



Facultad de Estudios Superiores

Acatlán

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

Ensayo: ¿Qué es el Diseño gráfico posmoderno?

SEMINARIO CURRICULAR

Para obtener el título de
Lic. en Diseño Gráfico

PRESENTA

Stephanie Cisneros Tellez

ASESOR

Mtro. Freire Torrens Juan José

Ciudad de México, 2021



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

Agradecimientos

A mi madre Laura

Gracias por vivir la carrera conmigo, por acompañarme en todas las aventuras que pasamos, esos momentos fueron amenos a pesar de que la mayoría fueron desafíos difíciles: como aquel primer día en la universidad, que llegó después de una odisea que tuvimos que superar para poder cumplir uno de mis sueños en la vida.

Gracias por ser una guerrera. La vida no ha sido fácil para ti y aún así has luchado para que yo la tenga.

Gracias por inspirarme todos los días con tus acciones, entusiasmo, inteligencia y toda la creatividad y pasión. Siempre me preguntaba si el mundo relacionado con la creatividad era para mí, pero al ver esa dedicación y pasión -que mencionaba antes- con la que hacías tus muñecas, me contagiaste y decidí buscar algo en lo que yo también pudiera emplear esas cualidades, y claro... descubrir otras en mi camino como estudiante de Diseño Gráfico.

Gracias por cuidarme, guiarme, acompañarme y apoyarme en todas las decisiones que he tomado y que me han ayudado a convertirme en la persona que soy.

Gracias por todo.

A mi padre Miguel

Al igual que con mi mamá, debo agradecerte por todo el apoyo en estos cuatro años de carrera, porque muchas veces estuve tan cansada y me motivaste a seguir esforzándome y dar lo mejor de mí: como en todas las ocasiones que viajábamos a la FES Acatlán.

Gracias por todos esos momentos en los que me ayudaste a realizar proyectos en los que necesitaba más personas: como aquel montaje de fotografía, de verdad, ha sido de mis anécdotas favoritas. Es chistoso que una vez me mencionaras esta maravillosa carrera como una opción para estudiar y que unos años más tarde esté redactando los agradecimientos para obtener mi título.

Agradezco todo lo que eres y todos los esfuerzos que hiciste y haces por mí. De ti he aprendido a ser constante, puntual y perseverante en todo lo que hago.

A mis abuelitos

Gracias por cuidarme, llevarme a la escuela y comprarme pequeños juguetes que hacían de mi día algo muy especial y sobre todo debo agradecer por todo el amor que me dieron cuando mis padres tenían que salir a trabajar.

A mi tía Lucía

Gracias por estar conmigo cuando era pequeña, por toda la inspiración que me has dado, también debo de agradecer todo el apoyo incondicional que me has ofrecido a lo largo de mi vida.

Agradezco todo el cariño y los buenos momentos que pasamos, como aquellos viajes al Papalote, los restaurantes y muchos otros lugares grandiosos que fueron inspiración de una manera u otra para que estudiara Diseño. Todos esos momentos me dibujan una sonrisa al recordarlos.

A mi tía Leticia

Agradezco el apoyo que me has dado y me diste para que pudiera entrar a la universidad. También te doy las gracias por todos los momentos maravillosos que hemos tenido.

A mi tía Guadalupe

Antes que nada, debo agradecer el apoyo incondicional que me diste y también por todas las visitas que nos hacías, eran lo mejor de mi fin de semana pues me ayudaron a escuchar y dar mi punto de vista.

Gracias por el apoyo en momentos difíciles de mi vida. Si no hubiera sido por ti, habría sido peor. También estuvieron en mis momentos más felices y agradezco esa felicidad y alegría que compartieron con mis padres y yo al enterarse que fui aceptada en la UNAM, me hicieron sentir bien y demasiado especial.

A mi tía Lidia

Gracias por todo el apoyo cuando mi mamá enfermó y por todos los momentos que tuvimos.

