



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“El método de Adolfo Best Maugard una propuesta para los procesos creativos del Diseño Gráfico”

Tesina

Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta

Ireri Carballo Díaz González

Director de Tesina: Mtra. Olga América Duarte Hernández

México, D.F. 2009



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A Alejandro R. Carballo
por haberme cambiado la vida.

A Clemencia y Manuel,
mis abuelos,
porque se que desde dónde están
también comparten esto conmigo.

A Guadalupe,
mi abuela.

A mi familia toda,
en especial a mis sobrinos.

Al Colegio Madrid y a la UNAM,
por darme todo para llegar hasta aquí.

Agradezco a:

Guadalupe y Everardo, mis padres, las personas mas importantes de mi vida, porque juntos han sabido darme lo mejor de cada uno, por el ejemplo, por su amor, por su paciencia, por su entrega, por su ayuda, por su comprensión, por su dedicación, por su entusiasmo, por ser la pieza clave de este proyecto, y sobre todo por creer en mí. Por el eterno e invaluable apoyo: **iGRACIAS desde lo más profundo de mi corazón!** Les debo más que mucho, **TODO**.

Lupita, mi hermana, por todos los años que hemos compartido, por ser ese alguien que siempre ha estado, por ser parte de mi vida, por seguir mis pasos desde cerca.

Alex, mi sobrino, por su simple existencia, por enseñarme tantas cosas y por llenar mi vida de incontables alegrías.

Luis Fernando por el tiempo que hemos compartido, por todo lo que hemos aprendido juntos, por tu apoyo en esta etapa tan importante, por ser parte de mi vida, pero sobre todo por estar a mi lado. **iiGRACIAS!!**

Mis amigos, **los mejores**, por estos años en los que hemos crecido juntos, porque en todos y cada uno de ustedes encontré el significado de la palabra **amistad**, por estar conmigo en las buenas, pero sobre todo en las malas, por escuchar mis locuras y ser parte de ellas, por creer en mí, porque ustedes también son parte de este proyecto: **Paco, Lore, Becky, Daniel, Mónica, Georgina, Luis David, Ricardo, Dali, Rodrigo, Alfonso, Uriel, Claudia, Cristina. iiGRACIAS!!**

Cada miembro de mi **gran familia**, porque a pesar de las circunstancias, la distancia y el tiempo siempre hemos estado juntos y así, seguiremos siendo fuertes. **iiLOS AMO!!**

Todos aquellos profesores que marcaron mi formación profesional, por todas sus enseñanzas, en especial a la **Mtra. Olga América Duarte Hernández** por su paciencia, por su dedicación y por todo el apoyo brindado para la culminación de éste proyecto.

Todos aquellos que formaron parte de esto **iiGRACIAS!!**

INDICE

Introducción

1. La comunicación visual

1.1 El signo y los contextos

1.2 Diseño Gráfico

1.2.1 Tipología de los medios gráficos

1.3 Diseño Gráfico como parte de la comunicación visual

1.3.1 Conceptos básicos de Diseño Gráfico

1.4 El Diseño Gráfico como actividad profesional

1.5 Función social del Diseño Gráfico

2. Diferencia entre método y metodología

2.1 Método

2.2 Metodología

2.3 La importancia del método

2.4 Métodos de diseño aplicables al diseño de la comunicación visual

2.5 El proceso creativo del diseño

3. Método de dibujo de Adolfo Best Maugard

3.1 Contexto histórico de México en la década de 1920

3.2 Descripción del Método de dibujo

3.2.1 Los siete elementos primarios

3.2.2 Petatillos

3.2.3 Grecas

3.3 El método de dibujo de Best Maugard aplicado al diseño gráfico y de la comunicación visual

4. Propuesta de diseño de los identificadores con base en el Método de dibujo Best Maugard para el proyecto de investigación “ La historia de la comunicación visual en México”

4.1 Aplicación del método de Joan Costa y del método Best Maugard

4.1.1 Cadena de comunicación

Conclusiones

Bibliografía

Introducción

El objetivo principal de este trabajo es hacer un análisis del método de dibujo propuesto por Adolfo Best Maugard (México, 1891- Grecia, 1965) como una posibilidad de ser utilizado como un método de diseño y comunicación visual. Primero se dará a conocer el método, porque de hecho no ha tenido la difusión suficiente en el medio del diseño, para que así, futuros diseñadores acrecenten su acervo y tengan un panorama más amplio en lo que a esto refiere. La investigación se divide en cuatro capítulos; en el primero se dará un marco teórico sobre los fundamentos del diseño, propuestos por varios teóricos del mismo, para después vincular el método con dicha teoría. En el segundo se desarrollará todo lo referente al método y la metodología, que va desde un punto de vista epistemológico hasta el gráfico. En el tercer capítulo se presentará el método y se darán algunos ejemplos de su uso dentro del diseño gráfico. En el capítulo cuatro se presenta un caso de diseño real, en el cual se hizo el diseño de los identificadores de cada una de las secciones en que se dividirá la página Web, siendo éste un proyecto de carácter académico.

Cabe mencionar que originalmente se propuso como un método de dibujo para la educación básica. Yo, lo retomo, lo expongo y lo propongo para ser utilizado en diseño gráfico, con la gran ventaja que este, contempla la parte creativa, por lo tanto debe ser utilizado en combinación con cualquier otro método de diseño, para así tener cubierta tanto la parte teórica como la gráfica mediante los siete motivos que Best Maugard propone y cómo a partir de ellos puede el diseñador gráfico generar sistemas de signos mexicanos en un contexto contemporáneo.

1. La comunicación visual

Como se menciona en la introducción, en éste capítulo se pretende hacer un marco teórico sobre los fundamentos del diseño, empezando por entender qué es la comunicación, para luego definir lo que es la comunicación visual y cómo el diseño gráfico forma parte de ella. Es ésta la razón principal por la que se menciona primero la comunicación visual y luego el diseño gráfico como tal.

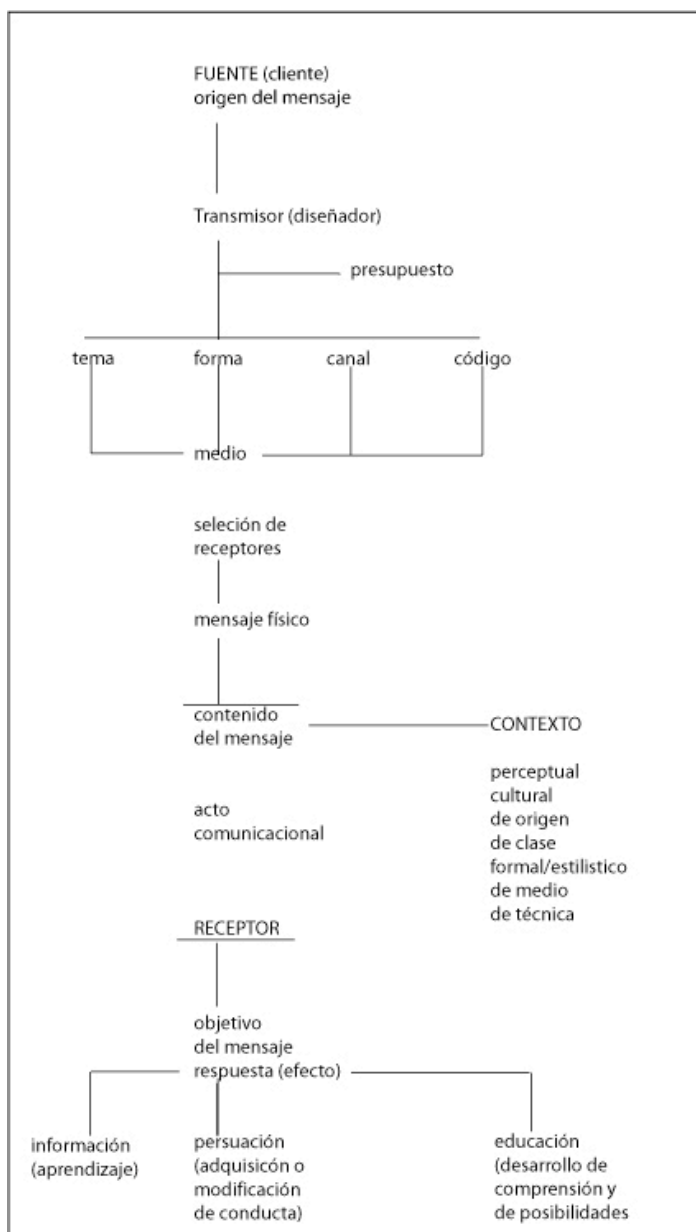
Nuestra vida está rodeada de comunicación, gracias a ella es que pudimos sobrevivir como especie y formar grupos humanos y más tarde sociedades. En sentido estricto entendemos la comunicación como el acto mediante el cual se relacionan dos o más sujetos y es a través de esta relación que se evoca un significado en común.

Independientemente del tiempo, somos capaces de evocar algo en común, pero gracias al contexto social es que se le da un nuevo sentido dependiendo de la experiencia histórica de cada etapa y de cada pueblo.

Todo proceso de comunicación trae consigo un mensaje, pero sólo podemos interpretarlo dependiendo de nuestra experiencia, es decir de los signos que conocemos y de los significados que hemos aprendido a atribuirles, por esta razón los mensajes no llegan de igual forma a cada uno de los receptores. Esto forma un marco de referencia y en función de éste, es como se puede comunicar un sujeto o una colectividad, en la medida en que este marco de referencia sea diferente, aumentará la dificultad de comunicarse o de compartir un conjunto de información.

En todo acto de comunicación dentro del diseño gráfico existe: una fuente, un transmisor, un medio, un código, una forma, un tema y un receptor, los cuales construyen un contenido o significado y desarrollan una

conducta ya sea visible o interna. Todo acto de comunicación incluye procesos cognitivos y emotivos, así como también información a nivel connotativo y denotativo. (Véase esquema 1)



Esquema 1¹

1.1 El signo y los contextos

¹ FRASCARA, Jorge; *Diseño Gráfico y Comunicación*, p 67

Como parte fundamental de la comunicación está el signo, que es la combinación de dos elementos: el significado y el significante.

Estos dos elementos tienen una relación de coexistencia, el uno existe cuando existe el otro. El significado se refiere a la representación mental que hacemos cuando captamos un significante. El significante es un estímulo que podrá recibirse por cualquiera de nuestros sentidos y evocará un concepto.

Se puede hacer una clasificación partiendo de la materia de su significante; así tenemos signos vocales, gráficos, gestuales, etc. o bien se pueden clasificar con base en el sentido que el sujeto utiliza para percibirlos, así tenemos signos acústicos, táctiles, visuales, etc.

Es por lo anterior que, llamamos lenguaje visual al que utiliza los signos visuales, es decir, los que son percibidos por el sujeto mediante la percepción visual. Por lo tanto un signo visual es una asociación entre el significante que percibimos con la vista y un significado al que nos remite.

Dentro del grupo de los signos visuales, existen varios tipos; los signos intencionales son los emitidos por un emisor con la precisa intención de enviar un mensaje y los signos no intencionales los cuales transmiten una información, sin que exista la intención de hacerlo. Como ejemplo de signos visuales intencionales tenemos un espectacular, o una postal publicitaria; y de signos visuales no intencionales tenemos las huellas que un animal deja sobre el terreno o el acomodo de las hojas cuando caen de los árboles. Ambos signos nos envían ciertas informaciones y constituyen comunicaciones visuales que forman parte de nuestra vida.

Llamamos signos motivados a todos aquellos en los que existe una relación natural, es decir, no establecida por las personas, entre el significante y el significado. En el campo visual, estos signos se conocen

como íconos y están constituidos por dibujos, imágenes, fotografías, que reproducen por analogía figurativa un "objeto" al que se está refiriendo.

Denominamos signos arbitrarios a todos en los que la relación entre significado y significante se establece por los usuarios de la comunicación de manera convencional y por lo tanto arbitraria. Dentro del ámbito visual se consideran signos arbitrarios todas las señalizaciones de carreteras, ciudades, pasos peatonales, etc. A la comunicación visual le interesan los signos arbitrarios llamados símbolos, en los que la relación entre el significado y el significante es motivada culturalmente y, dentro de esta cultura, considera como natural, puesto que la cultura misma ha creado determinadas asociaciones, que sin embargo, no serán válidas fuera de éste contexto, es decir, de dicha cultura. Como ejemplo de símbolos visuales en occidente encontramos la calavera como símbolo de muerte y el color negro como signo de luto.

La comunicación visual utiliza signos motivados, signos arbitrarios, intencionales y no intencionales, articulados en un código no verbal, con una estructura determinada y coherencia propia. "Todos los signos del código visual se captan perceptivamente. Por este motivo podemos encontrar sus bases teóricas en los estudios efectuados dentro del ámbito de la psicología de la percepción visual"².

Existen varios factores por los cuales no se pueda dar el proceso comunicacional de manera adecuada:

- Falta de datos.
- Por la estructura psíquica del individuo, que puede llegar a deformar ciertos datos o de plano ser impermeable a otros.
- La fuerza de costumbre, por lo cual no acepta nuevos datos o formas de entender la realidad.

² LAZOTTI, Lucía; *Comunicación visual y escuela : Aspectos psicopedagógicos del lenguaje visual*, p 62

Jorge Frascara nos explica que existen varios tipos de contextos dentro de los mensajes, cada uno de ellos actúa de manera distinta en el espectador, así tenemos:

Contexto perceptual: el medio visual en el que se presenta el mensaje.

Contexto cultural: el medio cultural del público receptor, sus valores y sus costumbres, sus códigos y actitudes. Dependiendo de este contexto es que los símbolos funcionan de distintas maneras.

Contexto de origen: el contexto formado por otros mensajes y producidos por el mismo emisor.

Contexto de clase: contexto creado por los mensajes de la misma clase y posiblemente generados por diferentes emisores (mensajes comerciales, educacionales, regulatorios, etc.).

Contexto formal/ estilístico (estético): contexto creado por el estilo visual de las comunicaciones gráficas contemporáneas.

Contexto de medio: creado por el desarrollo técnico de los diferentes niveles del mensaje en cuestión, en comparación con similares niveles en otros mensajes.

Contexto de lenguaje: formado por el lenguaje cotidiano y escrito.

Con base en lo anterior podemos decir que la comunicación, y como parte de ésta la visual y a su vez el diseño de la comunicación gráfica como parte de ella, es necesaria para mantener las relaciones operantes entre individuos, entre grupos y naciones. Dirige el cambio y mantiene las diferencias de grupos a un nivel tolerable, por lo tanto siempre que existen problemas o algún cambio inminente en la sociedad, hay muchas situaciones comunicacionales.

1.2 Diseño Gráfico

Existe un amplio significado de la palabra diseño, y retomando, en mi opinión, las acertadas palabras que el argentino Raúl Belluccia expresa cuando dice que "diseño" es lo que "los diseñadores" hacemos cuando "diseñamos". Ahora la pregunta sería ¿Qué hacemos los diseñadores cuando diseñamos?

"Diseñar: señalar, planear, proponer, calcular. Plan concebido mentalmente de cualquier cosa que va a hacerse, adaptar los medios para conseguir un fin"³. "Proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con miras a la realización de objetos destinados a comunicaciones visuales"⁴. El diseño entonces tiene como objetivo primordial definir las características finales de un producto, anticipadamente a su producción y distribución, independientemente de lo que sea.

A partir de estas definiciones nos podemos dar cuenta que el diseño abarca un sin fin de actividades y factores, tanto humanos como materiales. Por tanto podemos diseñar un dibujo, una bolsa, un casa, un cuadro, una oficina, un robot, etc. Por un lado nuestra vida está rodeada de diseño arquitectónico, industrial y gráfico y por otro podemos decir que todo aquello que hacemos, casi todo el tiempo, es diseño, porque diseñar es básico para cualquier ser humano, independientemente de su raza o clase social.

Es necesario tomar en cuenta varios puntos, pues es importante no perderlos de vista, ya que no nos podemos basar en ellos para tener una definición de diseño:

³ POTTER, Norman; *Qué es un diseñador: objetos lugares mensajes*, p 13

⁴ FRASCARA, Jorge; *Op. Cit.*, p 19

- El tipo de producto final, pues estos son muy variados.
- Finalidad social, ya que cada diseño tiene una finalidad distinta.
- Tipo de comitente, debido a que se diseña para cualquier tipo de persona, empresa, asociación, etc.
- Proceso decisorio, pues no existe un método común, que garantice soluciones adecuadas.

Bien sabemos, nosotros los diseñadores, por experiencia propia, que existen diversidad de métodos, pero no debemos olvidar que cada uno de ellos es adaptable a cada problema de diseño que se nos presenta, que son precisamente como las recetas de cocina, una vez teniendo la fórmula, nosotros podemos modificarla para tener los resultados más satisfactorios.

Diseñar es una forma de progresar, porque es una actividad que está proyectada hacia el futuro, es una manera de avanzar, tanto personal, como social y tecnológicamente.

El diseño, es tan amplio que se ha dividido en diferentes familias, cada una de ellas tiene un ámbito o espacio laboral propio. Algunos teóricos del diseño se han dado a la tarea de dividirlos y, la mayoría de ellos coinciden; Raúl Belluccia propone lo siguiente:

☺ Diseño industrial: diseño de objetos, artefactos (sillas, mesas, computadoras, carros, etc.).

☺ Diseño de modas: diseño de indumentaria (bolsos, zapatos, vestidos, accesorios, etc.).

☺ Diseño arquitectónico: proyectos de edificios, parques, casas, conjuntos habitacionales, espacios, oficinas y su decoración.

☺ Diseño gráfico, que más adelante mencionaremos en qué se divide.

Ahora bien, por diseño gráfico entendemos la “acción de concebir, programar, y realizar comunicaciones visuales, dichas comunicaciones son producidas por medios industriales y están destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados”⁵, según las necesidades requeridas.

El diseño gráfico se apoya en varios sectores: el arte, la ciencia, la artesanía y la tecnología. En el arte por la parte intuitiva, lo expresivo y lo estético; en ciencia, por los conocimientos que se requieren para solucionar una serie de problemas específicos en el proceso de diseño, es decir, en el uso de métodos; en la artesanía, por la visualización y la preparación para la reproducción; y en a tecnología, por los procesos que se utilizan para la preparación y la reproducción industrial de los objetos finales.

⁵ FRASCARA, Jorge; *Op. Cit.*, p 19

1.2.1 Tipología de los medios gráficos

Al igual que el diseño en general, el diseño gráfico también se subdivide, debido a que es una actividad muy amplia, pero cabe mencionar que cada una de estas familias tiene una relación de coexistencia con todas las demás, ya que a fin de cuentas, pertenecen a un gran grupo, y, la línea que las divide es muy delgada, a veces tan delgada que es imperceptible, todo va siempre muy relacionado. Se nombran sólo a manera de listado, no en orden de relevancia, cada familia es igual de importante que las otras. Existen varias propuestas para subdividirlos, en general coinciden, Luz del Carmen Vilchis propone agruparlos por género, así tenemos:

- a) "Género Editorial
- b) Género Paraeditorial
- c) Género Extraeditorial
- d) Género Informativo e Indicativo
- e) Género Ornamental
- f) Género Narrativo Lineal
- g) Género Narrativo No Lineal"⁶

- a) Género Editorial: comprende objetos impresos cuyo diseño gráfico depende del texto continuo, en general proporcionan conocimiento tanto superficial así como profundo sobre uno o variados temas y están condicionados por la legibilidad, su duración varía desde el tiempo breve hasta la permanencia indefinida, son los diseño más próximos al receptor, se clasifican en:

- ☺ Libro
- ☺ Periódico
- ☺ Cuadernillo
- ☺ Informe Anual
- ☺ Revista
- ☺ Folleto
- ☺ Catálogo

⁶ Véase el libro de Luz del Carmen Vilchis. *Diseño Universo del Conocimiento*.

Ejemplos:



LIBRO



PERIÓDICO



CUADERNILLO



INFORME ANUAL



REVISTA



FOLLETO



CATÁLOGO

b) Género Paraeditorial: comprende objetos impresos cuyo diseño gráfico tiene como origen un texto mínimo, reducido en la mayoría de los casos a información breve y específica, en ocasiones la imagen tiene mayor importancia que el texto en sí, su duración a pesar de ser variable es efímera; tiene gran proximidad con el receptor, en él se encuentran:

- 🌀 Volantes
- 🌀 Calendarios
- 🌀 Etiquetas
- 🌀 Empaques
- 🌀 Embalajes
- 🌀 Correo directo
- 🌀 Timbres postales
- 🌀 Puntos de venta
- 🌀 Calcomanías
- 🌀 Promocionales
- 🌀 Portadas
- 🌀 Billetes



VOLANTES



CALENDARIOS



ETIQUETAS



EMPAQUES



EMBALAJE



CORREO DIRECTO



TIMBRES POSTALES



PUNTOS DE VENTA



CALCOMANÍAS



PROMOCIONALES



PORTADAS



BILLETES

c) Género Extraeditorial: comprende objetos impresos cuyo diseño gráfico tiene como origen un tema determinado, pueden o no contener texto, sin embargo siempre está condicionado por la imagen, son, en general, efímeros, se muestran lejanos al receptor por sus características, es el género que suele trascender hacia el discurso plástico, comprende:

- ⌚ Cartel
- ⌚ Espectacular
- ⌚ Anuncio Mural
- ⌚ Periódico Mural
- ⌚ Escenografías

Ejemplos:



CARTEL



ESPECTACULAR



ANUNCIO MURAL



PERIÓDICO MURAL



ESCENOGRAFÍA

d) Género Informativo e Indicativo: comprende objetos impresos, con materiales diversos como soportes de impresión, cuyo diseño gráfico se basa en imagen, proporcionan información aunque carezcan de texto, suelen utilizar la representación simbólica y su permanencia es de largo plazo, suele tener una proximidad media con el receptor, en él se encuentran:

- ⊗ Arquigrafías
- ⊗ Imagen institucional o empresarial
- ⊗ Identidad corporativa
- ⊗ Sistemas de identificación
- ⊗ Sistema de señalización
- ⊗ Sistemas museográficos

Ejemplos:



ARQUIGRAFÍA



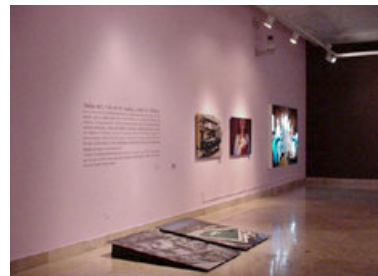
IMAGEN INSTITUCIONAL



IDENTIDAD CORPORATIVA



SISTEMAS DE IDENTIFICACIÓN



SISTEMAS DE SEÑALIZACIÓN SISTEMAS MUSEOGRÁFICOS

e) Género Ornamental: comprende objetos impresos, cuyos soportes de impresión varían, se encuentran plasmadas en papel, tela, plásticos, u otros, así como objetos varios, su diseño gráfico se basa en elementos morfológicos simples, no proporcionan información y carecen de texto, suelen utilizar el patrón repetitivo, son próximos al receptor, sin embargo su permanencia suele ser efímera, en él se encuentran:

- ⌘ Papeles decorativos
- ⌘ Papeles de envoltura
- ⌘ Objetos para fiestas
- ⌘ Objetos decorativos
- ⌘ Objetos promocionales

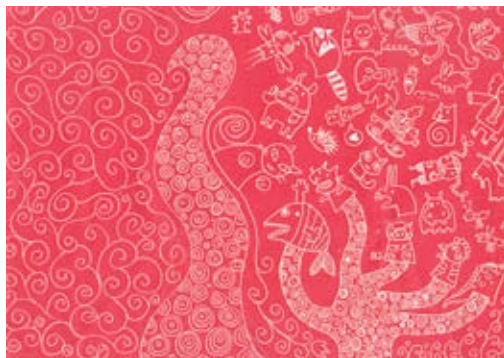
Ejemplos:



PAPELES DECORATIVOS



OBJETOS DECORATIVOS



PAPEL DE ENVOLTURA



OBJETOS PROMOCIONALES



OBJETOS PARA FIESTAS

f) Género narrativo lineal: incluye manifestaciones gráficas impresas cuya base de interpretación se manifiesta por medio del dibujo, en caso de existir texto está condicionado por la narración misma, están próximos al receptor en cuyas manos pueden permanecer indefinidamente, abarca:

- ☺ Ilustración
- ☺ Historieta
- ☺ Dibujo animado
- ☺ Viñeta
- ☺ Fotonovela
- ☺ Diaporama

Ejemplos:



ILUSTRACIÓN

HISTORIETA



DI BUJO ANIMADO

VIÑETA



FOTONOVELA



DI APORAMA

g) Género narrativo no lineal: incluye manifestaciones gráficas cuya base de interpretación se manifiesta mediante imagen y texto organizados con base en el lenguaje digital, su lectura es electrónica, limitada por las condiciones impuestas por la navegación y la interactividad; la proximidad con el receptor es equivalente a la cercanía que éste pueda tener frente al monitor y su permanencia también depende de las variaciones en la tecnología:

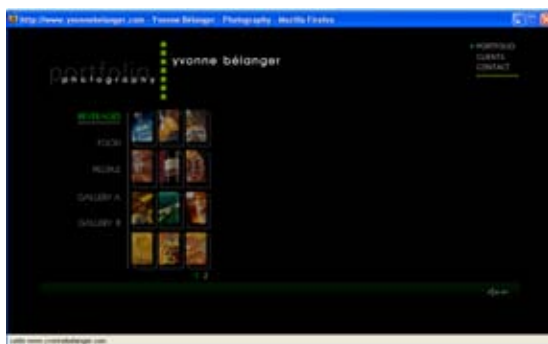
⌘ Desarrollo gráficos multimedia

⌘ Presentaciones

⌘ Páginas electrónicas

⌘ Publicaciones electrónicas

Ejemplos:



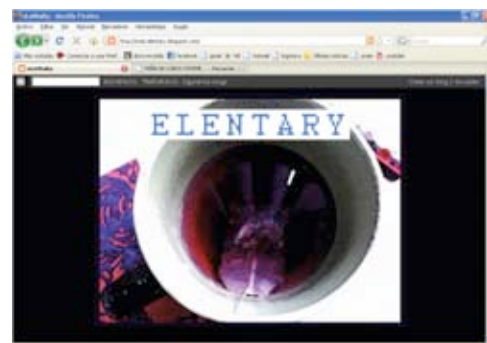
DESARROLLOS GRÁFICOS MULTIMEDIA



PRESENTACIONES



PÁGINAS ELECTRONICAS



PUBLICACIONES ELECTRÓNICAS

1.3 Diseño gráfico como parte de la comunicación visual

El diseño gráfico es parte fundamental de la comunicación visual y es por ésta razón que parte de sus elementos esenciales para poder generar ésta última, puesto que la tarea del diseñador gráfico, como veremos más adelante, es la de satisfacer las necesidades de comunicación visual de cualquier tipo en cualquier sector de la sociedad, desde pequeños elementos hasta complejos sistemas de comunicación.

El diseñador gráfico es un especialista en comunicaciones visuales y su trabajo siempre se relaciona con todos los pasos del proceso de comunicación; la acción de crear un objeto visual, es sólo un aspecto de dicho proceso, por lo tanto "la comunicación es el área que da razón de ser al diseño gráfico y representa el origen y el objetivo de todo trabajo"⁷.

Como se mencionó, la comunicación, en diseño gráfico incluye una fuente, un transmisor, un medio, un código, una forma, un tema y un receptor, que sin este, es imposible llevar a cabo un acto de comunicación, y dicho receptor construye un significado o contenido y a partir de esto desarrolla una conducta visible o interna. Todo acto comunicativo incluye procesos cognitivos y emotivos, así como también información a nivel connotativo y denotativo. (Véase esquema 1)

⁷ Frascara, Jorge; *Op. Cit.* p 61

1.3.1 Conceptos básicos de Diseño Gráfico

El diseño gráfico está formado por varios elementos esenciales; los fundamentos del diseño, gracias a ellos es que se puede generar la comunicación visual. Dependiendo del autor es que dichos elementos tienen pequeñas variaciones, la descripción que a continuación se menciona es con base a lo que propone Wicius Wong en sus "fundamentos del diseño"⁸, así como también Irene Pérez Rentería en "Conceptos de diseño básico: catálogo ilustrado"⁹. Dichos elementos se dividen en cuatro grupos:

- a) Elementos conceptuales
- b) Elementos visuales
- c) Elementos de relación
- d) Elementos prácticos

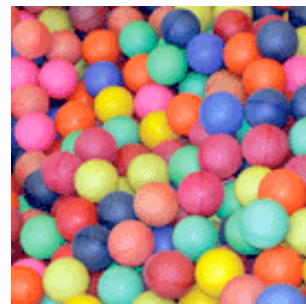
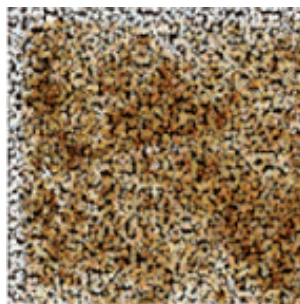
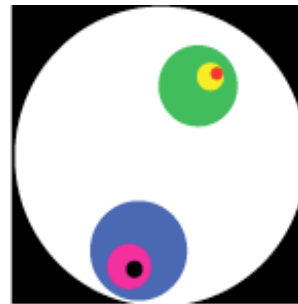
⁸ Véase el libro de Wicius Wong. *Fundamentos del diseño*.

