas o símbolos sean más conocidas internacionalmente que por ejemplo los símbolos que identifican a las diferentes religiones?

Eso es consecuencia de la producción industrial, la difusión electrónica y el buen diseño.

El Diseño, al ser un lenguaje específico de comunicación, debe poseer sus propios códigos elementales de escala, forma y color.

Necesita su propia gramática de la composición para integrar estos códigos elementales en mensajes que, expresados a través de los sentidos unen el hombre al hombre más estrechamente que las palabras.

Walter Gropius

Hoy las imágenes y marcas están en todos lados, los logos se han integrado a la moda, a los vehículos, al paisaje. Las marcas visten los equipos deportivos y a 300 k.p.h. en fórmula 1 son una tanda velocísima. Dejaron sus lugares clásicos para enviar sus mensajes desde los puntos más insólitos.

La variedad y simultaneidad de mensajes produce una competencia feroz por la preeminencia y el destaque. esto conlleva en muchísimos casos una lamentable polución visual, aparentemente inofensiva y por tanto más difícil de detectar. Cada color, cada letra, cada forma en cada diseño debe ser estudiada cuidadosamente, para que éste llegue con su mensaje y compita eficaz y dignamente, más allá de las exigencias del cliente y las limitaciones económicas, si las hubiera, sin lastimar el entorno.

El diseñador debe dar el máximo y asumir un doble compromiso, el inherente a su tarea; comunicar gráficamente y el de innovar creativamente, para así en lo posible enriquecer visualmente a todos los receptores del mensaje y por lo tanto en esa búsqueda a sí mismo. Cada trabajo implica en nosotros un desafío, la diversión de realizarlo y el placer de arribar a la solución buscada. Luego, medios reproductores mediante, verlos por allí y sentirse como padre de multillizos.

¡Pobre Leonardo! ¿cuántas personas habrán visto, o siquiera conocido la existencia de su Gioconda, antes de que la imprenta la acercara a todo el mundo?

Bueno, ese privilegio; llegar fácil y rápido con ejemplares idénticos a miles de receptores diferentes, no lo tuvo ni siquiera el Creador en aquellos 7 días, por lo tanto, usémoslo dignamente, la responsabilidad no es chica, a veces hasta disponemos de más tiempo.

Marcos Larghero

CARTELERA DE ACTIVIDADES

Conferencia de ADG en las 5ª Jornadas de Tecnología Administrativa.

Panelistas: Jorge de Arteaga, José Prieto
Tema: El Diseño Gráfico y los formularios, cómo mejorar su funcionamiento.

Presentación del software Aldus PageMaker 4.0
La presentación de este software se hará conjuntamente con la conferencia de ADG ya mencionada. Los dos eventos serán en el BROU, Suc. 19 de Junio, 13 de junio. 1991.

Mario Sagradini expone

Museo Juan Manuel Blanes, Av. Millán 4015 desde el 23 de mayo, 1991.

CHICAGO-CHICAGO

Congreso mundial de IFI

Del 9 al 14 de junio, se realizará la 15ª Asamblea General y el Congreso de IFI (International Federation of Interior Designers), en la ciudad de Chicago. **ADDIP** (Asociación de Decoradores y Diseñadores de Interiores Profesionales del Uruguay) estará presente en dicho evento a través de sus delegados; el presidente de la Asociación Arq. **Oswaldo Mara** y el directivo **Alberto Delafond**. Estos distinguidos amigos llavarán la representación de ADG ante los miembros de **ICOGRADA**, que sin duda estarán presentes, en vista al próximo 14º Congreso y Asamblea General, a realizarse en Montreal del 25 al 30 de agosto próximo. Buen viaje a Mara y Delafond.

ICOGRADA

Esta sigla representa al Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico. **ADG** gestionará pertenecer a esta importante institución que, como lo dice su nombre nuclea a los diseñadores gráficos de casi todo el mundo. La sede se encuentra en Londres y la dirección es:

ICOGRADA, PO BOX 398, London W11 4UG, ENGLAND.

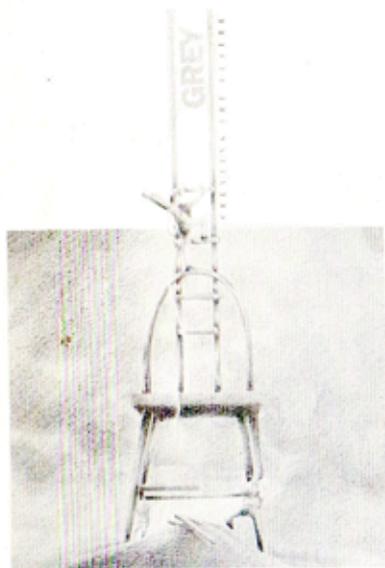
PAPELERIA
pb
BUENOS AIRES

ARTICULOS
DE OFICINA
LIBRERIA
DIBUJO
ESCOLARES

Buenos Aires 480
Tels.: 95 32 12 - 95 18 88



TEATRO CIRCULAR
de MONTEVIDEO
URUGUAY



Logotipo Teatro Circular: Rodolfo Fuentes.

