

Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Escuela de Diseño

Polla boleto 77 años de historia

Memoria para optar al título de Diseñador Gráfico

Por :

Lorena Machuca Pino

Profesor guía :
Alejandro Estrada

2012

No autorizado por el autor para ser publicada a texto completo en Cybertesis

Resumen . .	4
Indice . .	5
NO DISPONIBLE A TEXTO COMPLETO . .	9

Resumen

En este proyecto, se tomará como referente la Polla Chilena de Beneficencia, especialmente debido a su presente apoyo social a un largo listado de instituciones beneficiarias relacionadas a la salud, al cuidado de niños y adultos mayores, entre otras organizaciones. Particularmente, se analizará el juego de tipo lotería que dio origen a esta empresa, el Polla boleto, el cual desde sus inicios, en el siglo XX hasta hoy en día, presenta un gran trabajo visual, cuyo desarrollo y evolución gráfica, da cuenta de una reformulación constante, de acuerdo a su contexto histórico, político, económico y social, que fue cambiando de estilo gráfico, de cantidad de dinero destinada en sus premios y de moneda vigente. A la vez, conserva algunos de sus elementos característicos, y se convierte en una pieza gráfica de valor, aunque no demasiado conocida, inserta en un área tan distinta como lo son los juegos de azar. Con esta investigación podremos ver su recorrido en todos estos años, el proceso gráfico que se ha llevado a cabo y que forma parte del Patrimonio Cultural Visual de nuestro país, teniendo entre sus ilustraciones importantes componentes de nuestra historia, como próceres de la patria, monumentos arquitectónicos, paisajes y pinturas de reconocidos artistas, entre otros.

Con este proyecto, se busca plasmar la historia y el desarrollo que ha tenido el Polla Boleto, valorizándolo como parte de nuestra gráfica y que sirve de testimonio de nuestra propia historia como país.

Indice

INTRODUCCIÓN 13

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO15

Descripción del proyecto15

Definición de la Necesidad16

Justificación del Proyecto16

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN17

Objetivo General17

Objetivos Específicos17

MATERIAL Y MÉTODO19

Mapa esquemático del trabajo realizado19

Metología utilizada 20

Recopilación de antecedentes20

3.1.1 Recopilación de Polla Boletto21

3.1.2 Recopilación de Información histórica e imágenes27

IV. MARCO TEÓRICO31

1. Juegos de Azar32

1.1 Cronología32

1.2 Definición32

1.3 Historia de los juegos de azar32

2. La lotería35

2.1 Cronología35

2.2 Definición35

2.3 En el mundo38

2.3.1 La Loteria Nacional de España38

2.3.1.1 Los Sorteos38

2.4 En Chile41

3. Empresas chilenas del rubro y sus historias41

3.1 Lotería de Concepción41

3.1.1 Beneficencia42

3.1.2 Sus juegos Principales42

3.1.3 Boletto de Loteria43

3.2 Polla Chilena de Beneficencia44

3.2.1 Sus Historias	44
3.2.2 Beneficiarios	47
3.2.3 Sus Juegos	48
4. El Polla Boleto	52
4.1 Historia de los Sorteos	55
4.2 Nueva Tecnología	58
4.3 Los Sorteos en la Actualidad	58
4.4 Seguridad en los Boletos	60
4.5 El diseño de Polla Boleto en sus inicios	60
4.6 Su Diseño en la Actualidad	60
4.7 Los Afiches de Waldo González	64
4.8 Características de Polla Boleto	65
4.8.1 Análisis Gráfico : Temáticas del Polla Boleto	65
5. Lugares de Diseño e Impresión de los Polla Boleto	69
5.1 La Casa de Moneda de Chile	69
5.1.1 Su Labor	69
5.1.2 Sus productos	69
5.2 Instituto Geográfico Militar	70
5.2.1 Su Labor	70
5.2.2 Sus Productos	70
5.2.3 Sus Servicios	70
5.3 AMF Impresores	71
5.3.1 Su Labor	71
5.3.2 Sus Productos	71
6 Patrimonio	72
6.1 Definición	72
6.2 Patrimonio Cultural	73
6.2.1 Patrimonbio Tangible Mueble	73
6.2.2 Programa Memoria del Mundo	74
6.2.2.1 Registro de la Memoria del Mundo	75
7 Identidad Chilema y Patrimonio	77
8 Coleccionismo	78
9 Diseño Editorial	81
9.1 Sus inicios en el mundo y en Chile	81
9.2 El libro	83
9.3 Componentes principales de un libro	84

9.4 Secciones principales de un libro	85
9.5 Legibilidad y Lecturabilidad	86
9.6 Diagramación	88
9.6.1 La Retícula o Grilla Editorial	88
9.6.2 Elementos de la Retícula	88
9.6.3 Tipos de Retícula	91
9.6.3.1 Retícula de Manuscrito	91
9.6.3.2 Retícula de Columnas	91
9.6.3.3 Retícula Modular	92
9.6.3.4 Retícula Jerárquica	92
9.6.3.5 La Desconstrucción de una retícula	92
9.7 Aplicaciones Post-prensa	94
9.8 Encuadernación	96
9.9 Algunos factores a considerar	97
9.10 Ediciones de Lujo	98
V TIPOLOGIA EXISTENTE	101
Conclusiones Tipología	103
VI DEFINICIÓN DEL PROYECTO DE DISEÑO	105
1. Descripción del Proyecto / Abstract	105
2. Objetivos del Proyecto de Diseño	106
2.1 Objetivo General	106
2.2 Objetivos Específicos	106
3. Público Objetivo	107
VII ETAPA DE DISEÑO	109
1. Conceptualización	109
2. Tipo de Publicación	110
3. Selección del Nombre	110
3.1 Isologotipo	111
4. Definición del Formato	114
5. Diseño de Retícula	114
5.1 Retícula flexible por desconstrucción	114
6. Diseño de Línea Gráfica	116
6.1 Selección de Elementos Ornamentales	116
6.2 Selección Cromática y Textura	121
6.3 Selección Tipográfica	123
7 Portada, Portadillas y páginas Tipo	125

8 Definición de Soportes	129
9 Contenidos	130
9.1 polla boleto	130
9.2 Fotografías e imágenes de época	130
9.3 Poesía	130
9.4 Historia de Chile	130
VIII COSTOS Y FINANCIAMIENTO	133
1. Costos	133
2. Vías de Financiamiento	135
3. Difusión	136
4. Proyección	137
IX CONCLUSIONES	139
X BIBLIOGRAFÍA	141
1. Libros	
2. Proyectos de Título	
3. Documentos .pdf	
4. Sitios Web	
XI ANEXOS	145
1. Criterios de Selección para el Registro de la Memoria del Mundo	
2. Carta Autorización de Polla Chilena de Beneficencia	
3. Presupuesto / Cotización	

NO DISPONIBLE A TEXTO COMPLETO

No autorizado por el autor para ser publicada a texto completo en Cybertesis.