⁹ Véase el libro de Irene Pérez Rentería. *Conceptos de diseño básico: catálogo ilustrado digital*.

a) Los elementos conceptuales son aquellos que no son visibles, que de hecho no existen, sino que parecen estar presentes, por eso es que tienen ese nombre. Un claro ejemplo de esto es cuando “vemos” un punto en el ángulo de una forma, una línea en el contorno de un objeto, planos que envuelven un volumen, y un volumen que ocupa un espacio.

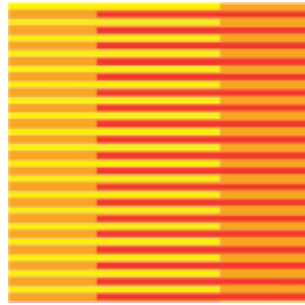
☺ Punto

- Elemento más pequeño de la expresión gráfica.
- Indivisible.
- Es el elemento de más fácil manejo.
- Indica posición.
- No tiene ni largo ni ancho.
- Principio y fin de una línea y donde se cruzan o encuentran dos líneas.
- La forma mas común de un punto es la de un círculo, sin embargo un punto puede ser cuadrado, triangular, oval o de forma irregular.



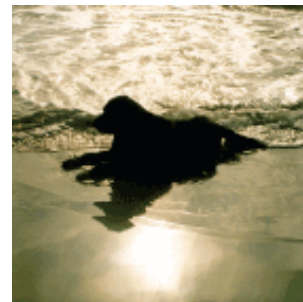
☪ Línea

- Depende del punto, que lleva implícito como su elemento originario.
- Tiene largo pero no ancho.
- Tiene posición pero no dirección.
- Limitada por puntos forma los bordes de un plano, definiendo así formas bidimensionales.
- Es de naturaleza dinámica.
- No sufre ninguna transformación fundamental a pesar de su extensión.
- Presta servicios esenciales como medio de construcción.
- Une, divide, porta, asegura, suelda y protege.
- Cuando se engrosa demasiado, en relación a su longitud, la percibimos como una superficie.



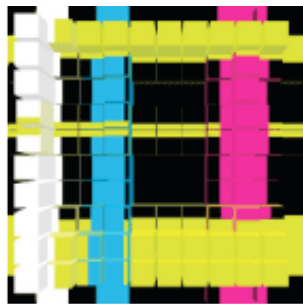
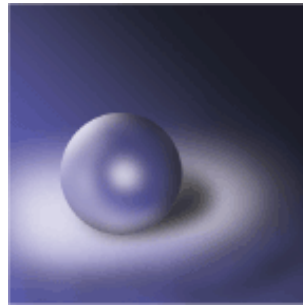
☯ Plano

- Recorrido de una línea en movimiento.
- Tiene largo y ancho pero no grosor.
- Tiene posición y dirección.
- Limitado por líneas y define límites externos de un volumen.



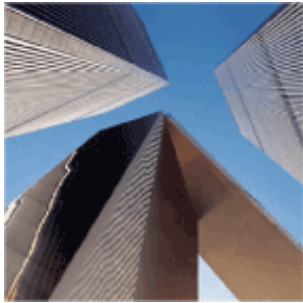
🌀 Volumen

- Representación visual de las dimensiones de un cuerpo.
- Recorrido de un plano en movimiento.
- Indica una posición en el espacio.
- Está limitado por planos.
- Tiene largo, ancho y el grosor se da por medio de la ilusión.



☺ Contorno

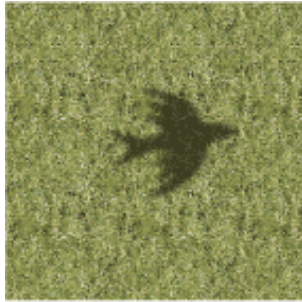
Se crea cuando el trazo de la línea se une en un mismo punto, es decir, cuando una línea continua empieza y acaba en el mismo punto.



b) Los elementos visuales forman la parte más importante de un diseño porque es lo que realmente vemos.

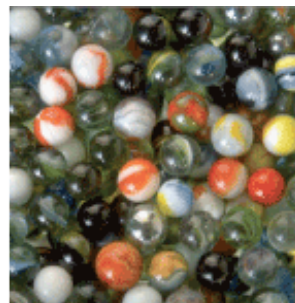
☞ Forma

Características que ayudan a identificar de manera visual a un cuerpo que está inscrito en un plano.



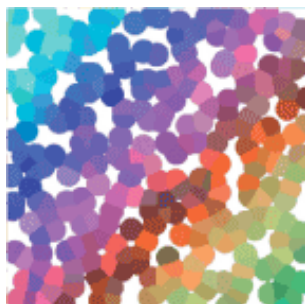
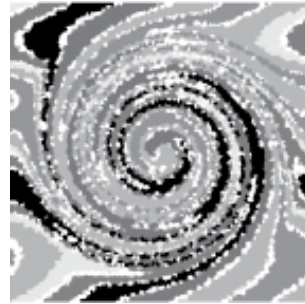
☞ Medida

Consiste en las dimensiones de los objetos –ancho y alto- con respecto a los demás integrantes del mismo.



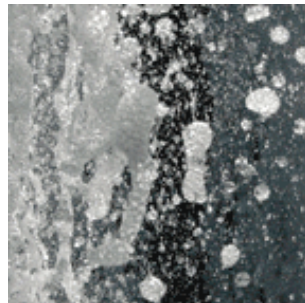
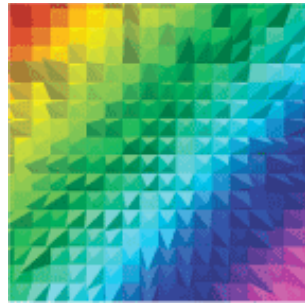
🌀 Color

Se refiere a la impresión que se produce en los objetos al incidir en la retina los rayos luminosos difundidos o reflejados por los cuerpos. Una forma es distinguida de sus cercanías por medio del color. El color se usa en toda la extensión de la palabra, es decir que comprende no sólo el espectro solar sino que también los neutros (negro, blanco y la gama de grises) así como sus variaciones tonales y cromáticas.



☞ Textura

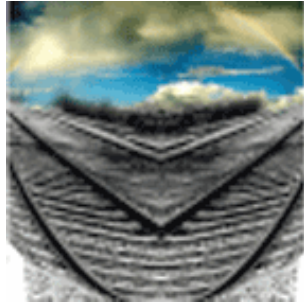
Esta dada por las propiedades visibles de un material presente en cualquier objeto. Regularmente se da por el soporte o por la ilusión que en un gráfico se crea. Puede ser plana o decorada, suave o rugosa etc.



c) Los elementos de relación se refieren a la ubicación y la interrelación de las formas que contiene un diseño.

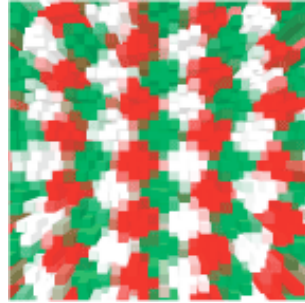
© Campo visual

Todo el espacio visible que es presentado ante los ojos del espectador, sin que estos se encuentren en movimiento.



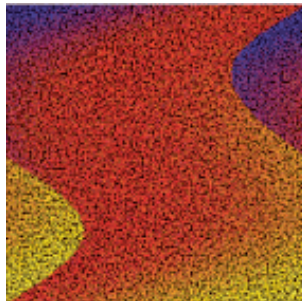
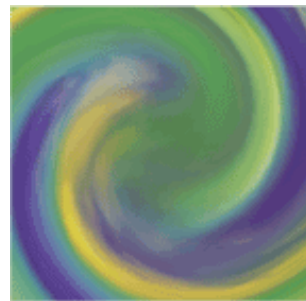
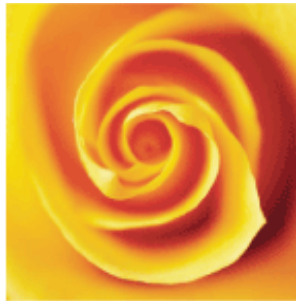
☺ Cantidad

Es el número o masa de elementos perceptibles que guardan alguna relación de comparación con respecto a un parámetro establecido.



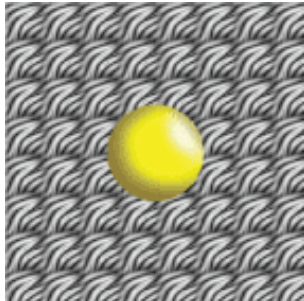
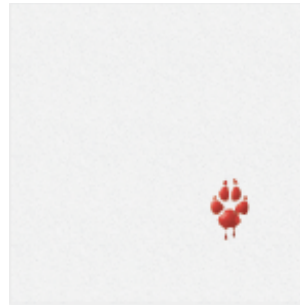
☉ Dirección

Sentido en que se mueve un cuerpo u objeto dentro de un plano, dependiendo de su relación con el observador, con el marco que la contiene y con otras formas cercanas.



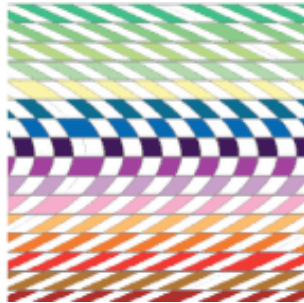
☉ Espacio

Límite dentro del cual se inscriben todos los componentes de una representación gráfica, puede estar ocupado o vacío, así mismo ser ilusorio para sugerir una profundidad.



☉ Estructura

Disposición que guardan cada uno de los elementos dentro de un plano, a fin de cumplir de la mejor manera posible con los elementos de ordenamiento de la forma.



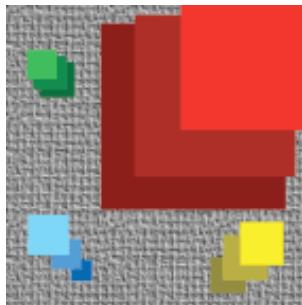
© Fondo

Superficie que sirve de contexto a una o varias figuras que la componen dentro de un plano.



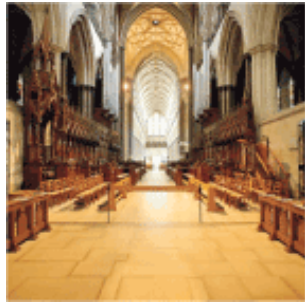
☉ Posición

Lugar donde se localiza un elemento por su relación respecto al cuadro o a la estructura.



☺ Gravedad

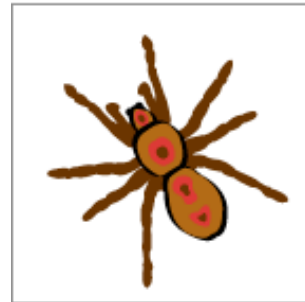
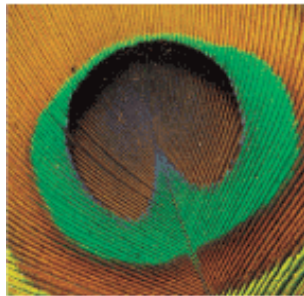
Tenemos la tendencia a atribuir pesadez, livianidad, estabilidad, inestabilidad a formas o grupos de formas.



d) Los elementos prácticos subyacen el contenido y el alcance de un diseño.

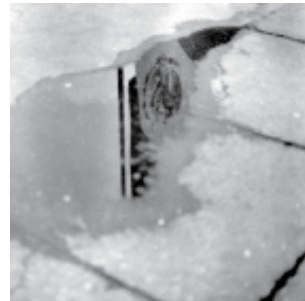
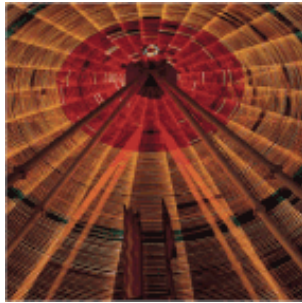
☞ Representación

Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza, o del mundo hecho por el ser humano, es representativa.



☞ Significado

El significado se hace presente cuando una imagen transporta un mensaje, y en teoría todas las imágenes transportan un mensaje.



☞ Función

La función se hace presente cuando un diseño sirve para a un determinado propósito.



1.4 El diseño gráfico como actividad profesional

La mayoría de los estudiosos de diseño están de acuerdo en que el diseño industrial y el diseño gráfico surgen como consecuencia de la Revolución Industrial (1760-1840 aprox.), esto debido al cambio en los procesos de industrialización y la búsqueda de una mayor velocidad y mejor organización para poder producir masivamente nuevos productos, necesitaron de alguien que resolviera las cosas como el fabricante lo requería. La razón de embellecer los productos de la producción masiva encontró entonces una razón de ser en el marco del nuevo desarrollo económico internacional, fue entonces cuando varias naciones europeas adoptaron un nuevo esquema de organización productiva que incluía el diseño como parte de sus estrategias de crecimiento y expansión, y con ello surgió la necesidad real de formar académicamente a los nuevos especialistas con un fin más preciso.

Al principio el diseño era una prolongación de los procesos seguidos por los artistas pero en otra dirección y obvio con otros fines. Una diferencia profesional empieza a ser clara, debido a que el diseño no incorpora la ejecución manual de los productos que se proyectan, a diferencia del artesano y el artista que aún están inmersos en las artes decorativas. Fue en algún momento dado, determinada actividad de los artistas, pintores, impresores, tipógrafos, dibujantes e ilustradores, para ser más precisos, la que dio lugar al desarrollo de disciplinas profesionales que más tarde se agruparían bajo el nombre genérico del diseño.

Con el transcurso del tiempo, estas disciplinas perfilaron su propia naturaleza según lo que la sociedad iba requiriendo, así como el comercio y la industria, convirtiéndose entonces en especialidades del diseño: en diseño gráfico, diseño industrial, diseño textil, diseño de interiores, etc. Es en aquel tiempo cuando el nuevo profesional se limita a proyectar la

configuración de un producto y se ubica como mediador entre la producción y el consumo.

Existe otra parte de los estudiosos de diseño que sostienen que fue a mediados del siglo pasado (1950 aprox.) que a causa de la influencia de nuevos conocimientos desarrollados en sociología, lingüística, psicología y comercialización, el objetivo del diseñador deja de ser la creación de una obra artística y pasa a ser la construcción de una comunicación eficaz, y a mi manera de ver ambos planteamientos son correctos, por un lado es cierto que los primeros indicios de diseño gráfico fueron a partir de la Revolución Industrial, pero también es cierto que es hasta que la influencia de los nuevos conocimientos antes mencionados permitieron darle un giro diferente y una visión más definida a la enseñanza del diseño.

Debemos tomar en cuenta que lo que se acaba de mencionar es el surgimiento del diseño gráfico, pero considero necesario dar un pequeño panorama de lo que fue el surgimiento de la comunicación visual.

La comunicación visual tiene su nacimiento muchísimo tiempo antes; en la prehistoria, para ser más precisa. El nacimiento de la comunicación así como el de la comunicación visual, es prácticamente al mismo tiempo, pero la comunicación visual nace cuando nuestros antepasados tuvieron la necesidad de comunicarse entre ellos mediante la pintura en las cavernas, "no fueron estos los orígenes del arte como ahora conocemos; sino los inicios de la comunicación visual, por que estas primeras pinturas fueron hechas para la sobrevivencia y creadas con fines prácticos y ritualistas"¹⁰, un poco más adelante es cuando empiezan a manifestarse mediante ornatos en sus herramientas, así como la elaboración de figurillas y otros elementos.

¹⁰ MEGGS, Philip B.; Historia del diseño gráfico, p 16.

1.5 Función social del diseño gráfico

Como vimos anteriormente la tarea del diseñador gráfico, es la de satisfacer las necesidades de comunicación visual de cualquier tipo en cualquier sector de la sociedad, desde pequeños elementos hasta complejos sistemas de comunicación.

Por lo tanto el trabajo del diseñador gráfico es la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes. Es importante mencionar que el diseño debe solucionar un problema y desaparecer en esa solución, no debe ser protagonista del objeto.

Un diseño es un medio para conseguir un fin y el diseño no debe ser un fin en sí mismo. En esencia el diseñador crea un evento, un acto en el cual el receptor interactúa con el diseño y produce la comunicación. El objetivo del diseño gráfico es el diseño de situaciones comunicacionales.

Como menciona Rocío Isabel Jiménez, "las funciones del diseño gráfico se dividen en cuatro grupos y son las siguientes:

Función comunicativa: se logra mediante la composición, pues es a través del diseño gráfico que se ordena la información para hacerla más clara y legible a la vista del receptor.

Función publicitaria: intenta persuadir al receptor con una propuesta visualmente atractiva.

Función formativa: es muy parecida a la función comunicativa, pero ésta es aplicada para fines educativos y docentes.

Función estética: la forma y la funcionalidad son dos elementos esenciales del diseño gráfico, cuyo producto tiene que servir para mejorar algún aspecto de nuestra vida y también para hacernos más agradable su uso.”¹¹

En este capítulo hemos visto todos aquellos factores, contextos y elementos que constituyen los procesos del diseño gráfico, sin embargo existe una condición que nos permitirá sistematizar y estructurar lógicamente toda nuestra información al momento de resolver un problema de comunicación visual , condición imprescindible para obtener mensajes visuales óptimos para cualquier sector o grupo de la sociedad, y esa es el método.

A continuación se presentará de manera general, en primer lugar las definiciones de método y metodología; y en segundo lugar las propuestas de métodos particulares del diseño.

¹¹ <http://www.arqhys.com/arquitectura/disenho.html>

2. Diferencia entre método y metodología

El objetivo de este capítulo es definir los conceptos de método y metodología, dado que son condiciones de desarrollo en los procesos creativos del diseño gráfico o del diseño de la comunicación visual.

Así bajo este marco conceptual abordaremos las propuestas que desde la década de los sesenta se hacen sobre métodos de diseño en particular.

Utilizamos los métodos para diversas actividades, sin embargo se tiende a confundir lo qué es método y lo qué es metodología, es por eso que resulta pertinente definirlos desde un punto de vista formal.

2.1 Método

En primer lugar estableceremos las raíces etimológicas y en segundo lugar presento las diversas definiciones que se hacen de este concepto

Método: "(gr. "métha" más allá y "odòs" camino)

1. Todo procedimiento empleado para alcanzar un fin.
2. Cualquier técnica del conocimiento empleada en el proceso de adquisición del mismo a propósito de cualquier tema.
- 3 La ciencia que formula las reglas de cualquier procedimiento."¹²

1. "Modo ordenado y sistemático de proceder para llegar a un resultado o fin determinado.
2. Procedimiento que se sigue en las ciencias para aumentar el conocimiento y enseñarlo.
3. Procedimiento que se sigue para conseguir algo.

¹² RUNES, Dagobert D.; *Diccionario de filosofía, México, Tratados y manuales*, p 249

4. Conjunto de reglas y ejercicios destinados a enseñar una actividad, un arte o una ciencia.

5. Obra en la que se recogen estas reglas y ejercicios.”¹³

“El término tiene dos significados fundamentales: 1) toda investigación u orientación de la investigación y 2) una particular técnica de investigación”¹⁴

Como podemos ver existen diversos sentidos sobre el concepto de método, sin embargo el propósito en cada uno de ellos es llegar a un conocimiento objetivo, verdadero, válido y científico.

Gracias a estas definiciones es que podemos entender que los métodos pueden ser aprendidos así como enseñados de generación en generación.

Existen métodos empíricos así como también científicos, cabe señalar que los métodos son entendidos como la serie de pasos que seguimos para llegar a un fin, así pueden existir métodos para casi, cualquier actividad, método para diseñar, método para dibujar, método para investigar, métodos históricos, científicos, etc.

Una vez definido este concepto es importante distinguirlo del de metodología.

¹³ <http://www.diccionarios.com>

¹⁴ ABBAGNANO, Nicola; *Diccionario de filosofía*, p 802

2.2 Metodología

Metodología: (gr. "métha" más allá, "odòs" camino, "logos" estudio)

"Con este término se pueden entender cuatro cosas diferentes: 1) la lógica o parte de la lógica que estudia los métodos; 2) la lógica trascendental aplicada; 3) el conjunto de los procedimientos metódicos de una ciencia o de varias ciencias; 4) el análisis filosófico de tales procedimientos"¹⁵.

Se le considera generalmente como una rama de la lógica: y es efectivamente la aplicación de los principios y los procesos de la lógica a los objetos especiales de las ciencias.

La metodología es en consecuencia la teoría del método.

Se encarga de estudiar la estructura de las ciencias:

- a) El objeto propio de la ciencia de que se trate.
- b) La manera según la cual esa ciencia lo desarrolla.
- c) El tipo de enunciados o generalizaciones que contiene esa ciencia.
- d) Sus fundamentos o presupuestos filosóficos.
- e) Sus relaciones con otras ciencias, así como sus aplicaciones si las tiene.

La metodología estudia, así no sólo la estructura de una ciencia, sino el conjunto de métodos que ésta utiliza para la comprensión y conocimiento de su objeto de estudio. Por tales motivos podemos decir que el diseño es una disciplina que cumple con una estructura y contempla una serie de métodos para llevar a cabo sus procesos creativos.

La estructura del diseño gráfico se encuentra en el contexto de la comunicación, en su particularidad de lo visual, en tanto, podemos definir que el objeto de estudio de nuestra disciplina es el mensaje visual. Este objeto de

¹⁵ ABBAGNANO, Nicola; *Op. Cit.*, p 802

estudio no se desarrolla de manera intuitiva, requiere un orden lógico que se lo proporciona el método, para sistematizar los procesos creativos de elaboración de los mensajes visuales. El propósito del diseño gráfico y ahora de la comunicación visual es comunicar. Estos hechos se fundamentan en un proceso transdisciplinar, es decir, toma de la comunicación, de la semiótica, de la lingüística, de la morfología, es decir, de diversos ambitos de conocimiento, conceptos y posturas que le hacen constituirse como una disciplina.

En el siguiente apartado expongo las diferentes propuestas de métodos del diseño.

En primer lugar éstos métodos surgen como una necesidad de resolver problemas de carácter industrial, no obstante, son aplicables al diseño gráfico y de la comunicación visual.

2.3 Importancia del Método en el diseño gráfico

Dentro del proceso que sigue el diseño gráfico, el método juega un papel muy importante, pues guía al diseñador en el proceso de transformación de una demanda verbal a una solución formal, en este caso visual; gracias a ellos es que podemos facilitar la traducción a un lenguaje único. Los métodos de diseño implican conocimientos teóricos que han de adaptarse según las circunstancias del problema a resolver.

Los métodos de diseño están basados en estructuras lógicas que han dado pruebas de su aptitud y a las que han de aunarse las facultades creativas. El método de diseño está determinado por los fines: responde a problemas determinados y a sus características específicas, por lo que no es suficiente el conocimiento de los métodos, es necesario saber aplicarlos en las situaciones dadas, es por ello que existen diversidad de métodos de diseño y aquel que nos funciona para un determinado proyecto puede que no funcione para otro, por eso es necesario conocer los diversos métodos de diseño, para tener un mejor criterio de elección.

Christopher Jones, presenta la necesidad de usar un método:

a) "Sin métodos, el diseñador no se encuentra libre para concentrarse sólo en una pequeña parte del problema, y no tiene medios para comunicar la esencia de sus imágenes mentales.

b) Sin un buen método, no hay posibilidad de realizar juicios rápidos sobre la factibilidad de detalles críticos.

c) Es necesario un buen método que permita realizar juicios con la objetividad suficiente"¹⁶.

¹⁶ Véase el libro de Christopher Jones. *Métodos de diseño*.

Es importante destacar que los métodos han servido para dar un orden al proceso de diseño, sin embargo no debemos de olvidar que el concepto "orden" es cultural y no existe una ley universal.

Los métodos de diseño, y me atrevería a decir que de cualquier disciplina, son procedimientos de enseñanza y comunicación, repetibles, que ayudan, en este caso al diseñador en el proceso de diseñar. Muchas veces "al tratar de ser "objetivos" los métodos han dejado fuera un elemento importante: la experiencia del diseñador, y no sólo aquella que se obtiene del ejercicio de la profesión, sino más bien la que se adquiere en la vida cotidiana, la que podríamos llamar conocimiento táctico; todo conocimiento implica el uso de símbolos y juicios que no siempre pueden ser palabras y que sólo son aprendidas por tradición cultural. Los métodos de diseño al no manejar de una manera explícita este tipo de conocimiento, bloquean el posible enriquecimiento que podrían aportar al proceso de diseño y, si este conocimiento emerge, lo hace de una manera desviada, casi oculta, de tal manera que pueden producirse fuertes contradicciones en el proceso "objetivo"¹⁷, por tal motivo es que se tiene que poner especial atención, puesto que lo interesante de usar un método es precisamente adaptarlo a nuestras necesidades, usándolo más que como una simple serie de pasos a seguir, porque a fin de cuentas cada proyecto que se realiza, te hace crecer como profesionalista, siendo importante no perder de vista ese enriquecimiento y conocimiento adquirido.

El método es una herramienta que ayuda al desarrollo de diversas estrategias dirigidas a resolver una gama variada de problemas; útiles para abreviar y principalmente a mejorar la eficacia de los diversos pasos en el proceso de diseño y no a proporcionar soluciones prefabricadas. Muchas veces la tendencia a la intuición, la falta de tiempo, la falta de disciplina, la falta de técnicas de investigación, la inmadurez e impaciencia del cliente, y

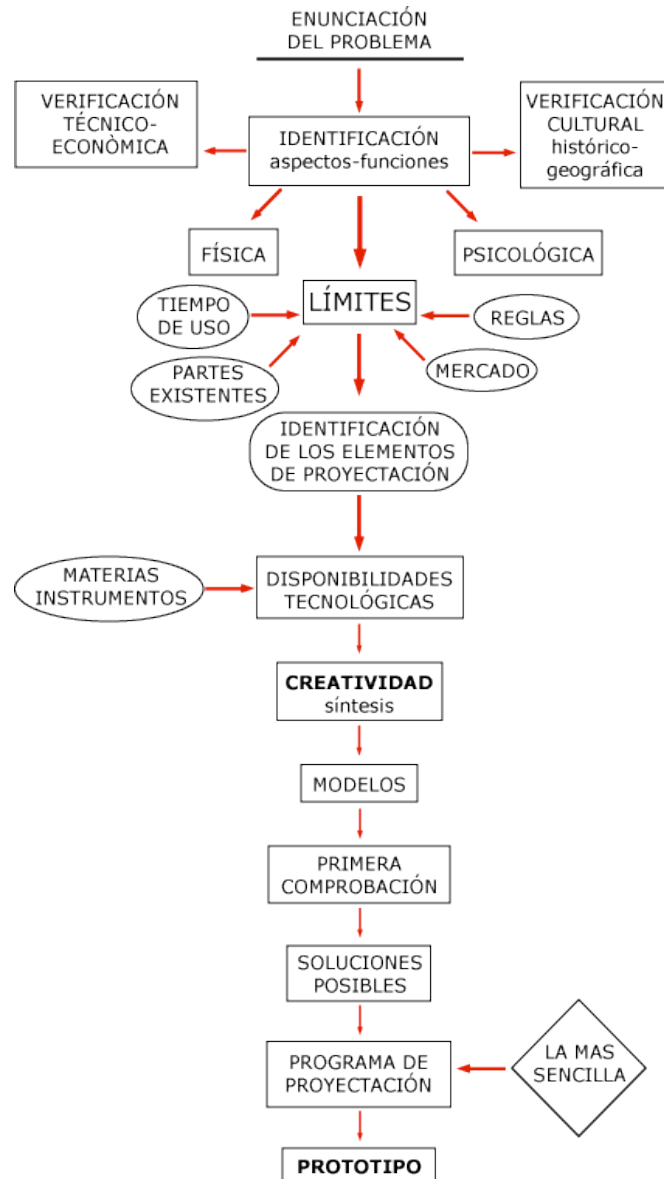
¹⁷ RODRÍGUEZ M, Luis; *Para una teoría del diseño* p 49

su falsa creencia en la inspiración milagrosa, tienden a generar situaciones en las que el diseñador debe producir soluciones sin haber analizado los problemas adecuadamente. Dicho de otro modo, sin haberse tomado el tiempo necesario para recurrir a un buen método de diseño y ponerlo en práctica.

2.4 Métodos de diseño aplicables al diseño de la comunicación visual

Dentro del campo del diseño, entiéndase por ello, industrial, gráfico, arquitectónico, existen infinidad de métodos, cada uno de ellos aporta y aborda el problema de manera distinta, pero existen una serie de elementos que se hacen presentes como una constante en cada uno de ellos. Menciono algunos de ellos, como son el Método de Proyección de Gui Bonsiepe, el Método Textual/Contextual de Jordi Llovet, el Modelo Diana de Oscar Olea y Carlos González Lobo, el Modelo General del Proceso de Diseño de la UAM-Azcapotzalco, el Método de Christopher Alexander, el Método de Sidal, el Proceso de Diseño según Gillam Scott, el Método de Gugelot, el Método de Fallon, el Método de Archer, el Método de Morris Asimow por nombrar sólo algunos, pues existen muchísimos más.

Bruno Munari (Italia, 1907- Italia, 1998) afirma que el diseñador debe de disponer de un método que le permita realizar su proyecto con la materia adecuada, las técnicas precisas y con la forma que corresponda a sus funciones. Munari toma los fundamentos de su primer modelo, el **método proyectual**, de Archer, Fallon, Sidal y Asimow a partir de los cuales traza constantes guías para señalar acciones a realizar a fin de llegar a la construcción del prototipo.