Ilustración para la tapa del Anuario Grey 1990, Horacio Guerrero.

Logotipo que representará a Uruguay en la Feria de Sevilla en 1992: Miguel Bategazzore.

BOLETOS

ADG, HELVÉTICA DEMI

Muchos colegas se preguntarán quién y por qué hizo ese logotipo para ADG. ¿Porqué no se realizó un concurso? Hagamos un poco de historia: en la segunda reunión de la Comisión Directiva de ADG, se planteó la necesidad de tener inmediatamente una Imagen Institucional.

Es muy claro que la Asociación debe de representar a todos los Diseñadores y no identificarse con uno en particular, ya que esto puede molestar o perjudicar a otros. La solución que encontramos es la misma que la de nuestros colegas en otros países: la sigla ADG en Helvética. Inclusive la organización que nuclea las asociaciones de Diseñadores Gráficos del mundo (ICOGRADA) resolvió el problema con la Helvética también. Pareció lógico entonces adoptar el criterio que a nivel mundial las asociaciones de Diseñadores Gráficos tomaron.

BUENAS FUENTES

El Teatro Circular organizó en el mes de mayo un concurso para el diseño de su logotipo. El jurado estuvo constituido por Olga Larnaudie (crítica de arte), Osvaldo Reino (escenógrafo) y Elena Saavedra (actriz). El primer premio fue otorgado a **Rodolfo Fuentes** y tuvieron menciones: Fidel Sclavo, Héctor Contte, Daniel Daners, Roberto Cancro, Oscar Laguarda, Ines Larida y el trío Alejandro Sequeira, Pablo Uribe y Eduardo Cardozo.

Nuestras felicitaciones al ganador y un tirón de orejas a los que concursaron y aún no son miembros de ADG. También corresponde un tirón de orejas al Teatro Circular por no incluir ni un solo gráfico en el jurado, ¿hasta cuándo?

EL QUE FUE A SEVILLA...

El sábado 18 de mayo se dió a conocer el fallo del concurso de Logotipo que representará a Uruguay en la Exposición Universal de Sevilla en 1992. El jurado estuvo integrado por Olga Larnaudie (crítica de arte), Alfredo Testoni (fotógrafo) y Alicia Haber (crítica de arte).

El ganador fue nuestro compañero **Miguel Bategazzore** seguido por Roberto Cancro, José Diego Tocco y Fiorella Alberti.

Una vez más tenemos que repetir lo dicho en el caso de Fuentes, felicitaciones y tirones de oreja. ¿Mejor no continuar con el tema de los jurados y bases, verdad?; por lo menos por este número. Lo que sí vale la pena destacar es el repetido error de la prensa de no publicar el Logo ganador.

I ♥ NY

Este año Grey Advertising por segunda vez, realizó un concurso entre sus Directores de Arte de todo el "Mundo Grey", para la carátula de Anuario 1990. El llamado llegó a 45 filiales en todo el mundo, presentándose 60 propuestas. Fue **Horacio Guerrero** quien se destacó entre directores del más alto nivel. Este mes Hogue viajará a New York como resultado de un excelente trabajo. Deseamos una muy fructífera tarea en Grey NY y que se concreten nuevos objetivos. Con toda seguridad Horacio al regresar nos dirá como Milton Glaser, I ♥ NY.

ADG, FRANQUICIAS, SE ACABA!

El 1 de Octubre se termina el período de franquicias para ingresar a ADG como socio Profesional Activo. A partir de entonces los ingresos se harán según los estatutos.

LIBROS Y PUBLICACIONES DE DISEÑO GRAFICO, DISEÑO, FOTOGRAFIA, COMICS, PUBLICIDAD Y ARQUITECTURA



G R A F F I T I

COLONIA 883
TEL. / FAX (5982) 92 29 76

REPRESENTANTE EXCLUSIVO



ROTOVISION



ALDUS CORPORATION

Presenta en Uruguay **Aldus PageMaker 4.0**. El programa más potente de autoedición.
Con nuevas prestaciones como la Paleta de Pantone, más cuerpos (de 4 hasta 650),
Condensación, Expansión, Rotación, Indices, Corrector ortográfico y mucho más.

PageMaker®



NAMER

Representante exclusivo para Uruguay
Germán Barbato 1358/502
Teléfono: 91 03 82, Fax: 92 33 71