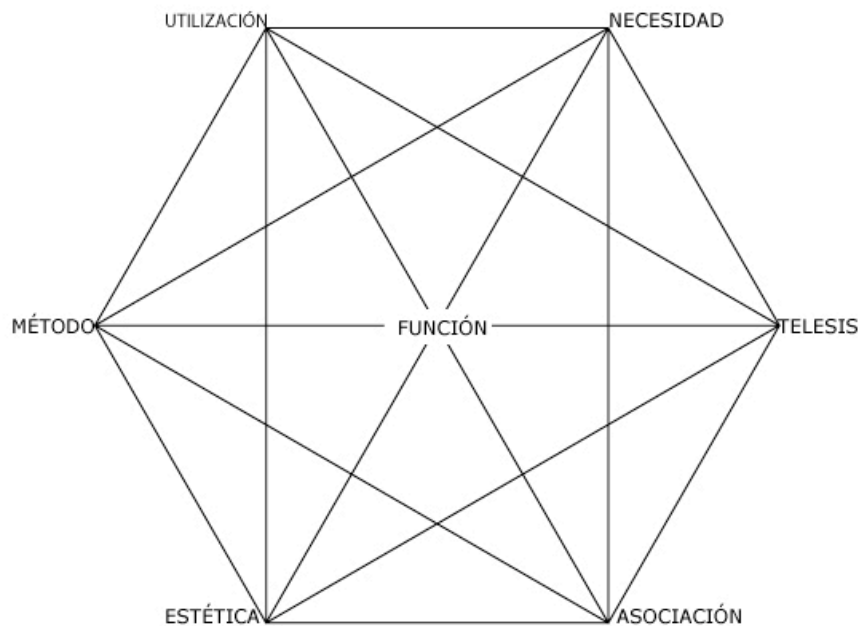
Esquema 2¹⁸

El propio autor define el método proyectual como una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico que dicta la experiencia. Su finalidad es la de conseguir un máximo resultado con el mínimo esfuerzo, dentro del campo del diseño tampoco es correcto diseñar sin método. El método, afirma Munari, es un instrumento, que de ninguna

¹⁸ VILCHIS, Luz del Carmen; *Metodología del Diseño Fundamentos Teóricos*, p 91

manera debe considerarse absoluto y definitivo; es, por lo tanto, modificable, en el desarrollo de la práctica por la aplicación del método, habría otros valores objetivos que mejoraran el proceso. Debo resaltar que en el método antes mencionado Munari parte del problema, ya que considera que contiene todos los elementos para su solución; es por esta razón que en principio debemos definir el problema en su conjunto y también el tipo de solución que se busca.

Víctor Papanek (Austria, 1927) propone el desarrollo del **complejo funcional**:



Esquema 3¹⁹

¹⁹ VILCHIS, Luz del Carmen; *Idem* p 95

Dicho diagrama muestra la dinámica interactuante de los elementos a considerar en el diseño, y que a continuación se describen:

Método, interacción de herramientas, tratamientos y materiales, los que se usarán óptima, económica y eficientemente.

Utilización, debe responder de manera satisfactoria a la pregunta: ¿sirve?

Necesidad, referida no a deseos superfluos ni pasajeros, sino a verdaderas exigencias económicas, psicológicas, espirituales, tecnológicas e intelectuales, más difíciles de satisfacer que aquellas cuidadosamente manipuladas que inculcan la moda o la novedad.

Telesis, reflejo de las condiciones que dan lugar a un diseño para que éste se ajuste al orden socioeconómico donde va a actuar, evitando el anacronismo o la añoranza de viejos tiempos que origina el consumismo.

Asociación, condicionamiento psicológico que predispone a la simpatía o antipatía ante un valor dado.

Estética, configuración de formas y colores que resulta en entidades significativas que conmueven o agradan al excitar los sentidos.

Los elementos del complejo se relacionan por la función, por la manera en que el diseño cumple su propósito, consiste en transformar el ambiente y los utensilios del hombre y por consecuencia al hombre mismo.

El proceso de diseño debe reunir tres pasos, según afirma Papanek: descripción de la necesidad para resolver un problema, definición de ese aspecto del comportamiento de resolver problemas, llamado creativo, y sugerencias de algunos métodos que permitan la resolución de los problemas. Dentro del diseño, el eslabón entre el hombre y su medio ambiente da lugar al diseño generalizador integrado como aproximación a un proceso que considere tanto la forma como la función insertas en un medio vital unificado y susceptible de crecimiento, cambio, mutación, adaptación, y regeneración como respuesta a las necesidades del hombre.

Christopher Jones (Gales, 1927) propone los conceptos de “**caja negra**” y “**caja transparente**”.

En el caso de la caja negra se considera que el diseñador es capaz de producir resultados en los que confía y que a menudo tiene éxito, pero es incapaz de explicar cómo llegó a tal resultado. Las características de éste modo de diseñar son:

1. El diseño final está conformado por las entradas (inputs) más recientes precedentes del problema, así como por otras entradas que proceden de experiencias anteriores.

2. Su producción se ve acelerada mediante el relajamiento –durante cierto periodo- de las inhibiciones de la creatividad.

3. La capacidad para poder producir resultados relevantes depende de la disponibilidad de tiempo suficiente para que el diseñador asimile y manipule imágenes que representen la estructura del problema.

4. A lo largo de esta manipulación, repentinamente se percibe una nueva manera de estructurar el problema, de tal manera que se resuelven los conflictos.

5. El control consciente de las distintas maneras en que se estructura un problema, incrementan las posibilidades de obtener buenos resultados.

Por lo que se refiere a los métodos de caja transparente, sus características son las siguientes:

1. Objetivos, variables y criterios de evaluación son claramente fijados de antemano.

2. El análisis del problema debe ser completado antes de iniciar la búsqueda de soluciones.

3. La evolución es fundamentalmente verbal y lógica (en lugar de experimental).

4. Las estrategias se establecen de antemano.

5. Por lo general las estrategias son lineales e incluyen ciclos de retroalimentación.

Christopher Jones afirma que tanto el método de caja negra como el de caja transparente tienen como resultado ampliar el espacio de búsqueda de la solución al problema de diseño. Con la caja negra se logra eliminar las restricciones al proceso creativo y estimular la producción de resultados más diversificados. En el caso de la caja transparente el proceso se abre para incluir varias posibilidades, siendo las ideas repentinas del diseñador tan sólo un caso particular.

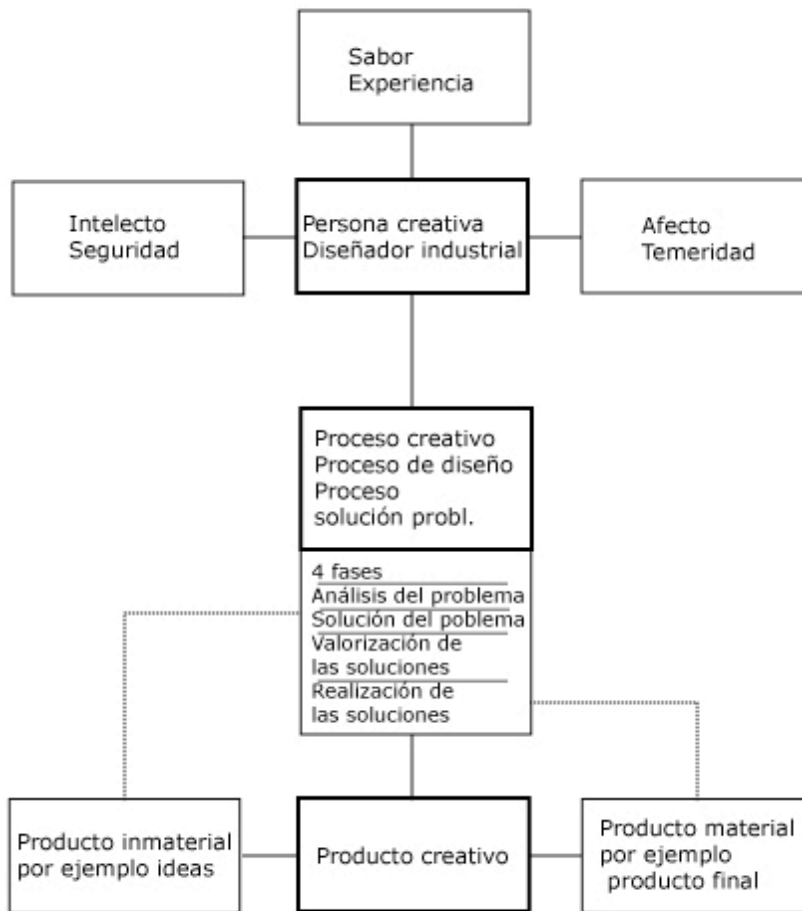
Por otro lado **Bernd Löbach (Alemania, 1941)** considera que el proceso de diseño es un conjunto de posibles relaciones entre el diseñador y el objeto diseñado para que éste resulte un producto reproducible tecnológicamente. Para que pueda funcionar, el diseñador como productor de ideas debe recoger diversas informaciones con las que trabaja para solucionar el problema de diseño, donde son indispensables las facultades creativas para seleccionar los datos correctos y saberlos aplicar en las situaciones pertinentes. La manera en que se manifiesta el aspecto creativo es por medio del establecimiento de relaciones novedosas basadas en conocimientos y experiencias anteriores que de alguna manera se vinculan con la información específica del problema dado. La cantidad de combinaciones posibles y la probabilidad de soluciones diferentes se derivan del abordamiento multidimensional.

Así pues, el proceso de diseño implica tanto lo creativo como los procedimientos de solución de problemas que siguen como constantes:

- Un problema existe y es descubierto.
- Se reúnen informaciones sobre el problema, se valoran y se relacionan creativamente.
- Se desarrollan soluciones para el problema que se enjuician según criterios establecidos.
- Se realiza la solución más adecuada.

Lo más importante es el esfuerzo que el diseñador pone en cada una de las fases por definir y enfocar hacia la solución: un objeto de diseño con cuyo uso se cubrirán necesidades de una forma duradera.

Löblich propone las **fases del proceso de diseño** con el siguiente modelo:



Esquema 4 ²⁰

Según opina el autor, las fases se desarrollan de una forma mucho más compleja de lo que se expresa en el modelo, ya que cada paso no se delimita en su transcurso real, siempre se entrelaza con otros y su movimiento al no ser lineal, considera tanto avances como retrocesos.

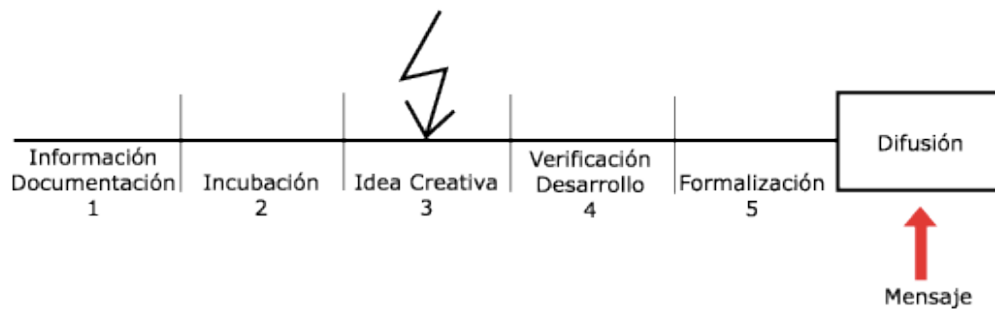
²⁰ VILCHIS, Luz del Carmen; *Op. Cit.* p 108

Por su parte **Jorge Frascara (Argentina, 1939)** opina que los métodos sirven como ayuda para el desarrollo de diversas estrategias; están dirigidos a abreviar y a mejorar la eficacia de los diversos pasos en el proceso de diseño, no a proporcionar soluciones prefabricadas. Comenta que es difícil establecer una secuencia de pasos que pueda aplicarse a todo proyecto de comunicación visual, ya que las características de diferentes áreas de trabajo requieren de un tratamiento diferente, sin embargo, en relación con las etapas esenciales del proceso, el siguiente **método** intenta sintetizar los estadios más constantes:

1. Encargo del trabajo por el cliente. Presupuesto
Primera definición del problema.
2. Recolección de información sobre el cliente, el producto, competencia (si existe) y el público consumidor.
3. Análisis, interpretación y organización de la información obtenida.
Segunda definición del problema.
4. Determinación de objetivos.
 - a) Especificación del desempeño del diseño; (lo que el diseño **debe hacer**, no lo que debe ser).
 - b) Determinación del canal.
 - c) Estudio de alcance, contextos y mensaje.
 - d) Análisis de requerimientos y sus interacciones y determinación de prioridades y jerarquías. Estudio preliminar de implementación.
5. Especificaciones para la visualización.
Tercera definición del problema.
6. Desarrollo del anteproyecto.
Consideraciones de forma, tema, código y técnica dentro del presupuesto acordado. Roughts y bocetos terminados.
7. Presentación al cliente.

8. Organización de la producción. Preparación de diseño listo para reproducir. Coordinación de recursos económicos, técnicos y humanos. Especificaciones técnicas y arte terminado.
9. Implementación.
10. Evaluación del grado de alcance de los objetivos establecidos. (ver 4).

Joan Costa (España, 1937) propone **cinco etapas que integran el proceso creativo**, es decir el proceso de diseño:



Esquema 5²¹

1. Información. Documentación. Recogida de los datos. Listado de las cuestiones a tener en cuenta. Pliego de condiciones.
2. Digestión de los datos. Incubación del problema. Maduración. Elaboración "subconsciente". Tentativas en un nivel mental difuso.
3. Idea creativa. Iluminación. Descubrimiento de soluciones originales posibles.

²¹COSTA, Joan; *Imagen Global: Evolución del diseño de identidad*, p 11.

4. Verificación. Desarrollo de las diferentes hipótesis creativas.
Formulaciones. Comprobaciones objetivas. Correcciones.
5. Formalización ("puesta en forma"). Visualización. Prototipo original.
Mensaje como modelo para su reproducción y difusión.

El autor explica que estos son los pasos de los que consta el proceso creativo de diseño, y luego de éste se pasa a otras tareas:

- a) La producción técnica del producto o mensaje, su producción seriada.
- b) La difusión a través de los *mass media* y otros canales de transmisión y distribución.

Como podemos observar los métodos no son diametralmente opuestos, la mayoría tienen diversas similitudes, pero es en las pequeñas diferencias en dónde se adaptan dependiendo de nuestras necesidades como diseñadores, también es cierto, que podemos modificarlos, dependiendo el proyecto que se nos presente, los autores de dichos métodos lo sugieren no como una verdad absoluta, sino como un remedio adaptable a las condiciones que se le presentan al diseñador.

2.5 El proceso creativo del diseño

La creatividad implica diversas características humanas, por un lado, el instinto, la intuición, y la razón y por el otro la transformación de estos elementos y circunstancias en objetos de estudio de diversas disciplinas, que se han tratado de explicar "el instante" en el que el hombre piensa, en el que ha encontrado una solución, construido y hallado un camino o un objeto de utilidad que satisfaga sus necesidades y le permita trascender con respecto al resto de las especies.

La creatividad es un proceso que de manera particular parece que tiene mayor importancia en las artes, no obstante está sin duda en las ciencias como también en las humanidades, así como en las disciplinas que se centran en los ámbitos de lo objetual, de las cosas útiles y de la comunicación visual que conocemos como diseño.

Según Ferrater Mora, en su Diccionario de Filosofía abreviada, el término creación puede entenderse como "producción humana de algo a partir de una realidad preexistente", por consiguiente entendemos "creatividad" como definición de esa potencialidad innata en el hombre y el "acto creativo" como ese acto connatural en que se gesta la creación. El ser humano es creativo por esencia, y es por medio de esa creatividad que se manifiesta la nueva dimensión que adquiere la especie humana y que la distancia de las demás. La capacidad de procrear define y condiciona a todo ser vivo, la capacidad de crear cosas artificiales es la que distingue al hombre.

La creatividad es un impulso reflexivo imaginativo que nace por las propias necesidades de la realidad. El hombre precisa toda sus capacidades reflexivas, tanto para obtener la información que orientará y delimitará el campo de acción, así como para valorar las ideas que vayan surgiendo en la imaginación.

La creatividad se ejerce en dos momentos: el de la inspiración y el de la reflexión, existe un sentimiento intuitivo que es guiado por la razón y un pensamiento discursivo que es guiado por la intuición.

El acto creativo consta de varias etapas:

a) Etapa de indagación analítica

Etapa dónde se asimilan los datos básicos, necesarios para conocer de manera adecuado el campo de acción.

b) Etapa de asimilación

Etapa en la que se asimilan datos concretos, que cuando la mente los visualiza desencadena una serie de ideas, que son posibles gracias a los conocimientos básicos obtenidos.

c) Etapa de la idea generatriz

La idea generatriz es el resultado de un proceso de selección dentro de toda la serie de ideas que nos proporciona la imaginación en donde la intuición es juzgada de manera inmediata por la razón, hasta que culmina con el acto creativo, es decir, una propuesta concreta, que satisface las premisas informulables de lo que se intuía.

d) Etapa de desarrollo proyectual

Etapa en la cual se hace visible, en imágenes perceptibles los conceptos abstractos imaginados, para después verificar las posibilidades y la factibilidad que posee.

e) Etapa de transferencia

Es de suma importancia realizar la transferencia de lo imaginado a lo gráfico. Es por medio del lenguaje gráfico que aquello que aún no

existe, se retiene lo imaginado y que es fundamental en el proceso creativo.

f) Etapa de materialización de la idea

Se refiere a la presentación en la cosa material que se pretende que sea. La realización final de la idea es la que va a mostrar lo que ésta es y significa.

Dentro del diseño y la comunicación visual la creatividad tiene dos caminos:

- 1) Como el proceso de interacción entre el diseñador y su realidad, como habilidad para encontrar soluciones a un determinado problema, el intento por buscar alternativas respecto a algo existente, que resulta en la configuración de algo nuevo. Esto quiere decir que para el diseñador y comunicador visual es necesario establecer estrategias comunicativas que cumplan con la intencionalidad del mensaje visual, tanto para el emisor como para el receptor.
- 2) Como la producción de un significado mediante una idea sintetizada. Esto implica para el diseñador la codificación y aplicación de los elementos básicos del diseño cuya forma, cubra de manera funcional la expectativa comunicativa y que sea estéticamente innovadora, para que pueda generar atracción, que contribuya a extender el tiempo perceptual que el receptor le otorga a un mensaje y su memorización, que comunique, entre algunas otras circunstancias.²²

²² Véase la tesis de Olga América Duarte Hernández. *México en el diseño gráfico: su lenguaje conceptual y metodológico 1960-1980*.

Estos caminos serán posibles si durante el proceso creativo se considera:

- a) la necesidad de vivencias experimentales y un banco de datos memorizado;
- b) suficiente información sobre los medios de comunicación disponibles y sobre los últimos avances de la tecnología y los nuevos materiales utilizables;
- c) la influencia de una información relativa a las necesidades y deseos latentes, y
- d) la importancia de un conocimiento de la psicología del contexto social, de los movimientos culturales favorecidos por cada citación socio-económica-tecnológica.

Los resultados del proceso creativo tendrán la característica personal de quien lo ejecuta, ésta personalidad se significará por determinados conceptos básicos singulares, que definirán el estilo propio de cada individuo en cada una de sus obras.

Aunque el acto creativo jamás podrá llegar a ser un proceso sistematizable, en su quehacer, los métodos son necesarios, como instrumentos que permiten conocer, ordenar, organizar, recopilar y comprar la realidad que se aborda, son instrumentos que nos señalan un camino lógico y racional para poder hacer un análisis de los datos concretos con los que daremos solución a un problema particular.

3. Método de dibujo de Adolfo Best Maugard

En este capítulo abordaré un método que propone la utilización de una serie de signos plasmados en las culturas de Mesoamérica, particularmente la maya, para constituir un texto visual con características de identidad nacional. Este método de dibujo tenía como propósito central formar a los estudiantes de educación básica de la década de 1920 en la expresión artística. A través de la lectura y el análisis del método y de una serie de propuestas generadas por otros estudiantes de la licenciatura de diseño y comunicación visual rescaté su versatilidad para aplicarlo en el diseño de mensajes visuales contemporáneos. Es en este capítulo dónde abordaré primero el contexto histórico en el que se origina este método y en un segundo momento describiré su origen, propósito y los pasos que propone Best Maugard para la composición y la correcta utilización del mismo.

Popularismo y mexicanismo, siendo una sola corriente, estaban en auge cuando se inició la creación del arte actual. Entre los que aprovecharon lo descubierto en una actitud más intelectual, estaba el pintor Adolfo Best Maugard (1891- 1964). Observando con sumo cuidado los diseños decorativos de las artes populares, así como estudiando la cerámica precolombina y artesanía regional, llegó a la conclusión de que podía llegarse a resultados semejantes y aún superiores con un pequeño repertorio de siete elementos geométricos básicos, dispuestos en combinaciones libres, guiados por la intuición, la fantasía, por la emoción estética... "conciliando la forma creada con la forma real de las cosas, sin perder en armonía"²³. Con ideas como las anteriores y algunas otras, Adolfo Best Maugard creó un *Método de dibujo* para educar a la niñez en una nueva vía estética. Los resultados fueron interesantes y su *Método* fue popular en las escuelas, que como efecto de la revolución, muchas de ellas reaccionaron contra las técnicas de base europea enseñadas

²³ FERNÁNDEZ, Justino; *Idem* p 97

Nota: a partir de la imagen que aquí se presenta, todas las que siguen fueron tomadas del libro de Adolfo Best Maugard.

en la Academia de San Carlos. Muchas escuelas alternativas abrieron en ese tiempo, conocidas como "escuelas al aire libre", las cuales estimulaban a los estudiantes a inspirarse en la cultura popular. No obstante, el *Método Best Maugard* se promovió bajo la custodia de José Vasconcelos como secretario de educación pública.



Sus antecedentes datan desde 1918, pero desde 1921 comenzó a enseñarse en primarias y normales del país, es publicado en forma de manual en 1923 y para 1924 el pintor Manuel Rodríguez Lozano modifica el método y en 1925 es suprimido definitivamente, pero sigue influyendo ocasionalmente en el diseño gráfico. Más de doscientos mil alumnos en la Ciudad de México, fueron educados con dicho método, de los asistentes, en ese entonces jóvenes de gran talento, surgieron pintores extraordinarios como Rufino Tamayo, Manuel Rodríguez Lozano, Abraham Ángel, Julio Castellanos, Leopoldo Méndez, Miguel Covarrubias, Antonio Ruiz, Carlos Mérida y Frida Kahlo. Es en este sentido que el método funda y coadyuva a las bases del nacionalismo plástico que más adelante cobraría auge.

3.1 Contexto histórico de México en la década de 1920

Tomando en cuenta que el método de dibujo de Adolfo Best Maugard se editó por vez primera hacia el año de 1923, considero necesario dar un panorama histórico de lo que en esos años sucedía en México.

A manera de antecedentes tenemos que en lo que se refiere a la cultura revolucionaria todas las nuevas expresiones que se dieron en la cultura mexicana en la primera década del siglo XX significaban, de una o de otra manera, renovación o ruptura con la tradición, se formaba una conciencia, una cultura revolucionaria que progresaría y tendría importantes consecuencias porque surgía de lo más hondo del ser, de un ser que se sintió estrechado e incómodo en la circunstancia de "la paz porfiriana".

En lo referente a la vida intelectual y de estudio, tenemos como antecedente que la necesidad de renovarse se hizo presente en el momento en que entraron en crisis las ideas que habían dominado el panorama hasta finales del siglo XIX; en el momento en que se sospechó que eso no era la verdad, que no se podía seguir por ese camino, las nuevas corrientes filosóficas se vinieron encima y fueron en contra del pasado inmediato. Esto significaba una conciencia nueva que anhelaba romper con el pasado y abrir la posibilidad de un orden nuevo; era, a su modo, una conciencia revolucionaria. Dentro del mismo campo intelectual, así como en el literario y artístico toda una serie de hechos y actividades de las nuevas generaciones, desarrollaron aquella conciencia, acercándose al pueblo y tratando de renovar la visión de la cultura en general y de hacer conciencia de lo propio, lo auténtico. Era una actitud renovadora.

En la década de los veinte José Vasconcelos y su programa magisterial, son definitivamente, un punto de partida para construir la idiosincrasia y conciencia del país. Vasconcelos toma posesión de la Rectoría de la Universidad Nacional el 9 de junio de 1920, desde ahí dirige una serie de

acciones encaminadas a educar masivamente a los jóvenes dentro de un “nuevo” temperamento de nación, incluyendo un programa para crear la Secretaría de Instrucción Pública, lo que significaría la primera reforma a la Constitución de 1917.

En un artículo que posteriormente se entregaría, el cual lleva por nombre “Historia de México”, Rafael Ramos Pedrueza escribe:

“...El conocimiento de la Historia de México, desarrollaba vigorosamente el patriotismo, despierta las energías dormidas y hace florecer las virtudes cívicas, porque nos pone en contacto con seres superiores -héroes y mártires- ejemplarizándonos con su deslumbradora belleza espiritual.”²⁴

Fue precisamente en el año de 1921 que el nacionalismo comenzó a institucionalizarse en todas sus modalidades. En lo que se refiere a la plástica encontramos que se realizan una serie de exposiciones encaminadas a difundir el arte popular, la primera de ellas se presentó en los Ángeles California, y posteriormente en la ciudad de México. Otra en la que además se incluyó pintura la llevaron a Brasil.

Alrededor de este mismo ambiente es cuando Adolfo Best Maugard realiza una teoría linear, en la cual a base de “siete elementos primarios” se puede ejecutar cualquier figura.

Lo que realmente vistió al programa plástico de Vasconcelos, quien ya desempeñaba como ministro de educación, cargo que ejercía desde el 2 de octubre de 1921, fue promover el muralismo, con lo cual, logró que se afirmara que en México se estaba dando un “Renacimiento”.

²⁴RAMOS P, Rafael; *Historia de México*, p 23

En suma, los sucesos, el va y ven de las ideas, nos muestran como el nacionalismo surgió como consecuencia a una serie de sucesos que se venían gestando desde principios de siglo y que hacen un retrato fiel de cómo se ha ido formando una verdadera identidad mexicana.

El método Best Maugard se ubica en este contexto de nacionalismo, con ello la idea de incluirse en la formación escolar básica y sentar las bases del nacionalismo en las nuevas generaciones de aquella época.

3.2 Descripción del método de dibujo Best Maugard

Dentro del arte indígena mexicano encontramos siete motivos primarios que son parte de los signos que fueron comunes a toda la humanidad y que seguramente representan los mismos fenómenos y objetos y las mismas divinidades, esto es, que deben ser representaciones del sol, de las estrellas, del rayo, del agua, etc., pero, este arte se diferencia substancialmente de los demás en ciertos principios. El hecho que seguramente lo hace ser tan armónico, es el de que nunca sus líneas se cruzan ni se enlazan; los casos excepcionales en que esto llega a pasar, ocurren cuando lo que se persigue es la representación jeroglífica, en que justamente se trata de representar algo que se enlace, que se entrence, que se cruce, etc. excepto otro casos que son, por ejemplo: la representación jeroglífica de algunos colores, o bien cuando se usan para simplificar el dibujo en estilizaciones tales como la piel de la serpiente, la piel del cocodrilo, etc. El sentimiento mexicano y el hecho de usar siete motivos fundamentales y de no cruzarlos jamás, es lo que dio nacimiento al arte aborigen, cuya belleza y superioridad está por mucho sobre otras artes primitivas; con el desenvolvimiento continuo de dichos siete elementos es que se llegaron a realizar las perfectas grecas y los motivos ornamentales que se observan en las obras del arte indígena, posteriormente el arte colonial mexicano, y, por último, el arte popular actual que aprovecha los elementos chinos y europeos y hace una fusión con los elementos mexicanos originales, pero sin perder su carácter y su fuerza.



El método está basado en el mismo proceso de desenvolvimiento que observamos en la vida de un niño, el cual manifiesta las mismas características que el hombre primitivo y, luego, durante los años de su desarrollo hasta la adolescencia, logra ir conquistando lo que la humanidad en el transcurso de varios siglos.

Best Maugard planteaba que al usar el método, se despertaban las facultades latentes de arte que cada individuo lleva en sí, valiéndose para ello del estudio gradual del proceso histórico, seguido por nuestro arte hasta convertirse en una realidad moderna. Toda la educación que tenga y todos los conocimientos adquiridos con anterioridad extraños a nuestra idiosincrasia y a nuestra tradición artística, los irá substituyendo poco a poco, hasta que fuese capaz de producir un arte genuinamente nuestro, arte que, andando el tiempo, alcanzaría un desarrollo notable y dentro del cual se destacaron verdaderas personalidades, siendo entonces exponente de nuestra genuina expresión artística mexicana.

Después de dominar la parte esencial del arte indígena, decía el método, se daban a conocer al alumno algunas de las características más sobresalientes del arte del Renacimiento Español y observando cómo las utilizaba, dándoles también un marcado sabor indígena.

Este estudio, sigue a grandes rasgos la historia del arte. Va por partes; de lo simple a lo complicado. Después de haber despertado las emociones generales que corresponden a las más antigua prehistoria, pasamos a las particulares características mexicanas más primitivas que tengamos, para evolucionarlas hasta llegar a las manifestaciones precortesianas, luego las coloniales, y llegar al fin hasta la de nuestros días.

Su propuesta era que al comienzo los alumnos de educación primaria harían composiciones desproporcionadas, desdibujadas, mientras van, poco a poco, perfeccionándose. En

este punto es preferible lograr composiciones llenas de armonía, de belleza, que más tarde se conseguirán perfeccionar, haciéndolas más

conformes con las cosas de la naturaleza, es decir, que hagan cosas bellas antes que verdaderas, para que culminen, al fin, haciendo cosas verdaderas y bellas a un tiempo.

La evolución del hombre primitivo durante miles de años y la del niño en el corto período de su infancia siguen un proceso semejante, pasando por cuatro fases características: la concepción de los volúmenes, después de las superficies hasta llegar a la línea y el punto.

Los sentidos poco afinados, como son los de los niños, aprecian más el volumen ya que es lo más rico en sensaciones, es decir, lo que más se aprecia con los sentidos y conforme se van afinando es que se va llegando a ciertos convencionalismos, pudiendo así representar sus ideas plásticas con planos, por simples superficies y más tarde el convencionalismo llega al grado que basta una línea para expresar el contorno de la superficie u objeto que se trata de representar. Cuando las formas sólo las representamos por la línea que marca su contorno como en el dibujo, es como llegamos a la síntesis del punto que representa las calidades de las superficies. El niño de igual manera experimenta y juega primero con los volúmenes, luego con superficies y al

final hace las representaciones de la realidad con líneas y puntos, haciendo el mismo recorrido para apropiarse de las formas que hicieron sus antepasados. Después vino el uso más consciente de las nociones adquiridas y es cuando existe la necesidad de combinarlas, ya con una idea de representar ritmo y armonía, es decir, con un fin artístico, entonces las mismas fases que se acababan de recorrer vienen a ser el orden en que siente la necesidad de hacer estas nuevas representaciones; pero esta vez se desarrollan a la inversa, primero se hacen arreglos con el punto y la línea para luego usar las superficies y de allí los volúmenes, de la misma manera en como lo marcan los elementos conceptuales (punto, línea, plano, volumen y contorno) de los fundamentos de diseño, como se menciona anteriormente.

A un principio todos los pueblos y todas las razas lo hicieron casi de manera idéntica, pero a medida que avanzaron, cada vez hubo más diferencias, dando lugar a las distintas artes que existen hoy en el mundo.

En resumen, el camino es primero experimentar del volumen al punto, y luego representar del punto al volumen. Como ya se mencionó, dicho estudio toma como base los siete elementos primarios característicos del arte aborigen.

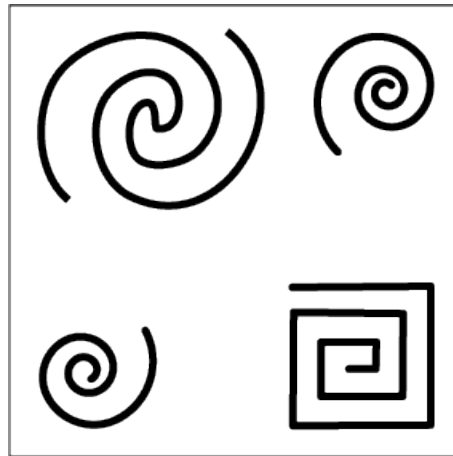
Estos siete motivos tienen en nuestro arte la peculiaridad de que, al combinarse, ni se cruzan, ni se entrelazan, con lo cual, estéticamente hablando, resulta una enorme pureza de cada línea, pues la podemos seguir y nunca sentimos el choque con otra que la intercepte, por lo tanto nos hace sentir la expresión de cada línea sin que su armonía se rompa, y esto hace, también, que todas las manifestaciones de nuestro arte tengan una gran claridad; cada cosa es por sí sola, aislada del resto, aunque, armoniza con el resto; esto, constituye una de las más bellas características del arte mexicano.

Adolfo Best Maugard (México, 1891- Grecia, 1965) en su Método de dibujo propone siete elementos para realizar cualquier composición; como lo mencione, dichos elementos son el resultado de haber estudiado a lo largo de varios años los diseños decorativos de las artes populares, de la cerámica precolombina y de la artesanía regional, y haberse dado cuenta de los siete elementos aparecían como una constante. Los siete elementos son: La espiral desarrollada, el círculo, el medio círculo, la "s", la línea ondulada, la línea quebrada y por último la línea recta. Haciendo combinaciones de dichos elementos es que se puede llegar a diseñar, como se menciona más adelante, rescatando lo propio de nuestro país.

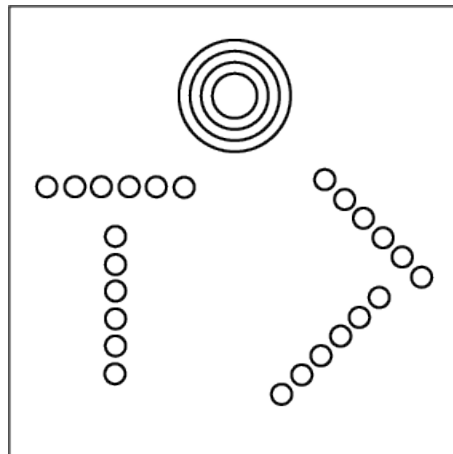


3.2.1 Los siete elementos primarios

El primer elemento es la espiral desarrollada, ya sea hacia la izquierda o hacia la derecha, de un modo simple o doble, más o menos cerrada, y la cual, a veces, al armonizar dentro de líneas paralelas toma la forma cuadrada.

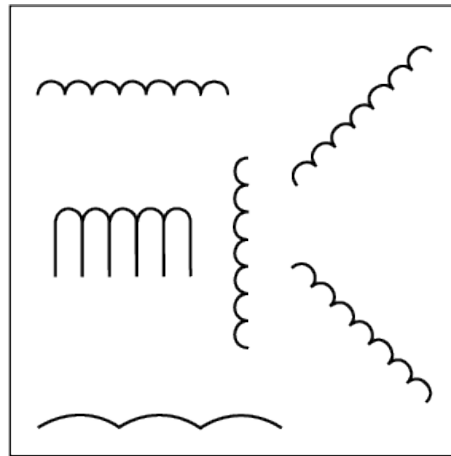


El segundo elemento es el círculo o circunferencia, el cual se usa de modo concéntrico o bien solo o al lado de otros en series horizontales, verticales u oblicuas, ya sea vacío o lleno, formando el punto que es un gran elemento de decoración.

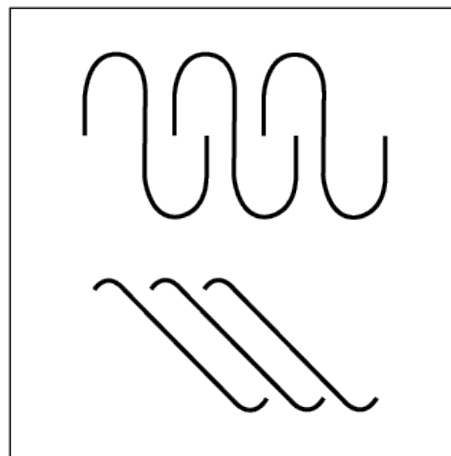


En los motivos que siguen, derivados del círculo, hay que hacer notar que son combinaciones de círculo partido por la mitad horizontalmente. Así, el tercer elemento es la combinación de medios círculos bien sean separados o unidos, adaptando la forma de una arquería o "M", lo mismo hacia abajo que hacia arriba, ya sean simples o en paralelas con los

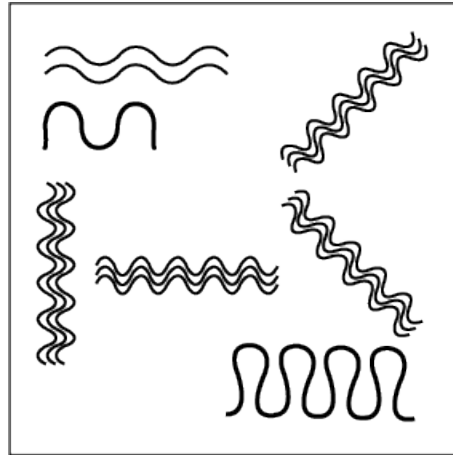
arcos más o menos cerrados, pero siempre de una manera constante.



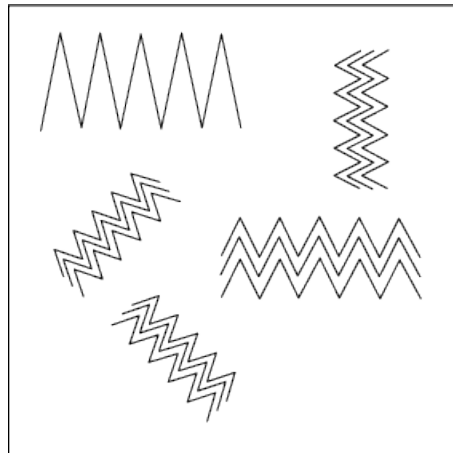
El cuarto elemento está formado solamente por un medio círculo unido por uno de sus extremos a otro invertido formando una "S". Puede igualmente usarse de un modo simple o en paralelas.



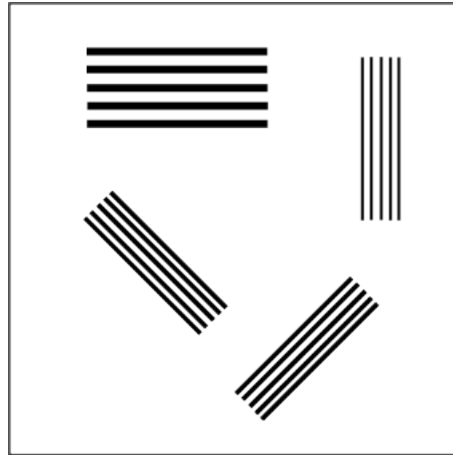
El quinto elemento, también derivación del medio círculo, es la línea ondulada, la cual está formada por un medio círculo hacia arriba unido por una de sus extremos con otro medio círculo hacia abajo, y así sucesivamente alternados en una serie indefinida, pudiendo usarse con las curvas más o menos cerradas, así como también de un modo simple o en paralelas.



El sexto elemento es la línea quebrada en forma de zig-zag y se usa con las mismas tendencias de la anterior, pudiendo ser integrada por una línea simple o por paralelas, con los ángulos más o menos abiertos, pero siempre de una manera constante.



El séptimo elemento es la línea recta y se usa tendiendo a la posición vertical, horizontal u oblicua, de preferencia repetida varias veces en paralelas.



Los primeros ejercicios indispensables consisten en repetir muchas veces los anteriores elementos hasta aprenderlos perfectamente de memoria, y luego trazarlos en paralelas a fin de adquirir el dominio de ellos y la soltura de la mano, en el trazo de los elementos compuestos.



3.2.2 Petatillos

Entre toda la inmensa variedad de combinaciones se establecen dos grupos perfectamente sensibles: combinaciones que sugieren la idea de estabilidad, reposo, quietud y otras ideas afines. A éstas se les designará con el nombre genérico de combinaciones *estáticas*. Se refieren a una superficie ilimitada, cubierta con motivos que nos dan la sensación de inmovilidad, tal como sucede con los *petatillos*. En los *petatillos* los motivos aparecen en equilibrio, en una perfecta quietud y estabilidad; si consideramos que las líneas representan las fuerzas, éstas están neutralizadas, equilibradas, estáticas. Los campos de experimentación en los que debemos de empezar a usar los elementos, serán primero los petatillos y luego las grecas, y pronto llegaremos a darnos cuenta de la enorme variedad de temas y la infinita cantidad de combinaciones, y se notará cómo cada individuo comienza a poner de manifiesto su personalidad y su sentido estético.



El petatillo aparece como la sucesión rítmica y armónica, dispuesta en cuatro sentidos: horizontal, vertical y diagonalmente, de las infinitas combinaciones de uno o varios elementos primarios, en equilibrio, que reflejan una expresión personal.

Con los motivos primarios elementales, se desarrollarán los *petatillos* que se designarán bajo el nombre de *estáticos*, porque llenando una superficie ilimitada dan la impresión de estabilidad y quietud; por lo tanto, no deben encontrarse en ellos líneas trazadas de preferencia en un solo sentido, pues es necesario que el petatillo se efectúe en los cuatro sentidos.



Se desarrollarán de una manera rítmica uno o varios elementos sobre una superficie ilimitada, en forma tal que, evitemos que la vista pueda seguir con mayor facilidad en un sentido cualquiera, una línea o combinación continuada.

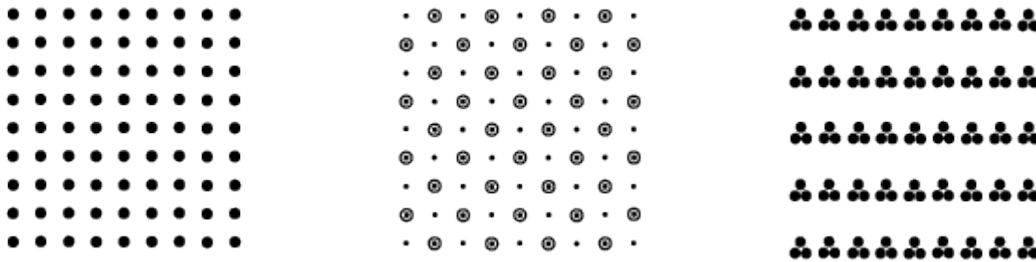
Los principales motivos son los que constituyen la trama singular de los *petatillos* o tejidos de palma o series de puntos de dos en dos, tres en tres, cuatro en cuatro, etc.

Primer caso.

El primer elemento, combinado consigo mismo.



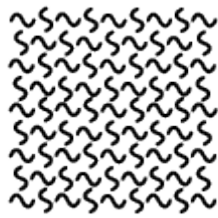
El segundo elemento combinado consigo mismo.



El tercer elemento combinado consigo mismo.



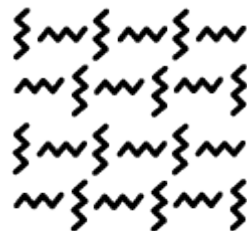
El cuarto elemento combinado consigo mismo.



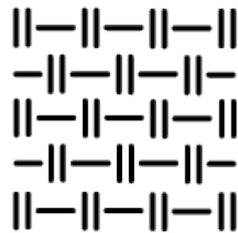
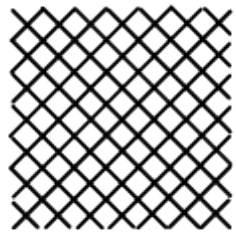
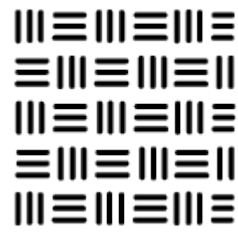
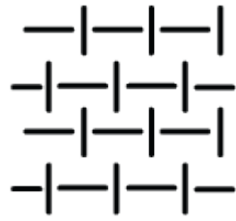
El quinto elemento combinado consigo mismo.



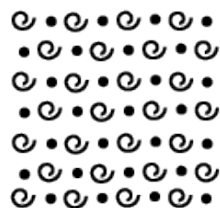
El sexto elemento combinado consigo mismo.



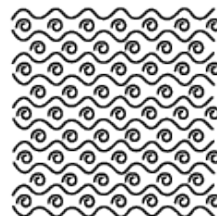
El séptimo elemento combinado consigo mismo.



El primer elemento con el segundo.



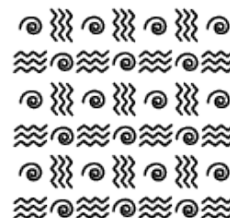
El primero con el quinto.



El primero con el tercero.



El primero con el sexto.



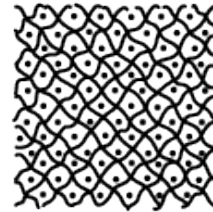
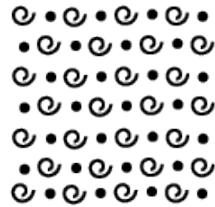
El primero con el cuarto.



El primero con el séptimo.

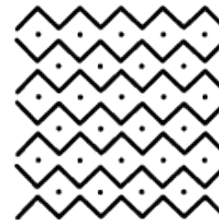
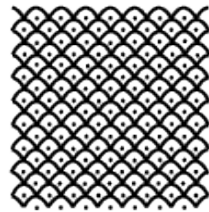


El segundo elemento con el primero.



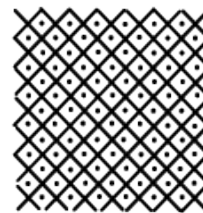
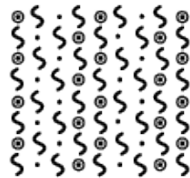
El segundo con el sexto.

El segundo con el tercero.

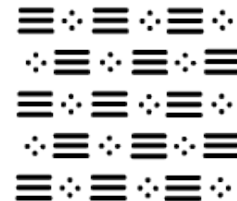
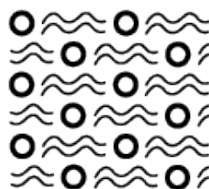


El segundo con el séptimo.

El segundo con el cuarto.



El segundo con el quinto.



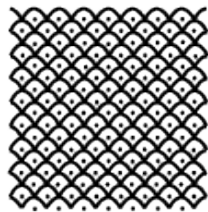
El tercer elemento con el primero.



El tercero con el sexto.



El tercero con el segundo.



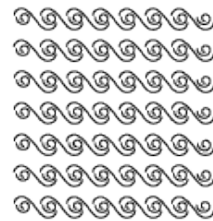
El tercero con el séptimo.



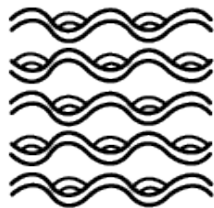
El tercero con el cuarto.



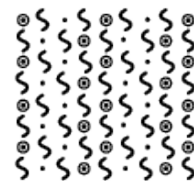
El cuarto elemento con el primero.



El tercero con el quinto.



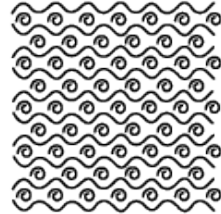
El cuarto con el segundo.



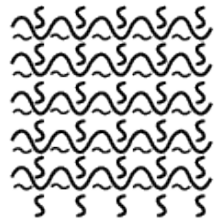
El cuarto con el tercero.



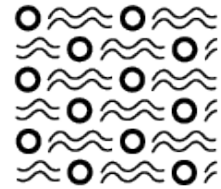
El quinto elemento con el primero.



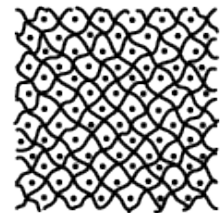
El cuarto con el quinto.



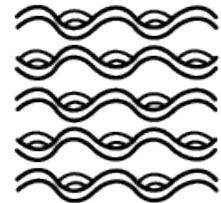
El quinto con el segundo.



El cuarto con el sexto.



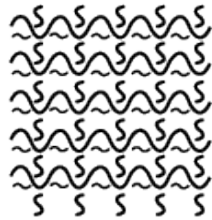
El quinto con el tercero.



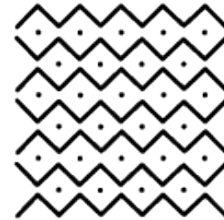
El cuarto con el séptimo.



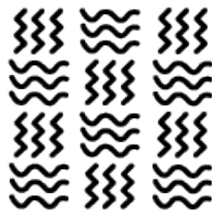
El quinto con el cuarto.



El sexto con el segundo.



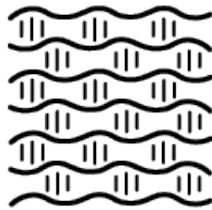
EL quinto con el sexto.



El sexto con el tercero.



El quinto con el séptimo.



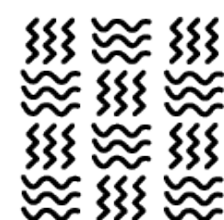
El sexto con el cuarto.



El sexto elemento con el primero.



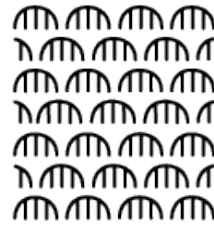
El sexto con el quinto.



El sexto con el séptimo.



El séptimo con el tercero.



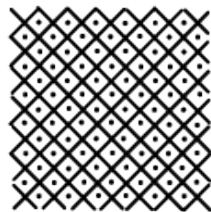
El séptimo elemento con el primero.



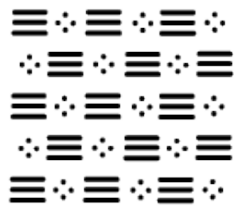
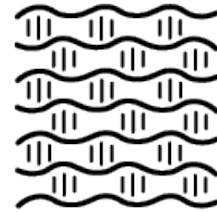
El séptimo con el cuarto.



El séptimo con el segundo.



El séptimo con el quinto.



El séptimo con el sexto.



3.2.3 Grecas

El segundo grupo en el que se divide la inmensa variedad de combinaciones son las que causan la impresión de movimiento, fuerza de elasticidad, etc. Se les designará con el nombre genérico de combinaciones *dinámicas*. Se refieren por ahora exclusivamente a las *grecas* que se desarrollan generalmente dentro de un espacio limitado entre dos paralelas. En las *grecas* los motivos que usamos son representaciones dinámicas: nos representan una fuerza que engendra el movimiento de esa línea, un movimiento de traslación, ya sea ondulado, quebrado, en zig-zag, etc.

Dentro del campo de la experimentación se debe empezar primero con los petatillos y las grecas.

En las grecas sentimos la necesidad de seguir la línea; tenemos la impresión de que se genera, se desenvuelve y continúa desenvolviéndose.

Hay grecas que nos producen la impresión de ondulaciones, que nos dan la emoción de las olas, que nos hacen sentir movimientos ondulantes o quebrados, etc. La greca es algo que parece caminar, desenvolverse, rodar... y podemos decir que la greca es la sucesión dinámica, rítmica y armónica de alguna de las infinitas combinaciones de uno o varios de los elementos primarios, que reflejan una expresión personal. Para que la greca sea realmente una expresión mexicana, es preciso que la integren uno o varios de los siete ya dichos elementos, armonizados entre sí, y que estén arreglados en la forma que le es peculiar y les caracteriza, es decir, sin cruzarse; de ese modo, se apreciará a primera vista que es mexicana y, naturalmente, si esta hecha de una manera sincera e ingenua, reflejará la expresión de quien la hizo, la personalidad de quien le dio ritmo y armonía, realizando la combinación de elementos, de acuerdo con su personal sentido estético.

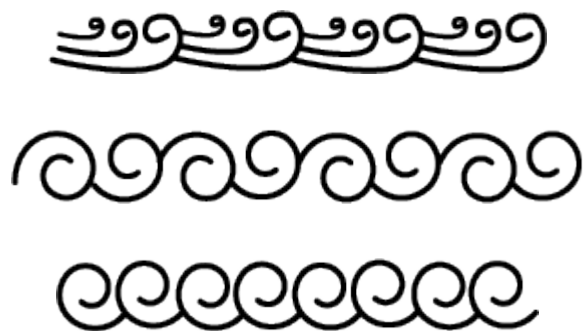


Las grecas pueden desarrollarse empleando los elementos primarios en una sucesión ininterrumpida, dinámica, hasta el infinito. Para trazar las grecas primero se harán dos líneas rectas paralelas, en segundo lugar, usaremos uno de los siete motivos que constituye la parte dinámica de la greca, dándole así ritmo a ésta, escogiendo naturalmente el motivo que nos dé la sensación rítmica que busquemos y representándola ya sea ondulada, quebrada, cortada, continua, salteada, alternada, etc. Por último la complicaremos cuanto queramos armonizarla y adornarla con otros motivos.

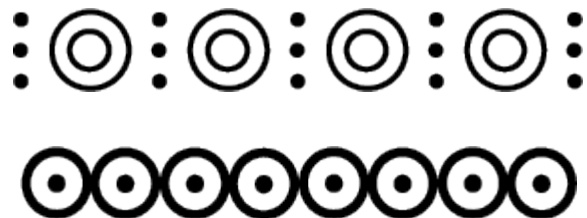


Ejemplos:

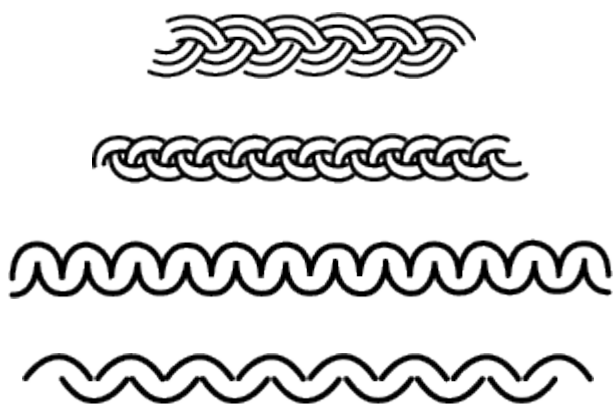
1. Desarrollo de las grecas con los motivos del primer elemento, entre sí solamente.



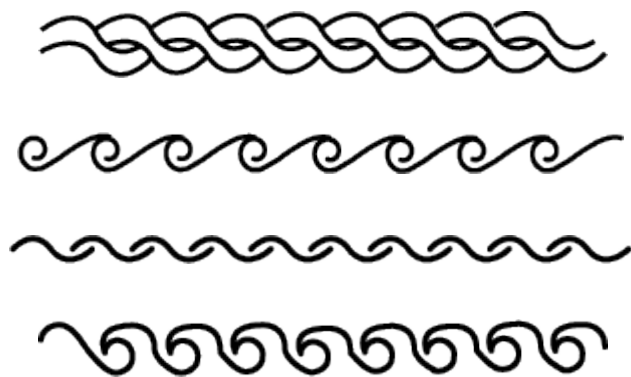
2. Desarrollo de las grecas con el segundo elemento.



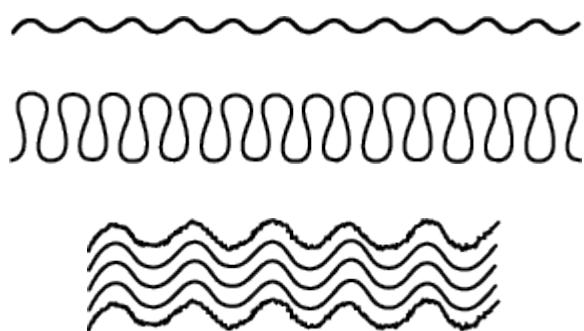
3. Desarrollo de las grecas con el tercer elemento.



4. Desarrollo de las grecas con el cuarto elemento.



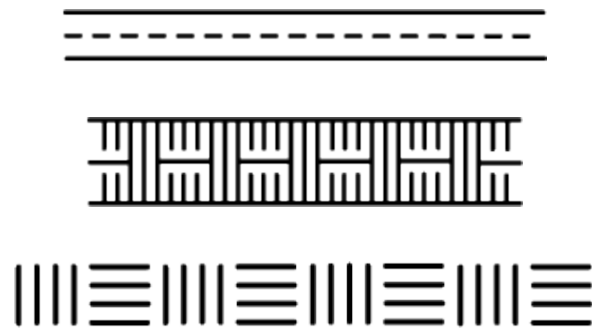
5. Desarrollo de las grecas con el quinto elemento.



6. Desarrollo de las grecas con el sexto elemento.

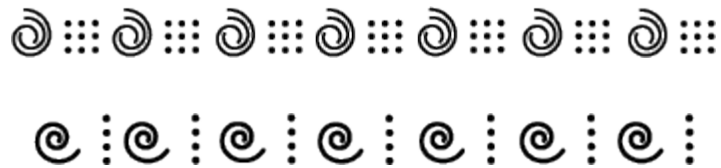


7. Desarrollo de las grecas con el séptimo elemento.



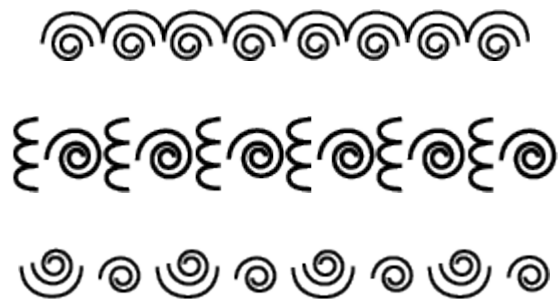
Desarrollo de las grecas con la combinación del primero

y el segundo elemento.

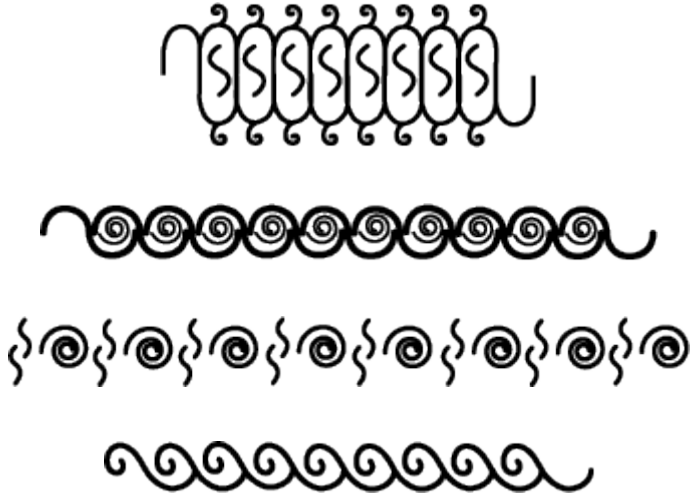


Desarrollo de las grecas con la combinación del primero

y el tercer elemento.



Desarrollo de las grecas con la combinación del primero
y el cuarto elemento.



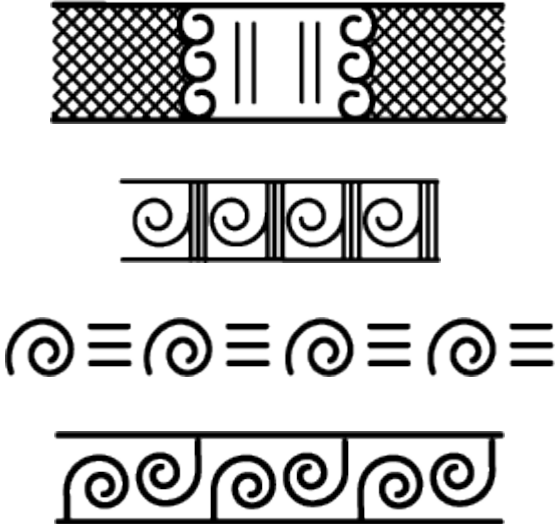
Desarrollo de las grecas con la combinación del primero
y el quinto elemento.



Desarrollo de las grecas con la combinación del primero
y el sexto elemento.

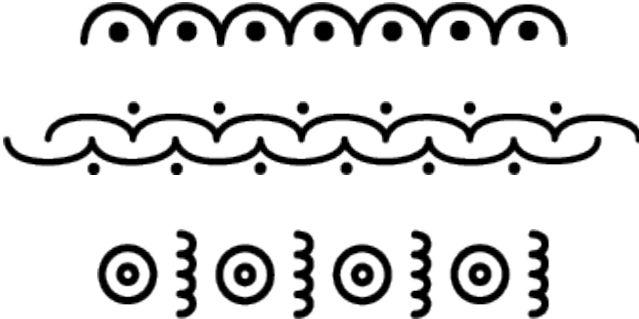


Desarrollo de las grecas con la combinación del primero
y el séptimo elemento.



Desarrollo de las grecas con la combinación del segundo

y el tercer elemento.

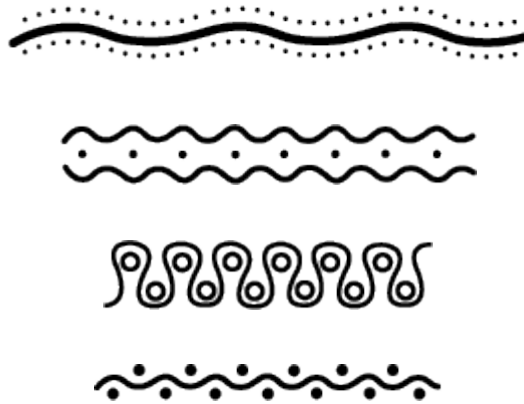


Desarrollo de las grecas con la combinación del segundo

y el cuarto elemento.



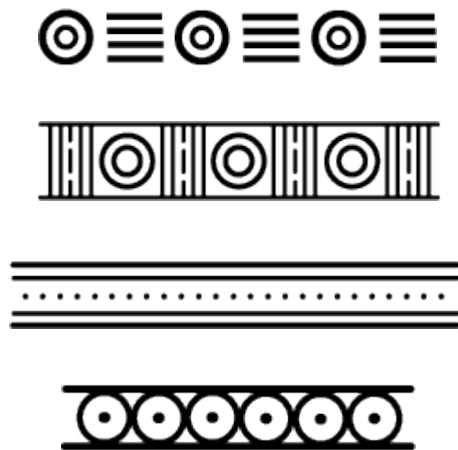
Desarrollo de las grecas con la combinación del segundo
y el quinto elemento.



Desarrollo de las grecas con la combinación del segundo
y el sexto elemento.



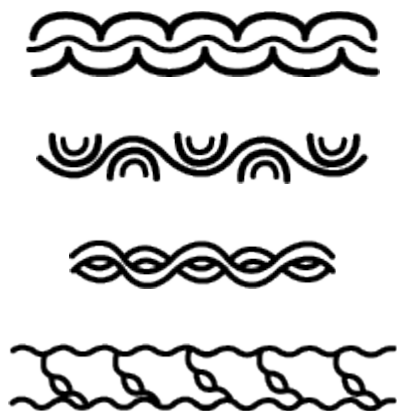
Desarrollo de las grecas con la combinación del segundo y el séptimo elemento.



Desarrollo de las grecas con la combinación del tercero y el cuarto elemento.



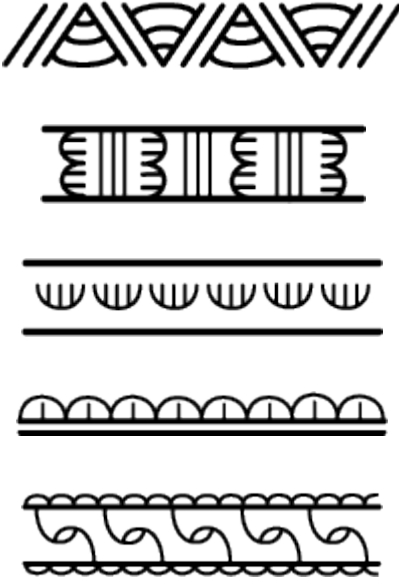
Desarrollo de las grecas con la combinación del tercero y el quinto elemento.



Desarrollo de las grecas con la combinación del tercero
y el sexto elemento.



Desarrollo de las grecas con la combinación del tercero
y el séptimo elemento.



Desarrollo de las grecas con la combinación del cuarto y el quinto elemento.



Desarrollo de las grecas con la combinación del cuarto y el sexto elemento.



Desarrollo de las grecas con la combinación del cuarto y el séptimo elemento.



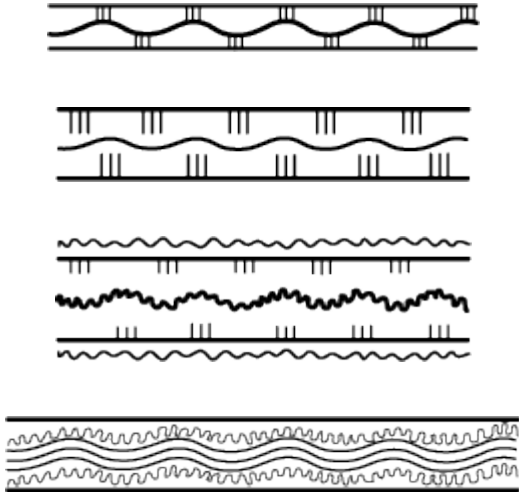
Desarrollo de las grecas con la combinación del quinto

y el sexto elemento.

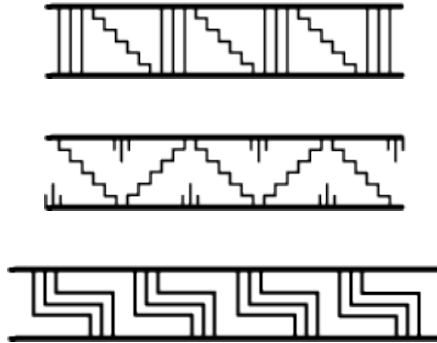


Desarrollo de las grecas con la combinación del quinto

y el séptimo elemento.



Desarrollo de las grecas con la combinación del sexto y el séptimo elemento.



Desarrollo de las grecas, combinación del primero, segundo y tercer elemento.



Desarrollo de las grecas, combinación del primero, el tercero y el cuarto elemento.



Desarrollo de las grecas, combinación del primero,
el tercero y el quinto elemento.



Desarrollo de las grecas, combinación del primero,
el quinto y el séptimo elemento.



Desarrollo de las grecas, combinación del segundo,
el quinto y el sexto elemento.



Desarrollo de las grecas, combinación del segundo,
el sexto y el séptimo elemento.



Desarrollo de las grecas, combinación del tercero,
el cuarto y el quinto elemento.



Desarrollo de las grecas, combinación del tercero,
el quinto y el sexto elemento.



Desarrollo de las grecas, combinación del tercero,
el quinto y el séptimo elemento.



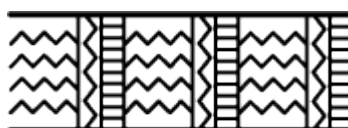
Desarrollo de las grecas, combinación del tercero,
el sexto y el séptimo elemento.



Desarrollo de las grecas del cuarto, el quinto y el sexto elemento.



Desarrollo de grecas del sexto y el séptimo elemento.



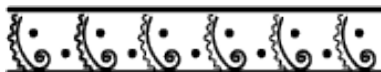
Desarrollo de grecas del primero, segundo, tercero y cuarto elemento.



Desarrollo de grecas del primero, cuarto, quinto y sexto elemento.



Desarrollo de grecas del primero, segundo, quinto y séptimo elemento.



Desarrollo de grecas del primero, quinto, sexto y séptimo elemento.



Desarrollo de grecas del segundo, tercero, cuarto y quinto elemento.



Por supuesto, con cada una de éstas combinaciones básicas podrá el alumno hacer todas las combinaciones que quiera, aquí sólo se muestran algunos ejemplos, siendo infinito el número posible de ellas.



Como se ha mencionado, el indígena, al hacer sus figuras, animales, representaciones, lo hacían con un sentido netamente jeroglífico; por lo tanto, sólo podemos tomar las partes estilizadas que las componen.



Dentro de las formas características del arte mexicano tenemos: la flor, el tallo, los ramos y moños, las guirnaldas, mariposas, libélulas, canastas, frutas, caracoles, jarrones, jarras, representaciones de agua, peces, fuentes, pájaros, serpientes, escudo nacional, plantas y hierbas, árboles, palmeras, montañas y rocas, cortinas con fleco, cordón y borla, casas, iglesias, kioscos, cenador, banderas, nubes, humo, soles, luna, estrellas, rayos, parvadas, cuadrúpedos y figuras humanas.



Después de hacer dichas estilizaciones se comenzarán a hacer composiciones con todas ellas y se dejará al discípulo que desarrolle su imaginación, permitiéndole aplicar las grecas y los petatillos que él juzgue más adecuados y llene mejor sus necesidades creadoras. Todas las sugerencias que se han dado para la manera de hacer los trabajos antedichos, son más o menos los que se usan en nuestro arte popular.



Para hacer con los elementos aprendidos las primeras composiciones, se deben aprovechar los elementos estudiados, tener siempre presente que cada parte de dicha composición quede independiente de las otras, es decir, que los elementos no cortarán a otros. No deberá existir perspectiva alguna, ni elemento alguno quedará atrás de otro. No deberán existir proporciones entre o dentro de las estilizaciones que integren una composición. Cada uno de los elementos habrá de tener sus dimensiones propias, con abstracción del resto. No habrá tampoco sombras. Los motivos deberán de ser armónicos y repartidos adecuadamente, guardando equilibrio y evitando aglomeraciones, y por último deberán repetirse las partes de la composición de manera tal, que queden siempre espacios en el fondo, alrededor de ellos, para separarlos. Se debe tener además presente, no hacer un conjunto decorativo, que sea simétrico un lado del otro, o cuatro esquinas idénticas.



No se debe olvidar que todas las representaciones deben ser tan simples e ingenuas, como si fueran concebidas por un niño, que vamos siguiendo un camino que va de lo más simple a lo complicado, y que este principio debe ser lo más simple o infantil posible. Para inspirar a los alumnos se recomienda darles motivos para sus composiciones, siempre inspirados en los centros de interés nacionales, dónde encontraremos multitud de asuntos y motivos, muchos de ellos que no son tradicionales, pero que no por ello dejan de ser mexicanos, pues son nuestras últimas modalidades.



El método es especialmente para formar una expresión general de lo que se podrá llamar arte mexicano. Este desarrollo o programa, está basado en el desenvolvimiento de la noción de las tres fases; concepción del volumen, de la superficie o línea y el punto, dentro de la geometría simple y el conocimiento de las características de nuestro arte y todo encaminado a hacerlo útil e interesante al niño, haciendo objetos que le interesen y siendo éstos objetos mexicanos, la manera de continuar la tradición.



En cada caso tendremos el conocimiento de cada fase y su relación con las demás en un arreglo perfectamente ordenado, así observamos que tenemos noción del volumen y luego el volumen en relación con la superficie y con la línea y con el punto; luego la superficie relacionada con el volumen y después con la línea y el punto, etc. En todos estos casos pasamos primero por el conocimiento de las figuras geométricas simples, para luego conocer las formas genuinamente características de arte mexicano. Las tres etapas fundamentales de este desarrollo; es decir, volumen, superficie y línea; pero en estos ejercicios procedemos de manera inversa al orden que hemos seguido, siendo ahora primero el ejercicio lineal, después el de las superficies y por último el del volumen. El fin que se persigue, es de llevar a los niños a poder traducir sus pensamientos en formas artísticas en el dibujo y en la ejecución de trabajos que les interesen, y pasar de la concepción teórica a la ejecución práctica.



El método propone continuar con una segunda fase con volumen, luego superficie, y luego línea de manera tridimensional, es decir en modelos de plastilina, barro, alambre y otros materiales, haciendo con ellos diversos ejercicios, pero mencionar esa parte aquí, ya sale del objetivo principal de este proyecto.



3.3 El método de dibujo de Best Maugard aplicado al diseño gráfico y de la comunicación visual

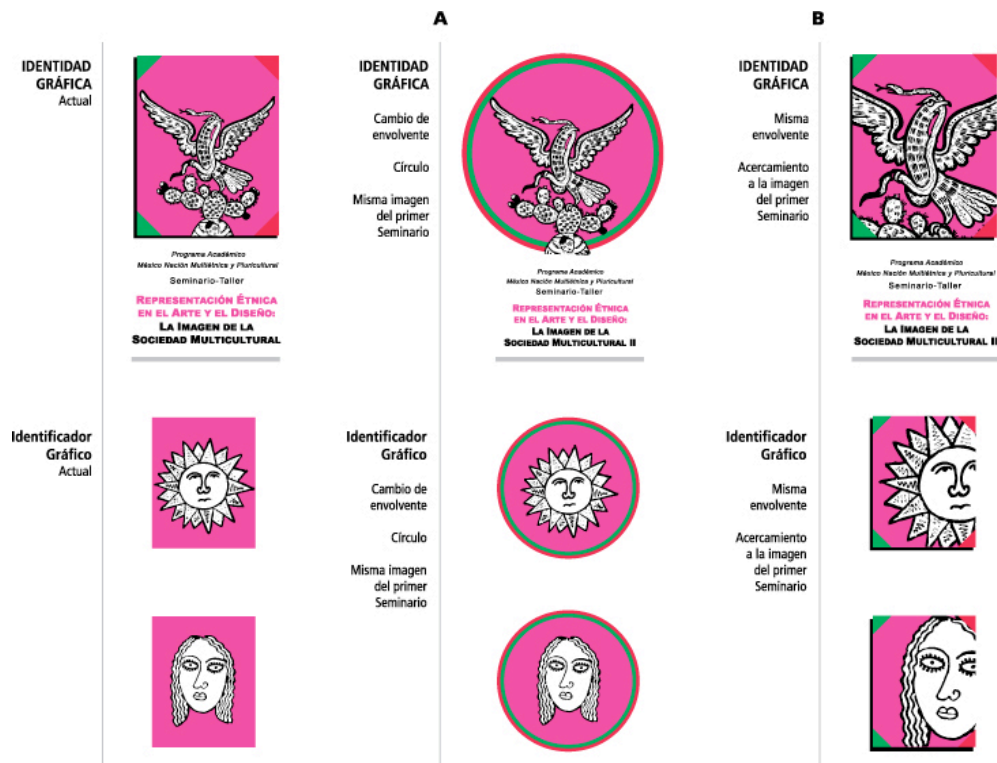
México tiene una historia de arte perfectamente definida, sus elementos artísticos son, sin dudarlo, de los más ricos del mundo; tiene además un pasado artístico de varios siglos; es, pues, nuestro deber seguir conservando los frutos de ese pasado y con la ayuda del método de Adolfo Best Maugard, esto sin duda, será una tarea más fácil. El uso del método da a los practicantes la seguridad de que su esfuerzo se modela en el carácter de su propio país; no les prohíbe emplear, más adelante, motivos y métodos inventados o adoptados en otros países; pero le da el secreto de su tradición propia, dentro de ella podrá siempre expresarse, en este caso el diseñador; dentro de ella podrá alcanzar expresión humana, todo lo amplia y profunda que lo conciba, pero siempre con acento suyo, de su tierra natal.

Cabe mencionar que es de suma importancia utilizar alguno de los métodos de diseño, como por ejemplo el método proyectual de Bruno Munari, el complejo funcional de Víctor Papanek, la caja negra y la caja transparente de Christopher Jones, con el modelo de fases de proceso de diseño de Bernd Löbach, el método de Jorge Frascara, o las cinco etapas del proceso de diseño que propone Joan Costa, por mencionar sólo algunos de los tantos que existen, como proceso sistemático de las actividades del diseño gráfico y la comunicación visual, que siendo utilizado en conjunto con el método de dibujo de Adolfo Best Maugard como propuesta dentro de los procesos creativos del diseño gráfico, generen en consecuencia un lenguaje visual contemporáneo y mexicano.

A continuación se muestran algunos ejemplos en los cuales se utilizó el método de Best Maugard como método de diseño, todos ellos casos reales de aplicación.

Proyecto “ Representación étnica en el Arte y el Diseño:
La Imagen de la Sociedad Multicultural”

Como primer ejemplo tenemos el diseño que realizó el departamento de publicaciones de la ENAP para la identidad gráfica que se utilizó para el seminario-taller “Representación étnica en el Arte y el Diseño: La Imagen de la Sociedad Multicultural” y “Representación étnica en el Arte y el Diseño: La Imagen de la Sociedad Multicultural II” como parte del Programa Académico México Nación Multiétnica y Pluricultural, el cual tuvo lugar en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, así como en La Academia de San Carlos del 30 de septiembre al 12 de noviembre del 2004.



▪ Identidad gráfica actual y nuevas propuestas ▪



UNAM

La Universidad Nacional Autónoma de México, a través de la Escuela Nacional de Artes Plásticas y el Programa Académico México Nación Multicultural y Pluricultural, organiza el Seminario-Taller "Representación Étnica en el Arte y el Diseño: La Imagen de la Sociedad Multicultural". El cual tiene por objetivo representar la riqueza multicultural de la sociedad mexicana a partir de la reflexión sobre la identidad marcada por los elementos propios de la misma. Este Seminario-Taller se propone generar una producción iconográfica a partir de integrar un itinerario teórico y talleres de observación, debate y análisis multicultural a las especialidades de Fotografía, Artes Plásticas y Publicación, Diseño y Reprografía.

Los sedes para este evento serán la Escuela Nacional de Artes Plásticas, s/n. Cuernavaca No. 820 Cal. Santa Fe Clavito, Del. Cuernavaca, y la Academia de San Carlos, Cuauhtémoc No. 22 / Centro Histórico, Del. Cuauhtémoc.

Quedará a cargo de las actividades las comisiones de trabajo y se tendrá un taller oportuno.

CALENDARIO

14 de septiembre 15 de septiembre 16 de septiembre 17 de septiembre 18 de septiembre 19 de septiembre 20 de septiembre 21 de septiembre 22 de septiembre 23 de septiembre 24 de septiembre 25 de septiembre 26 de septiembre 27 de septiembre 28 de septiembre 29 de septiembre 30 de septiembre	14 de octubre 15 de octubre 16 de octubre 17 de octubre 18 de octubre 19 de octubre 20 de octubre 21 de octubre 22 de octubre 23 de octubre 24 de octubre 25 de octubre 26 de octubre 27 de octubre 28 de octubre 29 de octubre 30 de octubre	14 de noviembre 15 de noviembre 16 de noviembre 17 de noviembre 18 de noviembre 19 de noviembre 20 de noviembre 21 de noviembre 22 de noviembre 23 de noviembre 24 de noviembre 25 de noviembre 26 de noviembre 27 de noviembre 28 de noviembre 29 de noviembre 30 de noviembre	14 de diciembre 15 de diciembre 16 de diciembre 17 de diciembre 18 de diciembre 19 de diciembre 20 de diciembre 21 de diciembre 22 de diciembre 23 de diciembre 24 de diciembre 25 de diciembre 26 de diciembre 27 de diciembre 28 de diciembre 29 de diciembre 30 de diciembre
--	---	---	---

CONFERENCIAS

14 de septiembre
15 de septiembre
16 de septiembre
17 de septiembre
18 de septiembre
19 de septiembre
20 de septiembre
21 de septiembre
22 de septiembre
23 de septiembre
24 de septiembre
25 de septiembre
26 de septiembre
27 de septiembre
28 de septiembre
29 de septiembre
30 de septiembre

14 de octubre
15 de octubre
16 de octubre
17 de octubre
18 de octubre
19 de octubre
20 de octubre
21 de octubre
22 de octubre
23 de octubre
24 de octubre
25 de octubre
26 de octubre
27 de octubre
28 de octubre
29 de octubre
30 de octubre

14 de noviembre
15 de noviembre
16 de noviembre
17 de noviembre
18 de noviembre
19 de noviembre
20 de noviembre
21 de noviembre
22 de noviembre
23 de noviembre
24 de noviembre
25 de noviembre
26 de noviembre
27 de noviembre
28 de noviembre
29 de noviembre
30 de noviembre

14 de diciembre
15 de diciembre
16 de diciembre
17 de diciembre
18 de diciembre
19 de diciembre
20 de diciembre
21 de diciembre
22 de diciembre
23 de diciembre
24 de diciembre
25 de diciembre
26 de diciembre
27 de diciembre
28 de diciembre
29 de diciembre
30 de diciembre



UNAM
ENAP
FAMPP

INFORMES Y CONTACTO: <http://imagedesociedad.unam.mx> Tel: 56276600 ext. 214
Horario: 9:00 a 19:00 y 17:00 a 20:00 hrs. imagedesociedad2014@unam.mx
30% DE DESCUENTO A ESTUDIANTES Y MAESTROS DE LA UNAM



UNAM

Universidad Nacional Autónoma de México / Escuela Nacional de Artes Plásticas
Programa Académico México Nación Multicultural y Pluricultural

Seminario - Taller

**REPRESENTACIÓN ÉTNICA EN EL ARTE Y EL DISEÑO:
LA IMAGEN DE LA SOCIEDAD MULTICULTURAL**



▪ Carteles del seminario-taller ▪

Proyecto "Espiral"

El proyecto espiral lo desarrollaron Guadalupe Apipilhuasco González (gen 2000-2004) y Miguel Ángel Padriñán Alba (gen 2000-2004), se basa en los siete elementos primarios que propone el método Best Maugard.

Miguel desarrolló la fuente tipográfica Espiral, familia que cuenta con la versión regular, itálica y dingbats. Esta fuente participó en la Bienal Tipos Latinos 2008 en la categoría de fuentes experimentales, y recientemente fue seleccionada por editorial Index para su aparición en el libro A homework of typography junto con las aplicaciones de la fuente.

Guadalupe por su parte desarrolló el set tipográfico, que consta de un portaplumas, juego de tarjetas y más materiales impresos y digitales en los que se aplicó la fuente y la marca que ella misma diseñó, todo contenido en un atractivo envase y conservando el sistema gráfico, la intención de este set es una futura comercialización y añadir a la adquisición de fuentes otros productos.

Espiral

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

ŒÆ ÅÄÅÃÅ ÄËËË ÌÎÎÎ Óôõö

ÛÜÜÜ ÇÑŠŽŸ

œæå äãäääää éëëëë îïïïï óôõöõ õ ùúûü ùšžŷ

²³⁴⁵⁶⁷⁸ ¼½¾ ²³ ¼½¾⁸ ⁹⊕⊖⊗⊘⊙ ⊕ ⊖ ⊗ ⊘ ⊙ \$€£¥

#&@ § ¨ ? ¡ … ; ’ ’ ‘ ‘ () [] } ~ ‹ › ® ©

Espiral Itálica

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Œ Æ Å Ä Å Å Å Å Ē Ē Ē Ē Ī Ī Ī Ī Ó Ò Ò Ò Ò

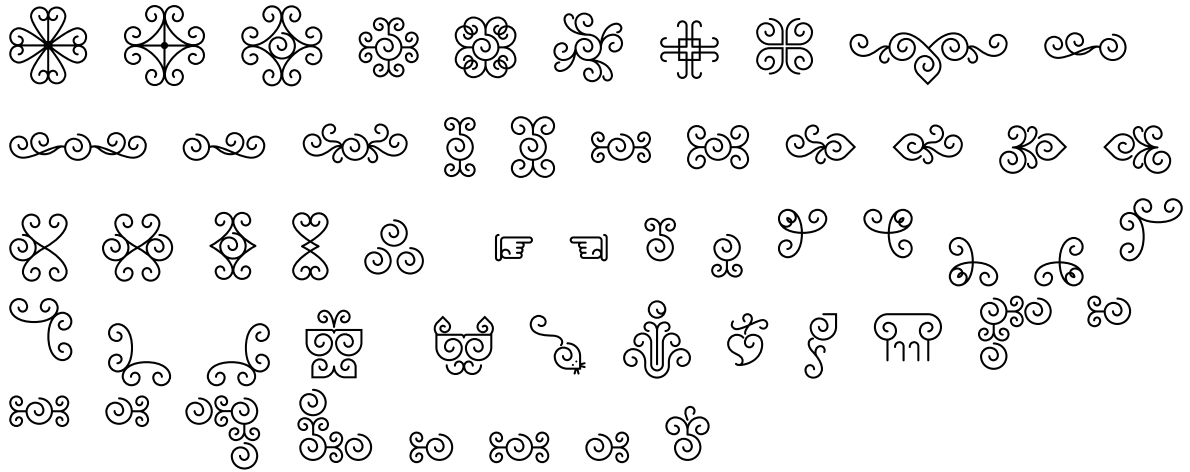
Ū Ū Ū Ū Č Ń Š Ž Ÿ

œ œ œ ó ó ó ó ó ó é é é é ĩ ĩ ĩ ĩ ó ó ó ó ó ó ū ū ū ū Ń š ž Ÿ

² ³ ⁴ ⁵ ⁶ ⁷ ⁸ ¹ ² ³ ¼ ½ ¾ ²³ ↵ ↶ ↷ ↸ ↹ ↺ ↻ ↼ ↽ ↾ ↿

& @ \$ % & € £ ¥ & # ? ! , ; : ' ' " " () [] { } ~ « » ® ©

Espiral Dingbats





Letras
curvilineas
motivos florales

Letras
rectas & curvas
Trabajos urgentes en metal

herrerros

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
ñ ñ œ œ œ œ œ œ œ œ œ œ œ œ œ œ œ œ 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ½ ¾ ¾

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
ñ ñ œ œ œ œ œ œ œ œ œ œ œ œ œ œ œ œ 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ½ ¾ ¾



Una Bienal es un evento de trabajo de herreros que se pueden encontrar en otros eventos y muestras de tipos, así como que estos diseños son un tipo de arte que se puede encontrar en otros eventos de tipos. Una Bienal es un evento de trabajo de herreros que se pueden encontrar en otros eventos y muestras de tipos, así como que estos diseños son un tipo de arte que se puede encontrar en otros eventos de tipos. El primer proyecto de tipos es un diseño que se puede encontrar en otros eventos y muestras de tipos, así como que estos diseños son un tipo de arte que se puede encontrar en otros eventos de tipos. El primer proyecto de tipos es un diseño que se puede encontrar en otros eventos y muestras de tipos, así como que estos diseños son un tipo de arte que se puede encontrar en otros eventos de tipos.

▪ Cartel utilizado para la bienal de tipos latinos 2008 ▪



▪ Diseño de postales ▪



▪ Diseño de portada de cd y folleto ▪ Diseño de booklet ▪



▪ Diseño de envase ▪



▪ Diseño de camiseta ▪



▪ Diseño de portaplumas ▪

4. Propuesta de diseño de los identificadores con base en el Método de dibujo Best Maugard para el proyecto de investigación “ La historia de la comunicación visual en México”

El objetivo de este capítulo es utilizar en el proceso de diseño las bases del método propuesto por Joan Costa, el cual nos permitirá establecer un orden en las actividades a desarrollar para el diseño de los identificadores que servirán para la página Web y la publicación electrónica. Durante este proceso aplicaremos el método de dibujo Best Maugard en un proyecto de diseño de identificadores real que consiste en la investigación de la Mtra. Olga América Duarte Hernández en relación a la Historia de la comunicación visual en México.

4.1 Aplicación del método de Joan Costa en conjunto con el método Best Maugard

Es importante mencionar que elegí las cinco etapas del proceso de diseño que propone Joan Costa porque basa su propuesta metodológica en el objetivo principal del diseñador, que es comunicar visualmente. Comienza dando el contexto en el proceso de diseño por medio de los componentes de la triada comunicacional, donde tanto el emisor como el receptor serán sometidos a una amplia investigación, para saber con exactitud las características y condiciones para así poder iniciar con la codificación del mensaje y los medios en los que será plasmado.

La manera en que se utiliza el diseño; quién lo establece; como se materializa en objetos y mensajes; como se introduce en el sistema social; quien lo recibe y consume finalmente, constituyen los eslabones de una auténtica *cadena de comunicación* y de su *proceso*, el cual corresponde al esquema de Shannon.

4.1.1 Cadena de comunicación

a) Usuario/ Emisor

Mtra Olga América Duarte Hernández

“La historia de la comunicación visual en México”

b) Diseñador/ Codificador

Etapas del proceso creativo

Etapa 1. Información/ Documentación

Información. Documentación. Recogida de los datos. Listado de las cuestiones a tener en cuenta. Pliego de condiciones.

- Diseño de seis identificadores para cada una de las secciones que contendrá la publicación electrónica y la página Web: “La Historia de la comunicación visual en México”.

Proyecto de investigación por parte de la docente de la ENAP Olga América Duarte Hernández aportando el guión y contenido.

Los receptores de dicha publicación se dividen en 3 niveles:

- 1) Sector académico y estudiantil de diseño.
- 2) Sector profesional de diseño.
- 3) Público en general.

- El objetivo de la publicación es dar un panorama histórico a cerca de la comunicación visual en México y sus diferentes manifestaciones.

- Contemplará un contexto teórico; dónde se explicará que es la comunicación visual y qué es el diseño de la comunicación visual, así como un contexto histórico.

- Contendrá seis secciones:

§ Mesoamérica:

- Contexto Histórico-Cultural
- Manifestaciones de comunicación visual: Murales y Códices
- Murales
 - a) contenidos, cosmovisión, escenas religiosas, política y vida cotidiana
 - b) sustrato, materias, técnicas
- Códices
 - a) contenidos, escenas religiosas, economía, política y vida cotidiana
 - b) sustrato, materias, técnicas

§ Virreinato

- Contexto Histórico-Cultural
- Manifestaciones de comunicación visual: estampa, códigos de transición y coloniales, imprenta, publicaciones.
- Estampa
 - a) contenidos, escenas religiosas, política y vida cotidiana
 - b) sustrato, materias, técnicas
- Códices de Transición y Coloniales
 - a) contenidos, escenas religiosas, política y vida cotidiana
 - b) sustrato, materias, técnicas
- Imprenta
 - a) contenidos, escenas religiosas, política y vida cotidiana
 - b) sustrato, materias, técnicas
- Publicaciones
 - a) contenidos, escenas religiosas, política y vida cotidiana
 - b) sustrato, materias, técnicas

☺ México Independiente

- Contexto Histórico-Cultural
- Manifestaciones de comunicación visual: publicaciones.

Dentro de las publicaciones existen: libros, prensa, revistas, anuncios publicitarios.

☺ México Reforma

- Contexto Histórico-Cultural
- Manifestaciones de comunicación visual: publicaciones.

Dentro de las publicaciones existen: libros, prensa, revistas, anuncios publicitarios.

☺ Siglo XX

- Contexto Histórico-Cultural
- Manifestaciones de comunicación visual se dividen en seis géneros:
 - *Género editorial*: libros, periódicos, cuadernillos, informe anual, revistas, folletos, catálogos.
 - *Género paraeditorial*: volantes, calendario, etiquetas, embalajes, correo directo, timbres postales, puntos de venta, calcomanías, promocionales, portadas, billetes.
 - *Género extraeditorial*: carteles, espectaculares, anuncios mural, periódico mural, escenografías.
 - *Género informativo e indicativo*: arquigrafías, imagen institucional o empresarial, identidad corporativa, sistemas de señalización, sistemas museográficos.
 - *Género ornamental*: papeles decorativos, objetos decorativos, papeles de envoltura, objetos promocionales, objetos para fiestas.
 - *Género Narrativo Lineal*: ilustración, historieta, dibujo animado, multivisión, viñeta, fotonovela, diaporama.

☺ Aproximación al inicio del siglo XXI

- Contexto Histórico-Cultural
- Manifestaciones de comunicación visual se dividen en siete géneros:
 - a) Género editorial
 - b) Género paraeditorial
 - c) Género extraeditorial
 - d) Género informativo e indicativo
 - e) Género ornamental
 - f) Género Narrativo Lineal
 - g) Género narrativo no lineal: desarrollos gráficos multimedia, presentaciones, páginas electrónicas, publicaciones electrónicas

Etapa 2. Incubación

Digestión de los datos. Incubación del problema. Maduración.
Elaboración "subconsciente". Tentativas en un nivel mental difuso.

- Analizar datos
- Incubación del problema:
 - * Diseñar identificadores que representen cada una de las etapas históricas de la publicación electrónica y página web.
 - * Identificadores que representan cada etapa histórica que en la página Web serán los capítulos.
 - * Identificadores tengan características de un lenguaje visual mexicano.
 - * Dirigido al Sector académico y estudiantil de diseño, al sector profesional de diseño y al público en general.

Investigué las características más importantes de cada etapa para llegar a los conceptos que me permitieran tener las bases para posteriormente traducirlos a un lenguaje visual.

Descripción general de cada etapa histórica.

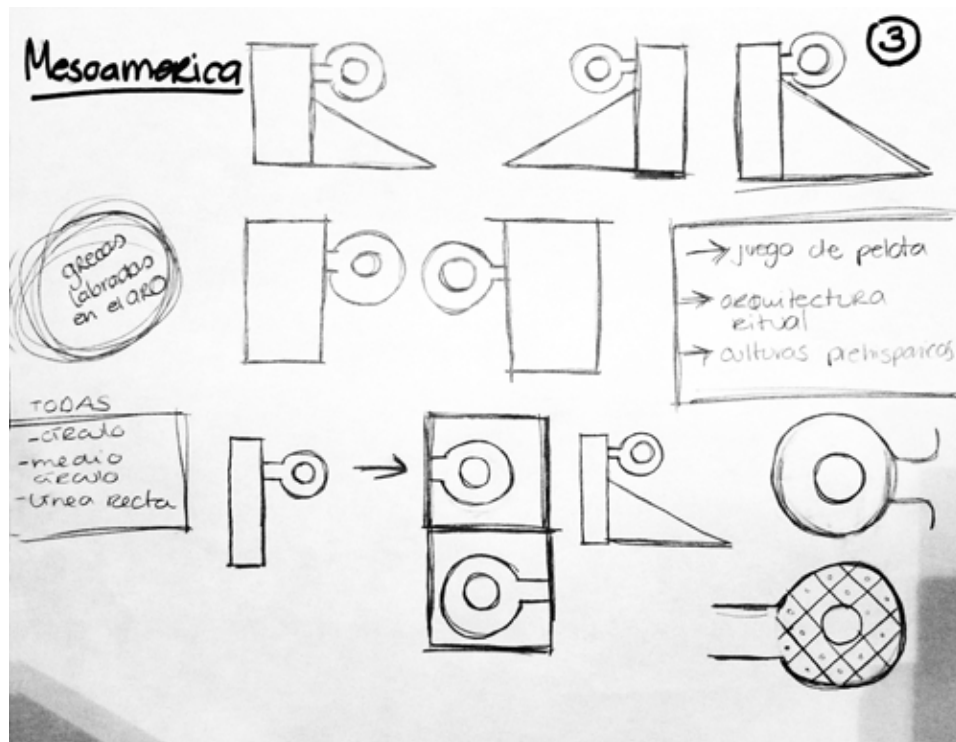
- Mesoamérica

Una de las actividades más importantes era plantar y cosechar maíz, frijol, calabaza, chile y algunos árboles frutales, chía, aguacate, zapote (domesticado), también se cultiva el algodón, lo que permite la manufactura de telas superiores a las de fibras de maguey. Primero se desarrollan los Olmecas, luego vienen los Teotihuacanos, después los Toltecas y al final los Mexicas (aztecas) y Mayas. La caza, pesca y recolección eran actividades importantes. Existe ya desde entonces conocimiento y utilización del cero, el calendario y las matemáticas. Practicaban la adoración de animales y existe el concepto de asociación hombre-animal, es básico en el pensamiento mesoamericano. Hay también interés en seres patológicos (enanos, jorobados, enfermos, deformaciones artificiales). La sociedad está conformada por diversas clases sociales. Existe como uno de los elementos más importantes la arquitectura ritual, construyen también basamentos piramidales talud (inclinado) tablero (verticales) talud-tablero, las cuales son rematadas por altos templos. Los monumentos de piedra son cubiertos por una capa de cal que permite la pintura mural y los colores lisos. Existe un buen sistema de drenaje. Construyen conjuntos de casas con muros de piedra y techos de vigas de madera, aplanado con cal y a veces decorado con almenas. La organización era por barrios (alfarería, de objetos de obsidiana, operarios de materiales como la concha, la pizarra, albañiles o estucadores). Algunos de los dioses más importantes son Quetzalcóatl y Tláloc dentro de la cultura mesoamericana. Los mercaderes, militares y sacerdotes pertenecen a las clases sociales más elevadas. En el caso de los sacerdotes eran de alta cultura y con conocimientos

superiores, dirigían planos de edificios, señalaban días de fiesta y ceremonias, eran expertos en astronomía y matemáticas, escribanos y dirigentes de grandes composiciones murales. Dentro de los sacrificios humanos, la sangre se considera un elemento precioso. Utilizaban las ofrendas para enterrar a los difuntos, en especial a gente de altos mandos. EL juego de pelota pasa de un simple pasa tiempo a una actividad ritual de tintes políticos y religiosos. Existe el politeísmo. Usaban los códices y escritura glífica.

CONCEPTOS

- OLMECAS, TEOTIHUACANOS, TOLTECAS, MEXICAS (AZTECAS), MAYAS
- EL CERO
- ADORACIÓN DE ANIMALES
- ASOCIACIÓN HOMBRE-ANIMAL
- ARQUITECTURA RITUAL
- TALUD- TABLERO
- PINTURA MURAL
- BARRIOS
- SACRIFICIOS HUMANOS
- BASAMENTOS PIRAMIDALES REMATADAS POR ALTOS TEMPLOS
- OFRENDAS
- JUEGO DE PELOTA
- POLITEÍSMO
- CÓDICES
- ESCRITURA GLÍFICA
- ASTRONOMÍA
- PLANTAR Y COSECHAR (MAÍZ PRINCIPALMENTE)



▪ Virreinato

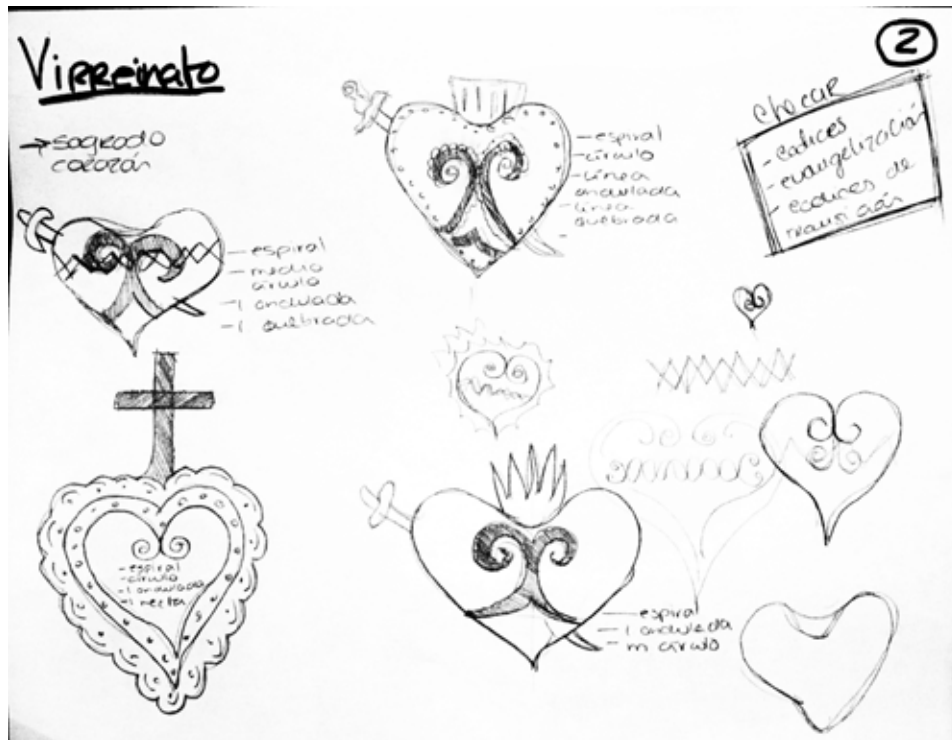
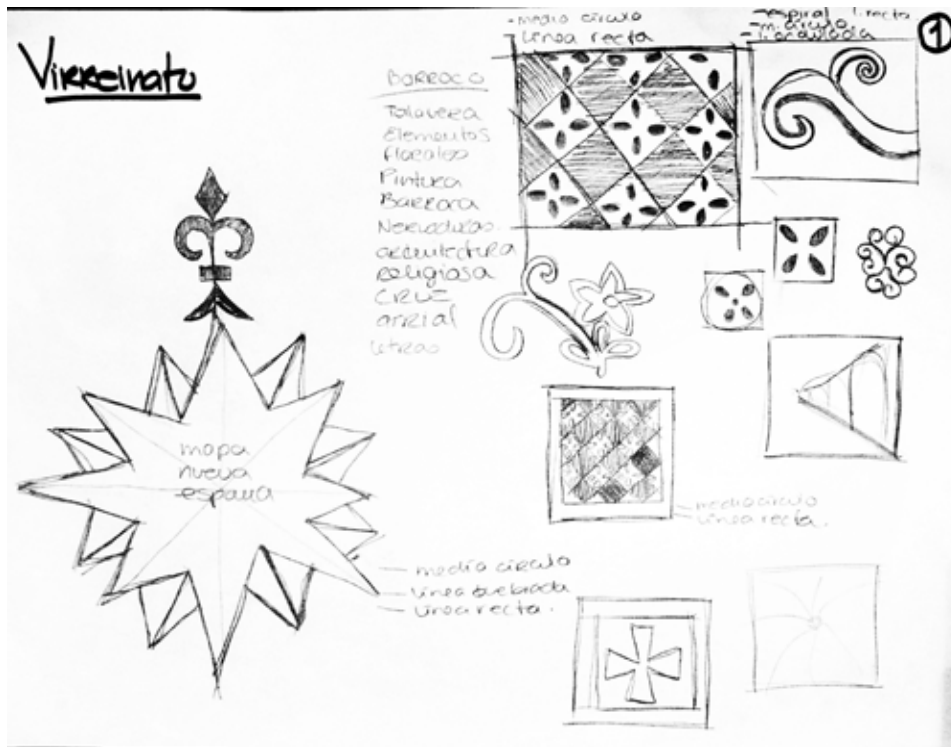
Conquista de los españoles hacia los indígenas mexicanos. Llegada de Cristóbal Colón a América, descontrol de la corona española sobre conquistadores. Abuso total de conquistadores sobre indígenas. Llegada de Hernán Cortés a México y su recibimiento por Moctezuma. Proceso de cristianización e hispanización. Diversos métodos de evangelización. Llegada de las primeras misiones a América (franciscanos). A causa de la necesidad de la conversión masiva de los misioneros incorporan en el diseño de las construcciones religiosas las capillas abiertas, un elemento arquitectónico absolutamente original. Utilización de la imprenta por parte de los misioneros para su labor evangelizadora. Los Franciscanos se establecieron en centro de México, algunas zonas de Michoacán, La Huasteca y el Pánuco. Los Dominicos en Oaxaca, La Mixteca, Región Zapoteca, Reino de Tultepec. Los

Agustinos en el centro de México, zonas otomíes y matlalzincas, Sierra de Puebla, y algunas zonas de Michoacán. Se llevaron a cabo construcciones de ingeniería hidráulica, grandes presas, acueductos y complejos sistemas de irrigación creados por los misioneros durante el siglo XVI. Hacia el siglo XVII surge la Hacienda y se consolida como la principal unidad de producción. Institucionalización del endeudamiento permanente por medio de las tiendas de raya. Se favorece la explotación de minas. Nueva España amplía su territorio y su población, se enriquece, cambia de sistema político, procrea un nuevo grupo social, se ilustra. Se llevan a cabo grandes construcciones barrocas y primeras neoclásicas. Se crea la Intendencia, que es un órgano regional de mando y promoción. Idea de Ilustración y Humanismo por parte de un sector de la sociedad. La idea de Independencia se funde y procrea los primeros brotes de lucha. Se crea la academia de San Carlos.

CONCEPTOS

- CONQUISTA
- CRISTÓBAL COLÓN
- HERNÁN CORTÉS
- CRISTIANIZACIÓN
- HISPANIZACIÓN
- EVANGELIZACIÓN
- MISIONES (FRANCISCANOS, DOMINICOS, AGUSTINOS, JESUITAS, CARMELITAS, MERCEDARIOS)
- CAPILLAS ABIERTAS
- IMPRENTA
- HACIENDAS
- TIENDAS DE RAYA
- EXPLOTACIÓN DE MINAS
- BARROCO
- INICIO DEL NEOCLÁSICO
- INTENDENCIA
- CONSTRUCCIÓN DE TEMPLOS RELIGIOSOS
- CÓDICES DE TRANSICIÓN (TAMBIÉN LLAMADOS CÓDICES COLONIALES DE MÉXICO)

TENTATIVAS EN UN NIVEL MENTAL DI FUSO
VIRREINATO





▪ México Independiente

La madrugada del domingo 16 de septiembre de 1810 Miguel Hidalgo y Costilla llamó a misa e incito a sus parroquianos a unirse en una "causa" que se proponía derribar al mal gobierno. La mayor parte del territorio se levanta en lucha contra los españoles. En el sur del territorio comienza la callada actividad de don José María Morelos. Hidalgo, luego de la derrota de Aculco se dirigió a Guadalajara, dónde expidió decretos sobre el uso exclusivo de las tierras de comunidad por sus dueños, la abolición de la esclavitud en beneficio de seis mil negros, la extinción de los monopolios estatales del tabaco, la pólvora y los naipes y la suspensión de los tributos que pagaban los indios. Mientras una parte de los mexicanos luchaba contra el gobierno virreinal con palos, piedras y lo que podía, otra aceptaba la invitación del nuevo gobierno peninsular nacido de la lucha contra Napoleón de elegir diputados para un congreso que se reuniría en Cádiz en 1811. Algunas de las exigencias criollas

lograron triunfar y fueron incorporadas a la constitución expedida por aquel congreso en marzo de 1812. La constitución de Cádiz funcionó tarde, poco y mal. Solo estuvo vigente cerca de un año, el virrey Calleja sucesor de Venegas la abolió en agosto de 1814. Esto engrosaría las filas insurgentes, varios intelectuales criollos decidieron unirse al ejército del cura Morelos, éste fue derrotado en Valladolid cuando el congreso llegó a Apatzingán, en octubre de 1814 dio a conocer la Constitución, inspirada en la francesa de 1793 y la española de 1812. Es en 196 artículos en los que se refiere a la forma de gobierno, que debía ser republicano, centralista y dividido en tres poderes, pero la constitución de Apatzingán jamás estuvo en vigor. Morelos fue hecho prisionero y fusilado en diciembre de 1815, y así la lucha por la independencia se quedó sin jefes famosos, pero grupos de indios, mestizos y mulatos seguían con la guerra, los alentaba las ganas de salir de la miseria y tomar venganza por viejos agravios. Para 1819 solo quedan en pie de lucha en el sur algunos guerrilleros menores como Pedro Asencio y Vicente Guerrero. Iturbide lanza el Plan de Iguala o de las tres garantías: religión única, unión de todos los grupos sociales e independencia de México. En 1821 llega de España Juan O´Donojú con el cargo de virrey, aceptó negociar con Iturbide y puso su firma el 24 de agosto de 1821 en el tratado de Córdoba que ratifica en lo esencial el plan de Iguala. El 27 de septiembre el ejército trigarante con Iturbide al frente, hizo su entrada triunfal a la ciudad de México y el 28 nombró al primer gobierno independiente. La larga lucha por la Independencia causa una cortedad en los recursos naturales, escasez demográfica, desplome económico, desorganización social y desajuste político. La Constitución de 1824 dividió a México en 19 estados y cinco territorios. El gobierno federal tendría tres poderes clásicos: el poder legislativo lo compondrían 2 cámaras: diputación y senado. El ejecutivo debería ejercerlo un presidente o en su ausencia un vicepresidente. El judicial en su más alto nivel se atribuyó a la Suprema Corte. Iturbide (Agustín I) es elegido primer emperador de México Independiente durante once meses. En 1824 Guadalupe Victoria sale electo presidente luego cae y sube a la presidencia Gómez Pedraza, enseguida Santa Anna preside

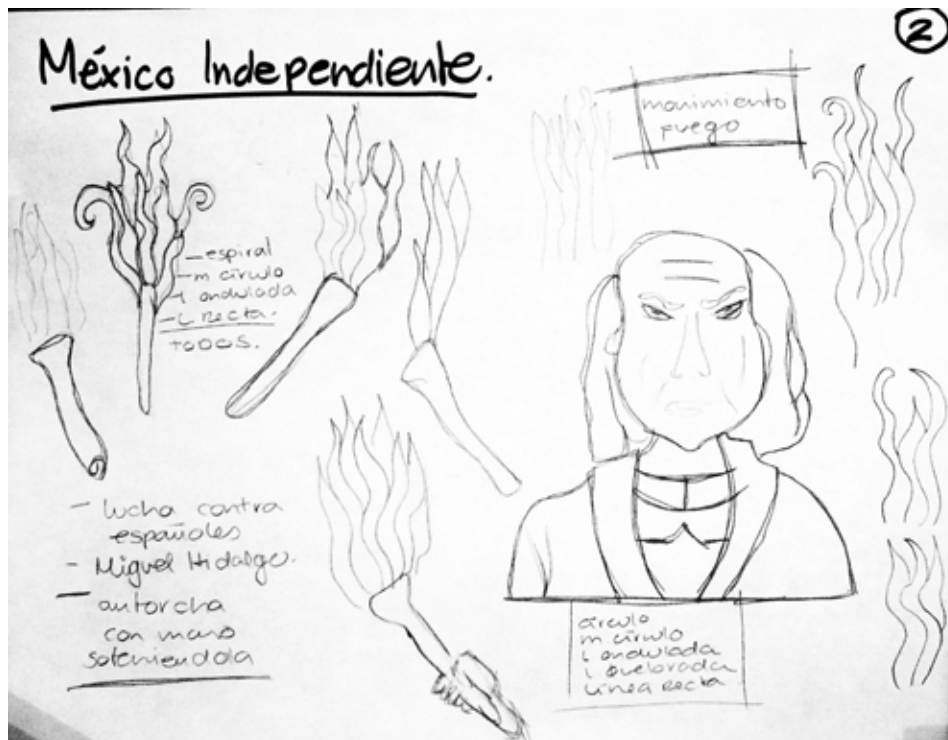
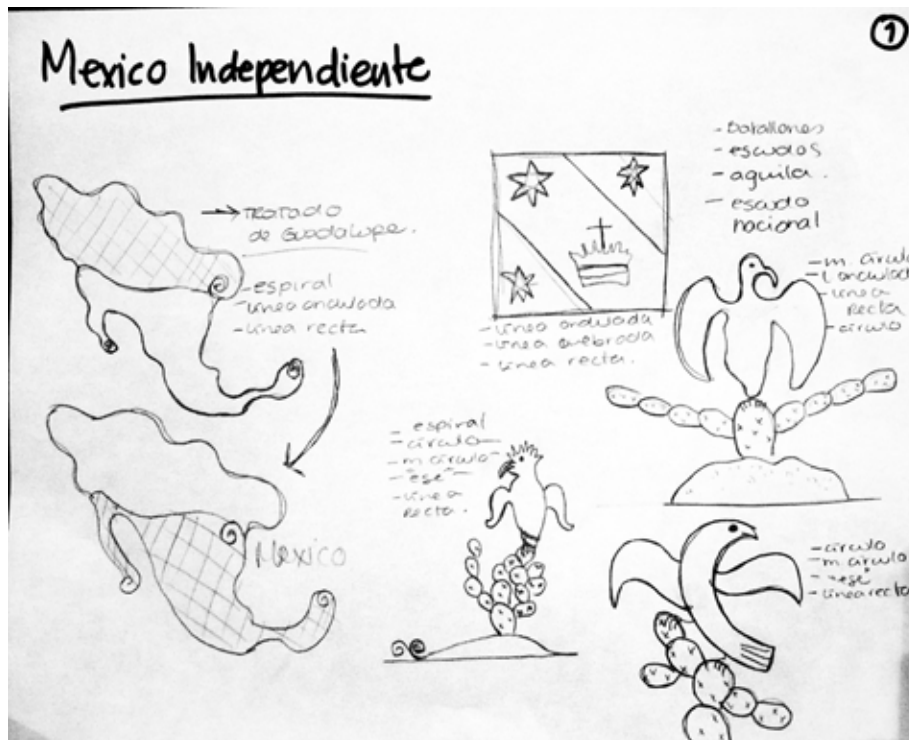
pero no gobierna ya que le deja el poder a José María Luis Mora y Valentín Gómez Farías. Hacia 1848 Santa Anna firma el tratado de Guadalupe en el que se cedía a Estados Unidos los territorios de Texas, Nuevo México y Nueva California, más de la mitad del suelo mexicano. Entre 1821 y 1850 reinó la inquietud en todos los ordenes, hubo cincuenta gobiernos, casi todos productos del cuartelazo, once de ellos presididos por el general Santa Anna.

CONCEPTOS

- 16 DE SEPTIEMBRE DE 1810
- MIGUEL HIDALGO
- ESTANDARTE VIRGEN DE GUADALUPE
- LUCHA CONTRA ESPAÑOLES
- JOSÉ MARÍA MORELOS
- EJÉRCITO INSURGENTE
- VICENTE GUERRERO
- AGUSTÍN DE ITURBIDE
- GUADALUPE VICTORIA
- TRATADO DE GUADALUPE
- ESCUDO NACIONAL

TENTATIVAS EN UN NIVEL MENTAL DIFUSO

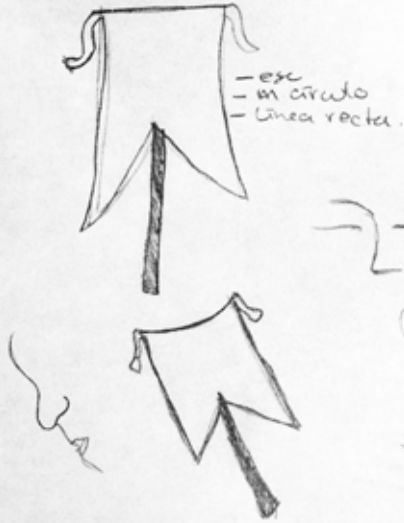
MÉXICO INDEPENDIENTE



México Independiente

③

- Miguel Hidalgo
- Estatua de la Virgen de Guadalupe
- Lucha contra españoles
- 16 sep. 1810



- México Reforma

En el año 1830 se crea el Banco para aumentar y mecanizar las industrias, principalmente las textiles. En 1835 se inicia la rebelión de los colonos estadounidenses contra el gobierno mexicano. En 1836 ocurre la Batalla del Álamo y Batalla de San Jacinto y se firma la declaración de Independencia del estado de Texas. En 1838 estalla la guerra con Francia "Guerra de los Pasteles", en el fuerte de San Juan de Ulúa, Veracruz. La toma del Castillo de Chapultepec fue la última acción del ejercito norteamericano, el 14 de septiembre de 1847 y se inicio la ocupación de la ciudad de México. Para 1850 se crea por parte de los intelectuales dos partidos, uno conservador y otro liberal, del conservador era jefe Lucas Alamán. Varios levantamientos en contra de Santa Anna hacen que salga a combatir y es derrotado, deja furtivamente el país, en 1855 se nombra presidente interino al general Álvarez pero luego de unos meses cede la presidencia a Ignacio Comonfort. En 1857 se hace la nueva constitución. Para 1858 Benito Juárez asume la presidencia luego de varios conflictos internos. Para 1859 hace "las leyes de Reforma" teniendo como propósito principal separar la Iglesia y el Estado. En 1864 Maximiliano de Habsburgo acepta la corona, en 1867 es fusilado en el Cerro de las Campanas, en Querétaro. Benito Juárez fue presidente de la república de 1867 a 1872, para 1871 el general Porfirio Díaz figuraba nuevamente como candidato para la presidencia, ésta vez contra Juárez y contra Lerdo de Tejada. Ninguno obtiene la mayoría absoluta, así que Juárez que estaba en primer lugar y que contaba con la mayoría en el congreso fue electo, pero muere en agosto de 1872. De 1872 a 1876 el Lic. Sebastián Lerdo de Tejada es presidente de la republica. Para 1876 presintiendo que Lerdo de Tejada pretendía reelegirse, Porfirio Díaz se levanta en armas y triunfa en noviembre de ese año, aunque dicho triunfo va acompañado de una serie de calamidades. De tener en 1877 un solo ferrocarril de 460 Km. se logra toda una red ferrocarrilera de 19,000 Km.

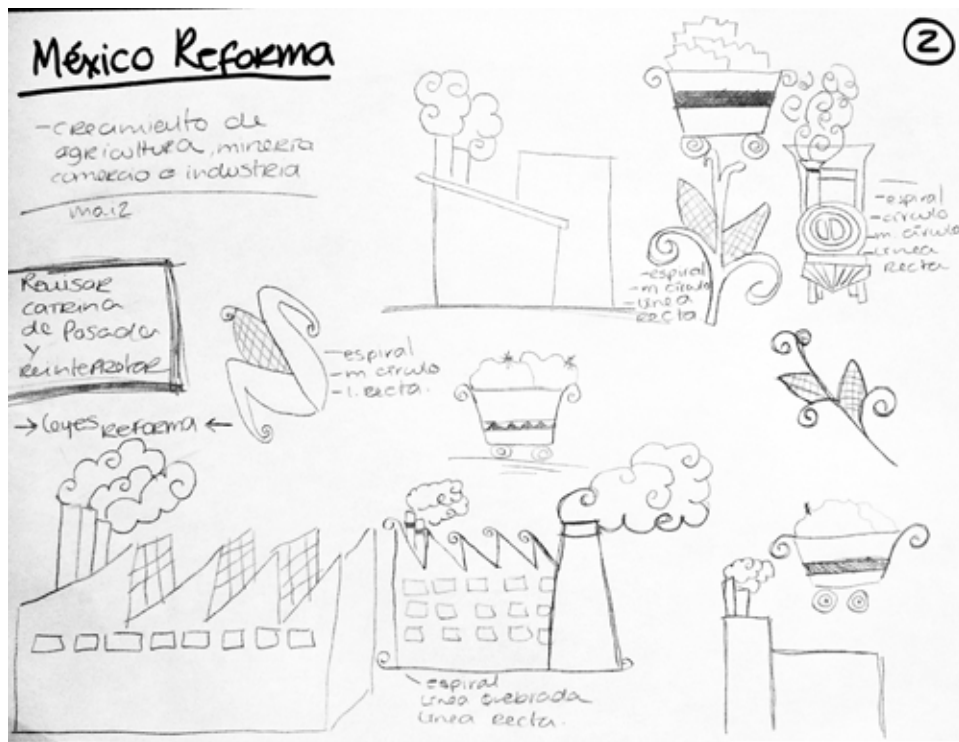
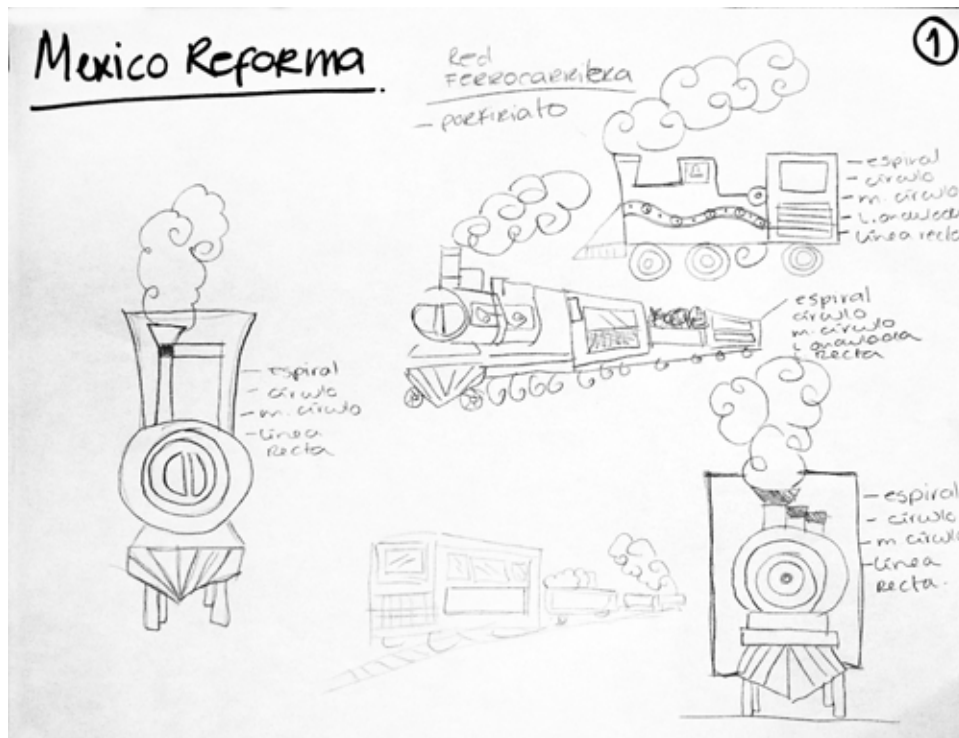
La comunicación postal, telegráfica y telefónica se ampliaron hasta cubrir muy buena parte del territorio nacional, se hicieron obras portuarias considerables en Veracruz, Tampico y Salina Cruz. Se crearon una serie de bancos que hicieron posible un ensanchamiento de la agricultura, la minería, el comercio y la industria. Al periodo que comprende de 1867 a 1876 se le conoce como república restaurada, mientras que al que comprende de 1877 a 1911 como el porfiriato.

CONCEPTOS

- BENITO JUÁREZ PRESIDENTE
- LEYES DE REFORMA
- RED FERROCARRILERA
- CRECIMIENTO DE AGRICULTURA, MINERÍA, COMERCIO E INDUSTRIA
- PORFIRIATO
- JOSÉ GUADALUPE POSADA (GRABADOR)

TENTATIVAS EN UN NIVEL MENTAL DIFUSO

MÉXICO REFORMA



▪ Siglo XX

Los historiadores han dividido a un poco más de la mitad de este siglo en tres etapas:

1910-1920 → Etapa destructora

1921-1940 → Etapa Reformista

1941-1970 → Etapa de consolidación o modernización (el nombre más gráfico o descriptivo sería estabilidad política y avance económico).

El 20 de noviembre de 1910 Francisco I. Madero decide levantarse a la rebelión armada y seis meses después caía estrepitosamente un régimen de gobierno que había sobrevivido en el poder treinta y cuatro años. En 1910 el general Porfirio Díaz se hace reelegir por sexta vez consecutiva. Se adhieren al movimiento Pascual Orozco y Francisco Villa. Emiliano Zapata se levantó en armas en el sur. En la capital hay motines contra Díaz, quien renuncia finalmente a la presidencia y abandona el país, después de meses de lucha, la revolución maderista triunfó, se formalizó legalmente en las elecciones de 1911. Los mexicanos vencidos por la revolución aliados con el ejército porfiriano asaltaron el poder y asesinaron a Madero. Ante su muerte los revolucionarios se reagrupan con Venustiano Carranza por caudillo. A los famosos Villa y Zapata se agregaron otros: Obregón, Pesqueira, Dieguez Hill, Pablo González, Amaro, Gertrudis Sánchez y Rómulo Figueroa, unidos todos pronto agotaron la resistencia de Huerta, quien en 1914 abandona el país. Carranza sube al poder, de 1915 a 1920 y se enfrenta a grandes problemas internos. En 1917 se modifica la constitución y desde entonces queda en vigencia. En 1920 Álvaro Obregón ocupaba la presidencia y en 1921 daba inicio la verdadera reconstrucción nacional. De 1924 a 1928 ocupa la presidencia Plutarco Elías Calles. El periodo que comprende de 1929 a 1933 fue la llamada gran depresión. De 1934-1940 el general Lázaro Cárdenas ocupa la presidencia pero continúa la crisis. En dicho periodo se lleva a cabo la expropiación agraria, mejoras para los obreros y rescate de los ferrocarriles y el petróleo se confirma a la soberanía nacional y se establece un principio verdadero de independencia

económica. De 1940 a 1946 asume la presidencia Manuel Ávila Camacho y durante su periodo se establece el Seguro Social. Del año 1946 a 1952 toma posesión de la presidencia el Lic. Miguel Alemán, hay un gran desarrollo y modernización, también se le otorga el voto a la mujer en las elecciones municipales. Se edificaron Ciudad Universitaria, Ciudad Politécnica entre otras. De 1952 a 1958 asume el cargo presidencial Adolfo Ruiz Cortines, durante este periodo hubo un incremento considerable en la producción anual. Del año 1958 a 1964 es presidente el Lic. Adolfo López Mateos, durante su mandato se creó el ISSSTE, el INPI (Instituto Nacional de Protección a la Infancia). Se inauguró la Unidad Profesional de Zacatenco del IPN, y algunos museos. De 1964 a 1970 México tiene como presidente al lic. Gustavo Díaz Ordáz, en este sexenio se mantuvo la estabilidad monetaria y cambiaria. Se realizaron grandes obras como el Estadio Azteca, el Sistema de Transporte Colectivo, el drenaje profundo, el tramo sureste del anillo periférico, entre otras. En 1966 es el llamado "milagro mexicano" debido al avance que había tenido el país hasta ese momento. En el año de 1968 entre los meses de julio y octubre hubo una serie de manifestaciones multitudinarias de estudiantes y personal académicos, originadas en violentos incidentes estudiantiles en las aulas de enseñanza superior y agravadas por la escalada de represión policial. Este movimiento se manifestó en contra de los principales rasgos del sistema de economía mixta. Este mismo año se realizaron por vez primera los Juegos Olímpicos en un país de América Latina, para dicho evento se construyeron varias obras. En 1970 se celebró en México el Campeonato Mundial de Fútbol. Del año 1970 a 1976 el Lic. Luis Echeverría es presidente y durante su mandato existe una gran libertad de expresión, se crea el Instituto de Protección al Consumidor y el INFONAVIT. Para el año de 1973 hay inflación a nivel mundial, lo que ocasiona que la economía de México se vea afectada. Del año 1976 a 1982 toma el cargo como presidente de México el lic. José López Portillo, se incrementó la producción de petróleo crudo y para 1982 era el cuarto productor mundial luego de la URSS, Arabia Saudita y Estados Unidos. La deuda externa creció enormemente y hubo una fuerte devaluación del peso frente al dólar, lo que

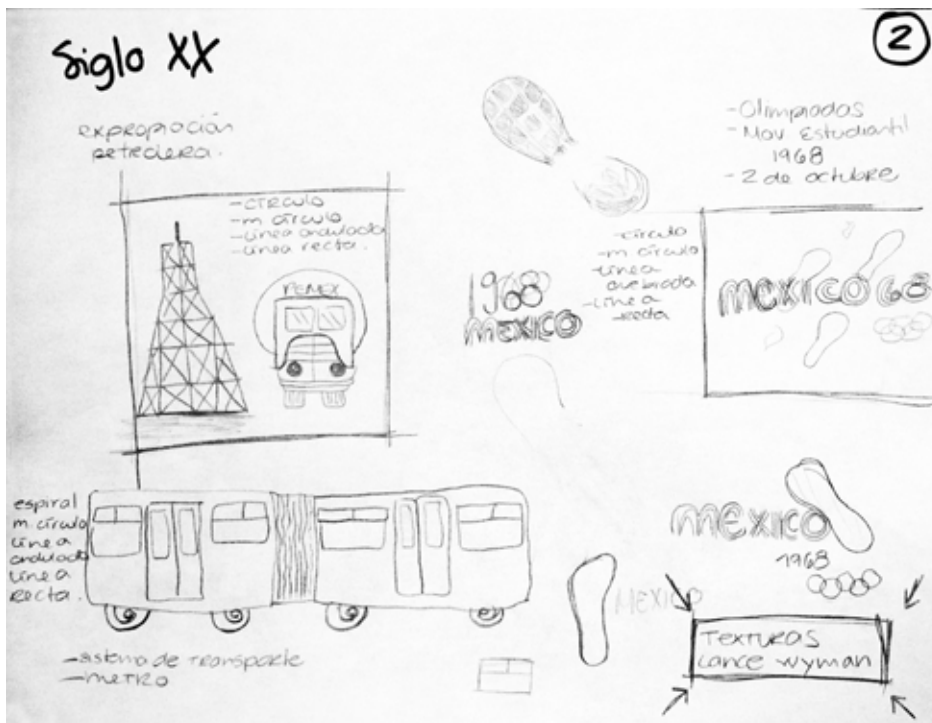
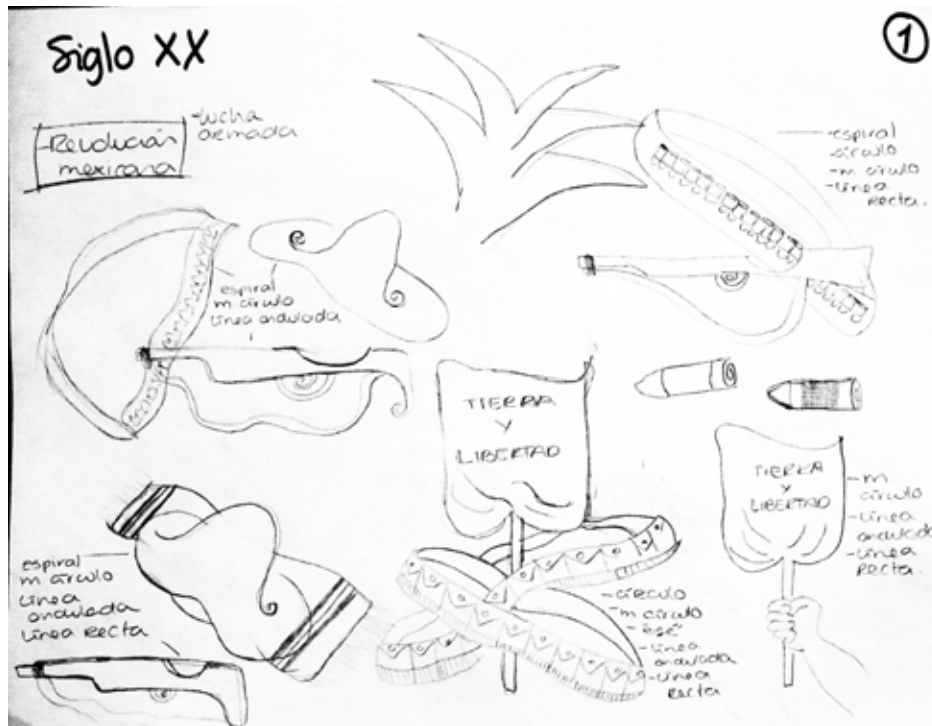
ocasionó una fuerte crisis económica. De 1982 a 1988 es presidente el Lic. Miguel de la Madrid, durante este periodo el país continúa en crisis, descendió el precio del petróleo crudo en el mercado internacional, la inflación subió a casi 5,000%, hubo otra fuerte devaluación del peso frente al dólar, aumento el IVA un 5%, la deuda externa aumento 20 millones de dólares, y de la interna casi se perdió la cuenta al llegar a los trillones. Un fuerte terremoto sacudió a la Cd. de México la mañana del 19 de septiembre de 1985 el cual dejo un saldo de miles de muertos y damnificados. En 1986, por segunda ocasión México es sede del Campeonato Mundial de Fútbol. Del año 1988 a 1994 asume la presidencia el Dr. Carlos Salinas , y durante su gestión se inician las negociaciones para el TLC, se funda la CNDH. Gracias a un truco financiero que llevaron a cabo el presidente y el secretario de Hacienda, Pedro Aspe, es que pudieron al final del sexenio sacar una gran cantidad de millones de dólares del país. De 1994 al 2000 México tiene como presidente al Dr. Ernesto Zedillo, se ve en la necesidad de devaluar el peso frente al dólar y lleva al país a una de las peores crisis económicas que ha tenido, esto como consecuencia de la inestabilidad económica que había dejado el sexenio anterior. En 1997 por vez primera el PRI pierde la mayoría absoluta en la Cámara de Diputados y es elegido para jefe de gobierno del D.F. para el periodo 1997-2000 el Ing. Cuauhtémoc Cárdenas, militante de un partido de oposición, el PRD. En abril de 1999 se inicia una huelga en la UNAM, que se extendió a todos los planteles de esta institución, y duró casi un año, siendo ésta la mas larga en la historia de la Universidad. Las elecciones llevadas a cabo el 2 de julio del 2000 son las mas competidas en la historia de México y dieron por triunfador al Lic. Vicente Fox del PAN, dando fin a más de setenta años que el PRI tuvo el poder.

CONCEPTOS

- REVOLUCIÓN MEXICANA
- NACIONALISMO
- MILAGRO MEXICANO
- DESARROLLISMO
- POSMODERNIDAD
- EXPROPIACIÓN PETROLÉRA
- METRO
- OLIMPIADAS
- 1968

TENTATIVAS EN UN NIVEL MENTAL DIFUSO

SIGLO XX



▪Aproximación al inicio del siglo XXI

– Del año 2000 al 2006 México es gobernado por primera vez en más de setenta años por un mandatario proveniente de otro partido que no fuese el PRI, el Lic. Vicente Fox Quesada, y es cuando a nivel nacional se espera un verdadero cambio tanto político, social y económico. En noviembre del 2001, por decreto es creada la AFI (Agencia Federal de Investigaciones) la cual se encarga de combatir delitos federales como el secuestro, tráfico de drogas, la delincuencia organizada así como los delitos electorales, el decreto establecía dicha institución como parte operativa de la PGR. Intentó aumentar la capacidad de asistencia en los servicios de salud a personas sin seguridad social, introduciendo el llamado Seguro Popular. Faltaban 3 meses para que acabara el mandato de Vicente Fox Quesada y se le informó que no había ninguna garantía para que llegara a la tribuna legislativa y rindiera su mensaje con motivo de su último informe de gobierno, debido a la crisis electoral que se vivía en esos momentos. Los legisladores de izquierda ocupan la mesa directiva del Congreso e impidieron al presidente, leer su último informe ante la Cámara, por lo que opta por entregar, fuertemente custodiado por el Ejército y la policía, el texto del Informe en el vestíbulo de la Cámara de Diputados al secretario de la Mesa Directiva del Senado, Rodolfo Pérez Gavilán. El 1 de diciembre de 2006, Vicente Fox le entregó la presidencia de la república al Lic. Felipe Calderón Hinojosa en medio de una crisis política debido al resultado tan cerrado en las elecciones del 2 de julio del 2006.

-Del 2006 a la fecha Felipe Calderón Hinojosa es el Presidente de los Estados Unidos Mexicanos, habiendo sido electo en los comicios del 2 de julio de 2006. Su periodo de seis años inició el 1 de diciembre de 2006 y concluirá el 30 de noviembre de 2012. Calderón es el segundo presidente en los últimos 90 años emanado de un partido distinto al PRI. Calderón impulsó una reforma de pensiones al ISSSTE y actualmente se encuentra impulsando una reforma del sector petrolero con PEMEX. Durante el último trimestre del

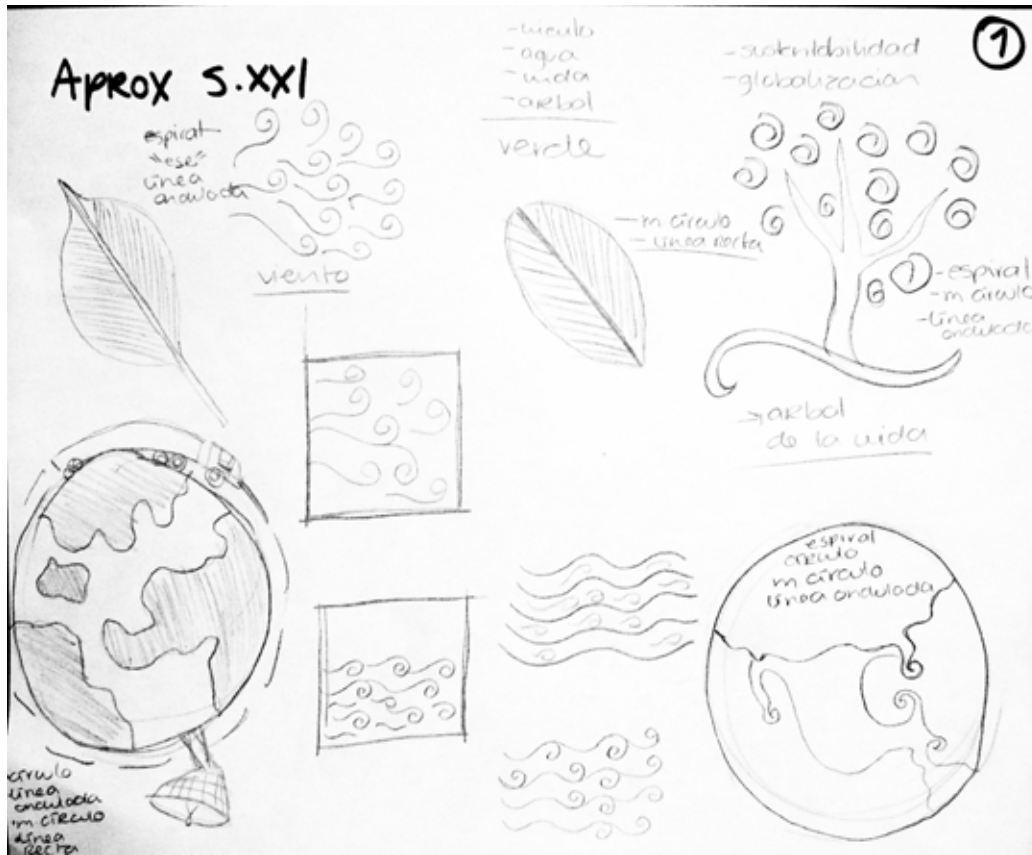
año 2008 la economía mundial se ve afectada, y obviamente la de México también, es para principios del segundo trimestre del 2009 que México se declara en recesión, ya que hubo caída de la actividad económica, caída del PIB durante dos trimestres consecutivos, reducción en casi todas las variables económicas (producción de bienes y servicios, particularmente suelen descendieron las ventas de automóviles y viviendas), es cuando el país se declara en crisis económica y financiera, hay un gran número de gente desempleada y varias empresas automovilísticas han cerrado plantas en diferentes estados.

CONCEPTOS

- GLOBALIZACIÓN
- SUSTENTABILIDAD
- CALENTAMIENTO GLOBAL
- CRISIS ECONÓMICA

TENTATIVAS EN UN NIVEL MENTAL DIFUSO

APROXIMACIÓN AL INICIO DEL SIGLO XXI



Etapa 3. Idea Creativa

Idea creativa. Iluminación. Descubrimiento de soluciones originales posibles.

☪ MESOAMÉRICA

PROPUESTA 1

Para desarrollar la propuesta que a continuación se presenta, tomé como referencia el maguey, que ha sido una de las plantas más aprovechadas desde los antiguos mesoamericanos hasta nuestros días. Pocos son los vegetales que proporcionan al hombre casa, vestido, sustento y salud, además de ser un medio de conocimiento (papel). Es una aportación de México para el mundo, es por estas razones que el maguey ha sido calificado como excepcional.

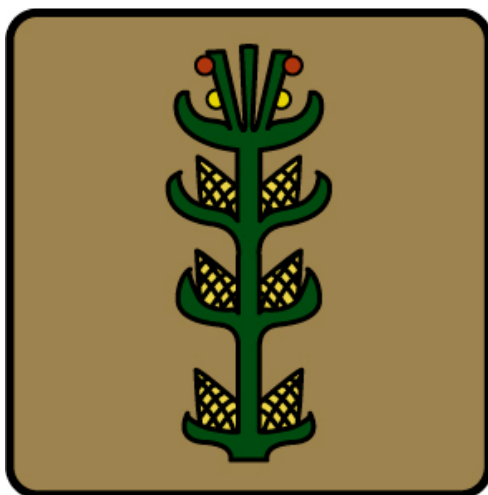
Se puede apreciar el uso de tres elementos del Método, que son el el medio círculo, la "ese" y la línea recta.



PROPUESTA 2

Para desarrollar la propuesta que a continuación se presenta, tomé como referencia que el maíz es una de las grandes aportaciones de México para el mundo y que desde los tiempos en que los pueblos mesoamericanos formaron sus ciudades ya se plantaba y cosechaba. Me basé en dos conceptos principalmente; plantar y cosechar y códigos.

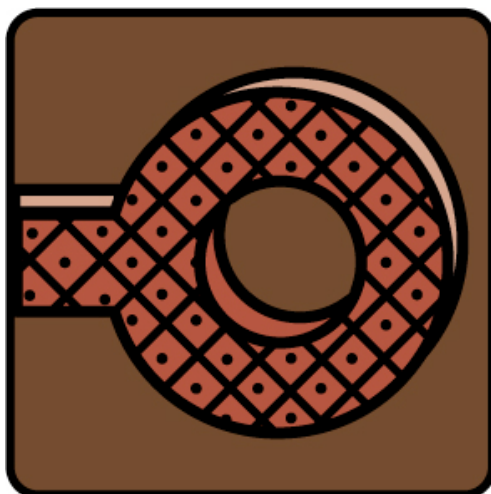
Se puede apreciar el uso de seis elementos del Método, que son el círculo, el medio círculo, la "ese", la línea ondulada, la línea quebrada y la línea recta.



PROPUESTA 3

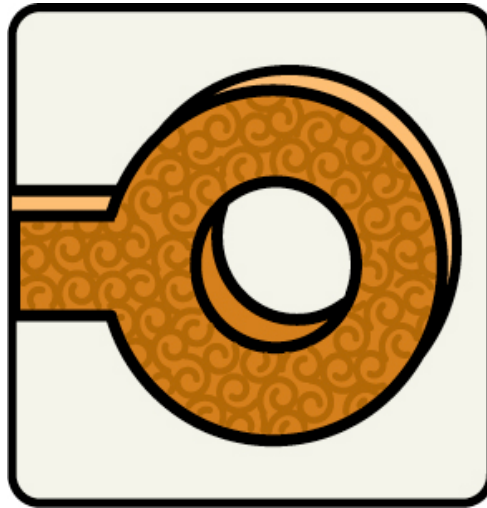
Para desarrollar las siguientes dos propuestas me basé en el concepto de juego de pelota, que como ya es bien sabido está rodeado de simbolismos que lo hacen convertirse de un simple pasatiempo a una actividad ritual de tintes políticos y religiosos. La ubicación física que tiene entre los edificios asociados al poder y sus elementos arquitectónicos son algunas de las muestras de la relevancia del Juego de Pelota, así pues, constituye un rasgo cultural que permite caracterizar al mundo mesoamericano.

A continuación podemos observar el uso de tres elementos del Método, que son círculo, medio círculo y la línea recta.



PROPUESTA 4

Podemos observar el uso de cuatro elementos que son la espiral, el círculo, el medio círculo, y la línea recta.



VI RREINATO

PROPUESTA 1

Para desarrollar la propuesta que a continuación se muestra me basé en los conceptos de conquista, cristianización, evangelización y códigos de transición. Como es sabido los códigos representan una continuidad en la tradición de registro de los sucesos importantes de los pueblos de Mesoamérica, quienes antes de la llegada de los españoles ya realizaban inscripciones en sus sistemas de escritura.

Los códigos coloniales reflejan el proceso de mestizaje cultural que se fraguó después de la Conquista española de México. Los indígenas aprendieron técnicas de pintura europea y el alfabeto latino, pero registraron la información en sus propias lenguas y siguieron recurriendo a los recursos estilísticos antiguos.

A continuación vemos el uso de seis elementos del Método, que son la espiral, el círculo, el medio círculo, la línea ondulada, la línea quebrada y la línea recta.



PROPUESTA 2

Para desarrollar las siguientes dos propuesta que a continuación se muestran me basé en los conceptos de construcción de templos religiosos, misiones y cristianización. Como bien sabemos muchas de las construcciones religiosas que se realizaron en el territorio mexicano datan de ésta época y fueron realizadas por los misioneros que fueron llegando a los diferentes estados del país. Cada una de las misiones cuenta con elementos distintivos, dependiendo de la ubicación y momento en que fueron realizadas dichas construcciones, pero mantienen algunos componentes esenciales.

Podemos observar en el siguiente caso el uso de tres elementos del Método, que son el medio círculo, la línea quebrada, la línea recta.



PROPUESTA 3

Aquí vemos el uso de tres elementos del Método, que son el medio círculo, la línea quebrada y la línea recta.

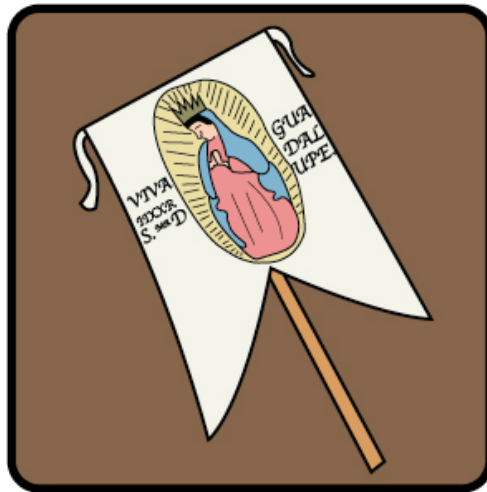


☪ MÉXICO INDEPENDIENTE

PROPUESTA 1

Para desarrollar las propuestas que a continuación se muestran me basé en los conceptos de Miguel Hidalgo, 16 de septiembre de 1810, estandarte de la Virgen de Guadalupe y lucha contra españoles. Como lo cuenta la historia fue la madrugada del 16 de septiembre de 1810 el cura Miguel Hidalgo y Costilla llamó a misa e incitó a la gente a unirse a la lucha para derribar al mal gobierno y es este evento el que marca el inicio de la lucha por un México independiente.

En el siguiente caso podemos observar el uso de cinco elementos del Método, que son el medio círculo, la "ese", la línea ondulada, la línea quebrada y la línea recta.



PROPUESTA 2

En el caso siguiente vemos el uso de cinco elementos del Método, que son la espiral, el medio círculo, la "ese", la línea ondulada, la línea quebrada y la línea recta.



PROPUESTA 3

Para desarrollar la propuesta que a continuación se muestra me basé en el concepto de lucha contra españoles, y para ello utilicé el elemento de la antorcha ya que como es sabido gran parte de los mexicanos luchaba con piedras, palos y lo que podía, es por ello que se utiliza como símbolo de esta etapa de la Historia de nuestro país.

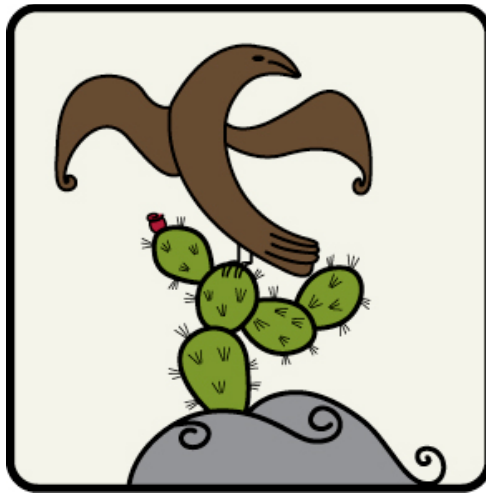
En el caso siguiente es dónde apreciamos el uso de dos elementos del Método, que el medio círculo, la línea ondulada.



PROPUESTA 4

Para desarrollar la propuesta que a continuación se muestra me basé en el concepto de lucha contra españoles. Durante la lucha de Independencia hubo varias agrupaciones que formaron batallones y ejércitos, gran parte de ellos utilizaba el símbolo del águila parada sobre un nopal para identificar las banderas de los mismos.

Se muestra a continuación el uso de cuatro elementos del Método, que son la espiral, el círculo, el medio círculo, la línea ondulada, y la línea recta.



PROPUESTA 1

Para desarrollar la propuesta que a continuación se muestra me basé en el concepto de José Guadalupe Posada, que como sabemos es uno de los artistas mexicanos más representativos de ésta época. Es considerado como artista "popular", porque provenía del pueblo, porque nutrió su obra del imaginario popular mexicano, fue considerado por Diego Rivera como el prototipo del artista del pueblo y su defensor más aguerrido. También es considerado precursor del movimiento nacionalista mexicano de artes plásticas.

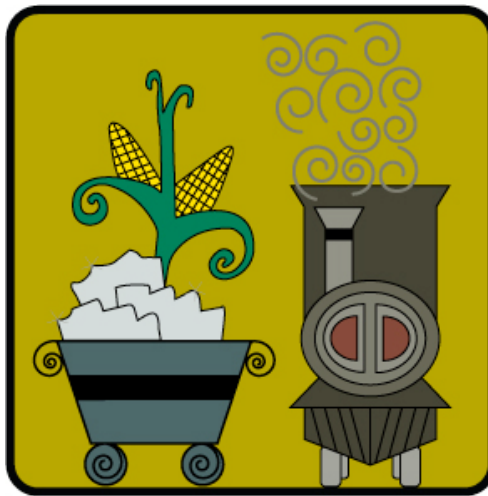
Observamos en el siguiente caso el uso de seis elementos del Método, que son la espiral, el círculo, el medio círculo, la línea ondulada, la línea quebrada y la línea recta.



PROPUESTA 2

Para desarrollar la propuesta siguiente me basé en el concepto de crecimiento de la agricultura, la minería, el comercio y la industria, esto sucedió gracias a que se crearon varios bancos que hicieron posible dicho crecimiento.

En el caso siguiente es dónde apreciamos el uso de cinco elementos del Método, que son la espiral, el círculo, el medio círculo, la línea quebrada y la línea recta.



PROPUESTA 3

Para desarrollar la propuesta siguiente me basé en el concepto de Benito Juárez, leyes de Reforma, como bien sabemos, la constitución se crea en el año de 1857 y un par de años después es que se hacen las Leyes de Reforma teniendo como propósito principal separar la Iglesia y el Estado. En adelante, la Iglesia no debería tomar parte en los asuntos del Estado.

Vemos aquí el uso de cuatro elementos del Método, que son la espiral, el medio círculo, la "ese", la línea recta.

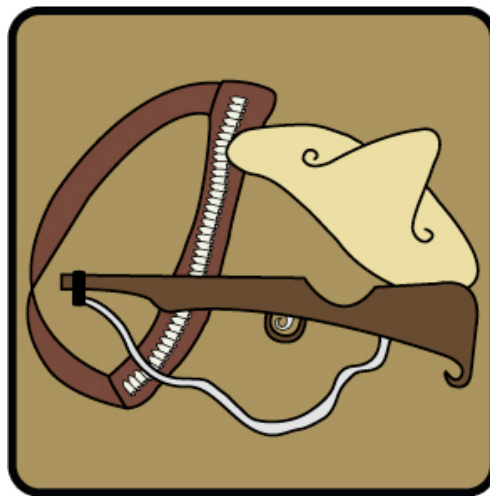


🕒 SIGLO XX

PROPUESTA 1

Para desarrollar la propuesta la siguiente propuesta me basé en los conceptos de etapa destructora, Francisco I. Madero, rebelión, Francisco Villa, Emiliano Zapata. Es justamente en la etapa destructora que se desarrolla la rebelión armada, buscando un verdadero cambio a nivel político, social y económico. Es en esta época cuando estalla la nueva conciencia, rebasando las expresiones culturales, primero cobrando sentido en el campo político-social, después en la lucha armada, liquidando no solo al régimen, sino a toda una etapa de nuestra historia.

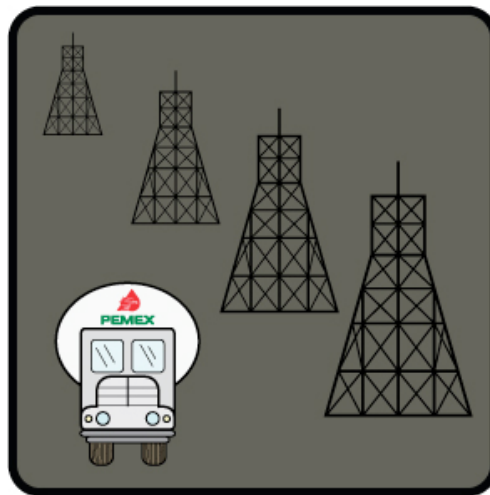
Aquí vemos el uso de cinco elementos del Método, que son la espiral, el medio círculo, la línea ondulada, la línea quebrada, y la línea recta.



PROPUESTA 2

Para desarrollar la propuesta que a continuación se muestra me basé en los conceptos de Lázaro Cárdenas y expropiación petrolera. Es en este periodo cuando se lleva a cabo la expropiación agraria, hay mejoras para los obreros y rescate de los ferrocarriles y el petróleo se confirma a la soberanía nacional y es cuando se establece un principio verdadero de independencia económica.

A continuación observamos el uso de cinco elementos del Método, que son el círculo, el medio círculo, la línea ondulada, la línea quebrada, y la línea recta.



PROPUESTA 3

Para desarrollar la propuesta siguiente me basé en el concepto de Movimiento Estudiantil, y lo elegí porque fue un movimiento que se dio en varias ciudades del mundo de manera simultánea y fue un parte aguas en cuestión de derechos y de libertad de expresión y un suceso muy importante para la historia de nuestro país.

Se pueden identificar cinco elementos del Método, que son, el círculo, el medio círculo, la línea ondulada, la línea quebrada y la línea recta.



☪ APROXIMACIÓN AL INICIO DEL SIGLO XXI

PROPUESTA 1

Para desarrollar la propuesta siguiente me basé en el concepto de desarrollo sustentable que se definió como "aquel que satisface las necesidades actuales sin poner en peligro la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades. El concepto de sustentabilidad promueve una nueva alianza naturaleza-cultura fundando una nueva economía, reorientando los potenciales de la ciencia y de la tecnología, y construyendo una nueva cultura política fundada en una ética de la sustentabilidad —en valores, en creencias, en sentimientos y conocimientos— que renueva los sentidos existenciales, los mundos de vida y las formas de habitar nuestro planeta.

En el caso siguiente apreciamos cinco elementos de Método, que son, la espiral, la "ese", la línea ondulada, la línea quebrada y la línea recta.



Aquí vemos el uso de cinco elementos de Método, que son, la espiral, el círculo, la "ese", la línea ondulada y la línea recta.



Para desarrollar la propuesta que a continuación se muestra me basé en los conceptos de globalización, desarrollo en los medios de comunicación e Internet. Es en este siglo cuando los medios de comunicación se ponen al alcance de más gente, que el uso de Internet aumenta de manera considerable tanto a nivel doméstico como en instituciones educativas. Es en este siglo cuando el mundo se unifica gracias a la globalización y al avance tecnológico de los medios de comunicación.

A continuación se muestran cinco elementos del Método, que son la espiral, el círculo, el medio círculo, la línea ondulada y la línea recta.



PÁGINA FINAL

PROPUESTA 1

La historia del Diseño Gráfico en México

		
mesoamérica	virreinato	méxico independiente
		
méxico referencia	siglo xx	aproximación siglo xxi

ETAPA 4. Verificación/ Desarrollo

Verificación. Desarrollo de las diferentes hipótesis creativas. Formulaciones.
Comprobaciones objetivas. Correcciones.

Desarrollo de hipótesis creativas

PROPUESTAS DE COLOR

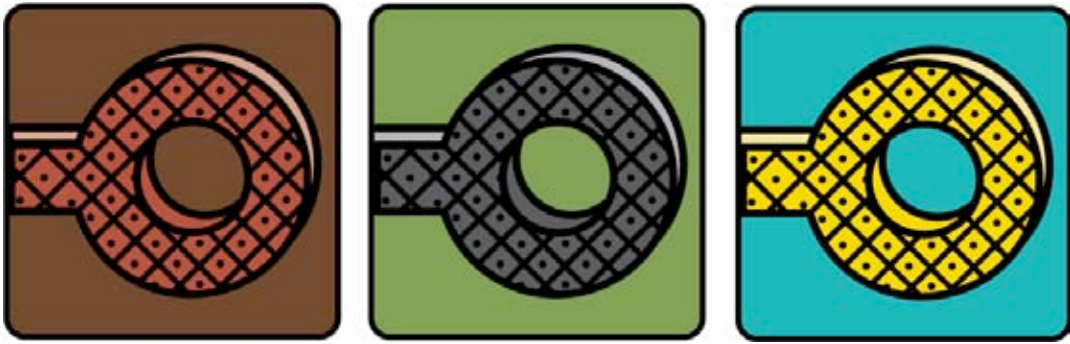
MESOAMÉRICA



PROPUESTA 1



PROPUESTA 2



PROPUESTA 3



PROPUESTA 4

VIRREINATO



PROPUESTA 1

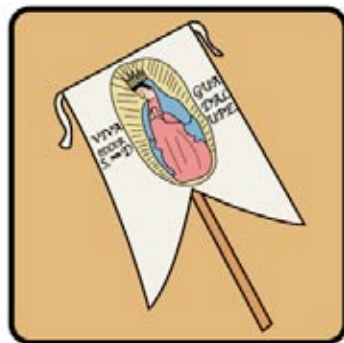
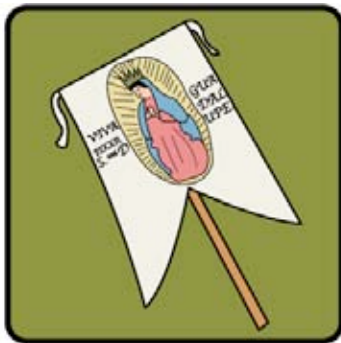
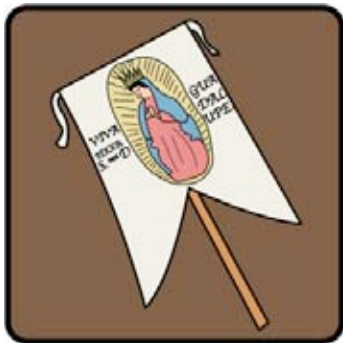


PROPUESTA 2



PROPUESTA 3

MÉXICO INDEPENDIENTE



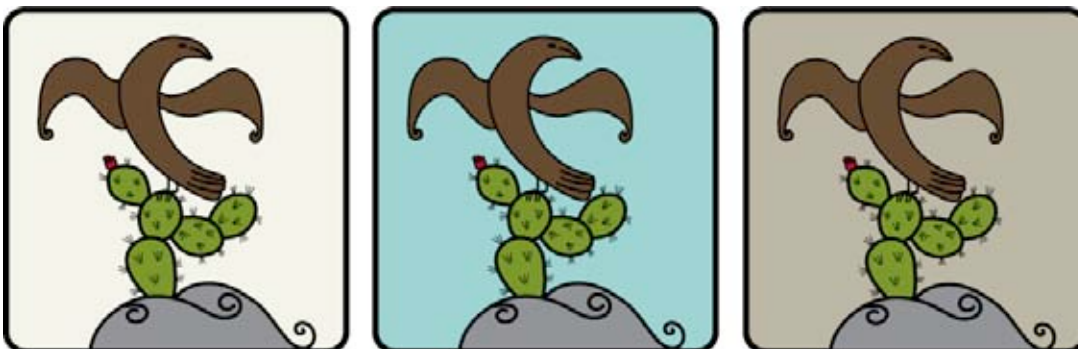
PROPUESTA 1



PROPUESTA 2



PROPUESTA 3



PROPUESTA 4

MÉXICO REFORMA



PROPUESTA 1

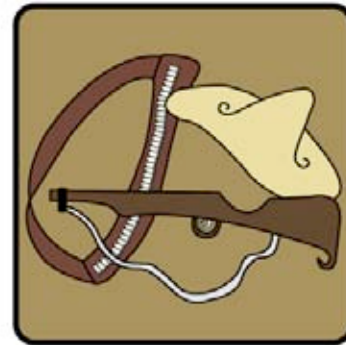


PROPUESTA 2

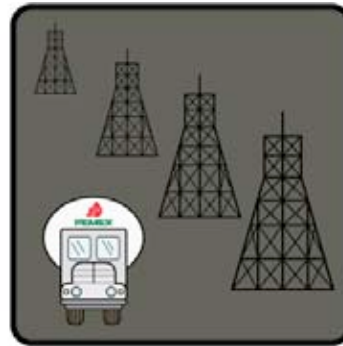
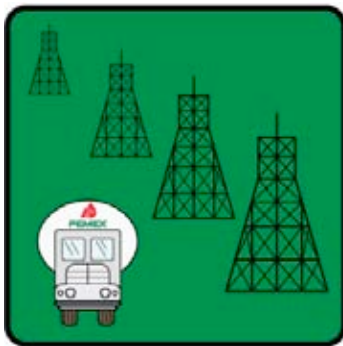


PROPUESTA 3

SIGLO XX



PROPUESTA 1



PROPUESTA 2



PROPUESTA 3

APROXIMACIÓN AL INCIO DEL SIGLO XXI



PROPUESTA 1



PROPUESTA 2



PROPUESTA 3

PROPUESTAS TEMPLETE PÁGINA WEB



PROPUESTA 1

La historia de la comunicación visual en México



mesoamérica



virreinato



méxico independiente



méxico reforma



siglo XX



aproximación siglo XXI

PROPUESTA 2



PROPUESTA 3

Correcciones.

Al momento de presentar al usuario de diseño las propuestas, hizo algunas correcciones, sugirió algunos cambios y en general hubo un cambio en la paleta cromática. Basándome en los colores que desde tiempos prehispánicos se usan tanto en la vestimenta, como en general en el arte popular es que surgió esta nueva propuesta de paleta cromática.

Mesoamérica



PROPUESTA 1



PROPUESTA 2



PROPUESTA 3



PROPUESTA 4

VIRREINATO



PROPUESTA 1



PROPUESTA 2



PROPUESTA 3

MÉXICO INDEPENDIENTE



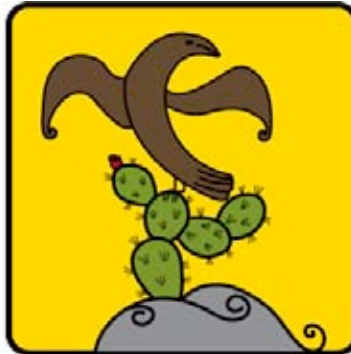
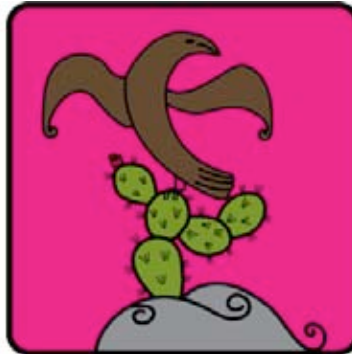
PROPUESTA 1



PROPUESTA 2



PROPUESTA 3



PROPUESTA 4

MÉXICO REFORMA



PROPUESTA 1



PROPUESTA 2

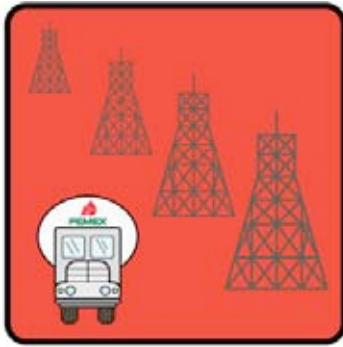
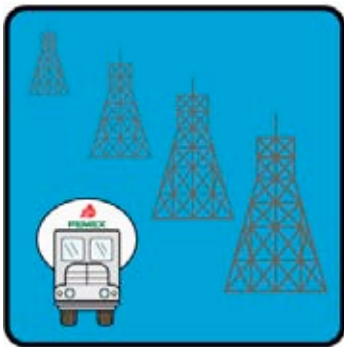


PROPUESTA 3

SIGLO XX



PROPUESTA 1



PROPUESTA 2

Para desarrollar la propuesta siguiente me basé en el concepto de Olimpiadas y 1968, y lo elegí porque fue un evento de importancia mundial y que también enmarca el Movimiento Estudiantil, que hubo en nuestro país en ese mismo año y que se dio en varias ciudades del mundo de manera simultánea y que fue un parte aguas en cuestión de derechos y de libertad de expresión y un suceso muy importante para la historia de nuestro país. Realicé una reinterpretación de lo que propone Lance Wyman para el evento olímpico en nuestro país y utilicé la tipografía "Espiral".

Se pueden identificar cuatro elementos del Método, que son, la espiral, el medio círculo, la línea quebrada y la línea recta.



PROPUESTA 3

APROX. SIGLO XXI



PROPUESTA 1



PROPUESTA 2

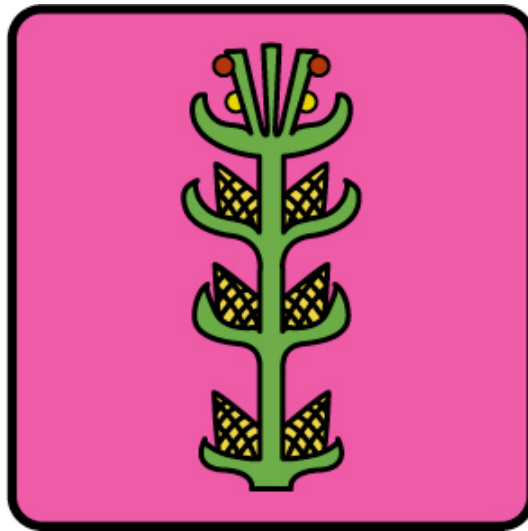


PROPUESTA 3

Etapa 5. Formalización

Visualización. Prototipo original. Mensaje como modelo para su reproducción y difusión.

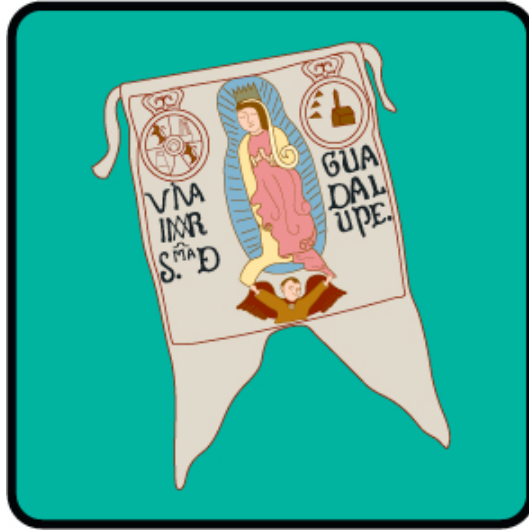
Habiendo presentado las nuevas propuestas con la nueva gama de colores, se hicieron algunas otras pequeñas correcciones quedando como propuestas finales las que a continuación se muestran.



MESOAMERICA



VIRREINATO



MEXICO INDEPENDIENTE



MEXICO REFORMA



SIGLO XX



APROXIMACIÓN SIGLO XXI

Para la propuesta final de templete de la página Web y la publicación electrónica se utilizó la tipografía "Espiral", que como ya mencioné fue diseñada con el método Best Maugard y que además está basada en el trabajo de herrería que se realizó en nuestro país.

El acomodo de los identificadores lo decidí así para darle más peso visual a la tipografía, y que ninguno de los identificadores pesara mas que otro, el acomodo te va guiando para que exista una lectura de arriba hacia abajo y luego de izquierda a derecha, como una historia que se va contando.

Los envoltentes se eligieron de esa forma debido a que son sencillos, y no compiten con las imágenes de los propios identificadores, en conjunto se ven uniformes. Están basados en dos elementos del método Best Maugard, que son el medio círculo y la línea recta.



Difusión

Producción técnica de producto o mensaje, su producción seriada. La difusión a través de los medios de comunicación y otros canales de transmisión y distribución.

En este caso, la producción seriada será la publicación electrónica. Por su parte la difusión se hará en Internet, por medio de propaganda que se colocará en otras páginas que tengan relación con la comunicación, la comunicación visual, el diseño, el diseño gráfico y la historia de México.

Dentro de la página Web habrá la opción de imprimir la información que contendrá la página, por tanto este se considera también un medio de difusión y producción seriada.

c) Producto del Diseño/ Mensaje

Diseño del templete para página Web y publicación electrónica.

d) Medio difusor/ Transmisor

Internet y publicación electrónica

e) Consumidor/ Receptor

Sector académico y estudiantil de diseño, sector profesional de diseño y público en general.

Conclusiones

El objetivo principal de éste trabajo fue hacer un análisis del método de dibujo propuesto por Adolfo Best Maugard y plantear la posibilidad de usarlo como método de diseño y comunicación visual. A partir de los tres casos reales que se muestran, es decir el del proyecto **“La historia de la comunicación visual en México”**, el proyecto **“Representación étnica en el Arte y el Diseño: La Imagen de la Sociedad Multicultural** y el proyecto **“Espiral”**, se concluye que el método sí funciona, que es posible llegar a un resultado visualmente satisfactorio y funcional, que a partir de los siete motivos que propone el método Best Maugard nosotros los diseñadores podemos generar sistemas de signos en un contexto contemporáneo, haciendo hincapié en que se trata de un lenguaje visual mexicano emanado de culturas prehispánicas, lo cual lo hace de gran importancia.

Podemos constatar que lo que aquí se propone es una herramienta de gran utilidad ya que mediante el uso del método Best Maugard en los procesos creativos del diseño gráfico en conjunto con algún método de diseño podemos tener un control total del problema de diseño a resolver, es decir, tanto de la parte sistemática, así como guiar la parte creativa, para lograr que abordemos de manera más fácil y con las ideas definitivamente más claras el problema y así tener un mejor desarrollo dentro del proceso de diseño; desde la etapa de documentación hasta el modelo listo para su reproducción.

Podemos ver de manera clara que la importancia de seguir las etapas del proceso creativo de diseño que plantea Joan Costa radica en que basa su propuesta metodológica en el objetivo principal del diseñador que es comunicar visualmente, ya que comienza dando el contexto dentro del proceso de diseño por medio de la triada comunicacional, donde tanto el emisor como el receptor fueron sometidos a una basta investigación.

En lo personal los resultados fueron realmente satisfactorios, que aunque fue un proceso bastante largo y que me costó mucho, pude darme cuenta de la importancia de cada uno de los pasos dentro del método de diseño, esto sin lugar a dudas me llevo a detectar el problema de manera clara y oportuna, y en consecuencia tener un mejor resultado en el producto de diseño. Es importante resaltar que fue mucho más fácil enfrentarme a la "hoja en blanco" a la hora de bocetar, ya que de manera personal, considero que es un problema grave con el que nosotros los diseñadores tenemos que lidiar.

El proyecto "La historia de la comunicación visual en México" ha cumplido con todas las expectativas que tenía al momento de la concepción, y en todo el proceso de diseño. Considero que es un proyecto importante, porque hasta el día de hoy no existe alguna publicación, ya sea electrónica o impresa sobre la comunicación visual de nuestro país.

Finalmente después de haber concluido con todo el proyecto me doy cuenta que es un proceso de mucha dedicación, pero que sin lugar a dudas disfruté realizar cada una de las etapas, porque finalmente obtuve resultados satisfactorios que me han motivado para tener un mejor desarrollo tanto personal como profesional.

Bibliografía

BEST M, Adolfo; **Método de dibujo Tradición Resurgimiento y Evolución de Arte Mexicano**. 2ª edición, Viñeta, México, 1964, pp. 134

COSTA, Joan; **Imagen Global: Evolución del diseño de identidad**. CEAC, Barcelona, 1987, pp.274

DE LA TORRE Villar, Ernesto; **Tomo 8 Historia de México: Imperio y Reforma**, Salvat, Mé1974, pp. 298

DONDIS, Donis A.; **La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual**, 13ª edición, Gustavo Gili, Barcelona, 1998, pp. 211

FERNANDEZ, Justino; **Arte moderno y contemporáneo de México Tomo II El arte del siglo XX**, 1ª reimpresión , Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2001, pp. 328

FRASCARA, Jorge; **Diseño Gráfico y Comunicación**, 7ª edición, Ediciones Infinito, Argentina, 2000, pp. 127

HOFMANN, Armin; **Manual de diseño gráfico: forma, síntesis y aplicaciones**, Gustavo Gili, México, 1996, pp. 95

INAH. **México Antiguo. Antología de Arqueología Mexicana**, SEP Ed. Raíces, México, 1995, pp. 250

LAZOTTI, Lucía; **Comunicación visual y escuela: Aspectos psicopedagógicos del lenguaje visual**, Gustavo Gili, México, 1983, pp. 143

MEGGS, Philip; **Historia del diseño gráfico**, 1ª reimpresión, Trillas, México, 1998, pp. 562

- POTTER, Norman; **Qué es un diseñador: objetos lugares mensajes**, 3ª reimpresión, Paidós Estética, España, 1999, pp 235
- RODRIGUEZ M, Luis; **Para una teoría del diseño**, Tilde, UAM Unidad Azcapotzalco, México, 1989, pp 234
- RUNES, Dagobert D.; **Diccionario de Filosofía**, México: Tratados y manuales 21ª reimpresión, Grijalbo, México, 2005, pp. 395
- SCOTT, Robert Gillam; **Fundamentos del diseño**, 13ª edición, Ed. Víctor Lerú Buenos Aires, 1979, pp. 120
- TOVAR de Teresa, Guillermo; **México Barroco**, Ed. Miguel Galas S.A., México, 1981, pp. 332
- TRABULSE, Elías; **Arte y Ciencia en la Historia de México**, Fomento Cultural Banamex, México, 1995, pp. 269
- VÁZQUEZ de Knauth, Josefina; **Tomo 7 Historia de México: La gestación de una nueva nación**, Salvat, México, 1974, pp 320
- VELÁZQUEZ, María del Carmen; **Tomo 6 Historia de México: Del despertar ilustrado a la consumación de la Independencia**, Salvat, México, 1974, pp. 338
- VILCHIS, Luz del Carmen; **Diseño Universo del Conocimiento**, 2da edición, Centro Juan Acha A.C. Investigación Sociológica en Arte Latinoamericano, México, 2002, pp. 118
- VILCHIS, Luz del Carmen; **Metodología del Diseño. Fundamento Teóricos**, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1998, pp. 161
- WONG, Wucius; **Fundamentos del diseño**, Gustavo Gili, Barcelona, 2004, pp. 348

Publicación electrónica

PÉREZ Rentarías, Irene; *Conceptos de diseño básico. Catálogo ilustrado*, México: UAM-Xochimilco, 2005

Páginas Web

http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3dices_coloniales_de_M%C3%A9xico

<http://www.aciprensa.com/fiestas/sagradocorazon/>

http://www.devocionario.com/jesucristo/corazon_1.html

www.arqhys.com/arquitectura/disenio.html

www.arqhys.com/arquitectura/disenio.html

www.blog-v.com/udlap/fecha-2007-02-19-post-3169

www.carmenmontellano.cl/teoriadeldisenio/10-jones.html

www.carmenmontellano.cl/teoriadeldisenio/11-lobach.html

www.carmenmontellano.cl/teoriadeldisenio/15-papanec.html

www.diccionarios.com

www.foroalfa.com/A.php/El_instante_creativo/69

www.foroalfa.com/A.php/Profesor____que_es_el_disenio/13

www.foroalfa.com/A.php/Que_hacen_los_disenadores_cuando_disenan/1

www.frasesypensamientos.com.ar/autor/jorge-frascara.html

www.italica.rai.it/esp/principales/temas/biografias/munari2.htm