A mis primos

Gracias por ser mis hermanos y por todos los momentos de diversión que he tenido con cada uno de ustedes.

A mis profesores

Agradezco por compartir el conocimiento con nosotros y también por el esfuerzo que hacen cada día para que nosotros podamos ser excelentes profesionistas y personas.

Sigan con la labor tan grande y maravillosa que hacen.

INTRODUCCIÓN

El motivo que me incentivó a investigar sobre el Diseño gráfico posmoderno surge de la necesidad de dar relevancia al contexto más irruptivo y caótico que tiene la disciplina. El hecho de recurrir a teorías de diferentes disciplinas va en pro de mejorar y ampliar la perspectiva sobre este tema.

En este ensayo se pone en evidencia aspectos que fueron resaltados en diferentes estudios de Diseño, específicamente el gráfico, así como los temas que fueron más recurrentes y que brindaron identidad al Diseño gráfico, con lo cual se busca indagar en las consecuencias.

Resalto la importancia que la posmodernidad tiene en el Diseño gráfico por ser un término poco conocido e, incluso, desconocido dentro de su comunidad estudiantil. Tampoco quiero decir que sea un tema completamente ignorado dentro del aula, ya que se ha llegado a aplicar en las materias prácticas, sin embargo, no se llega a mencionar lo que el Diseño gráfico posmoderno engloba. La primera vez que me topé con el término posmodernidad fue con la revisión del plan de estudios de la materia “Arte y Diseño en la actualidad”, mismo que desglosa puntos como la apropiación, la deconstrucción y el antidiseño. Por ejemplo, en materias como “Hermenéutica” se habló de la deconstrucción en sentido profundo y, respecto a materias prácticas, en “Expresión con medios alternativos” manejamos el collage como medio para utilizar diferentes materiales y técnicas, así como de aquellas estrategias como la deconstrucción, apropiación o medios digitales.

Comprender la Historia nos ayudará a entender el porqué de nuestra profesión y su contexto de surgimiento (posmodernidad). La importancia de conocer el origen del Diseño gráfico nos acercará a la Historia más reciente: la década de 1960 a 1999, en la cual la disciplina va forjando diferentes características como un agente transformador de la sociedad, misma que no sólo influye en los aspectos hedonistas que caracterizan este escenario, sino también en todos los factores de la sociedad, interviniendo en la forma de pensar, de sentir o de actuar.

El primer capítulo, titulado “Breves antecedentes de la posmodernidad”, brinda una breve contextualización de la modernidad; es importante realizar esta revisión pues este proyecto requiere de la Historia para explicar el origen del Diseño gráfico, así como tratar de entender su pasado para poder empezar a construir las bases requeridas para su estudio. Si hablamos en términos posmodernos, esta

búsqueda sería un constante ir y venir para ir rescatando lo que el pasado ha canonizado de la disciplina. Entre uno de varios valores, los métodos adquieren un carácter abierto.

En este primer acercamiento a la Historia del Diseño gráfico, muchos de los autores de diseño gráfico otorgan el origen en este periodo, por el contrario, otros afirmaban que su nacimiento se encontraba en la posmodernidad. Por este motivo, resultó imprescindible revisar tanto un periodo histórico como otro, con el cual espero que el lector logre tomar una postura o, en todo caso, ampliarla.

La parte final del capítulo se aleja del Diseño gráfico para preguntarse acerca de aquellos hechos que provocaron una desconfianza y cuestionamiento de los valores de la modernidad. Con esto se marca la pauta para el segundo capítulo: “Posmodernidad y Diseño gráfico”, el cual trata de dar una breve contextualización de la posmodernidad y la influencia que tiene sobre el Diseño en sus múltiples aspectos.

El capítulo tres hace referencia a “Los vínculos en el Diseño gráfico posmoderno”. Aquí vemos los nexos que el Diseño tiene con ámbitos como el arte (siendo éste parte crucial de la disciplina), la comunicación y la moda. El propósito de este capítulo es ver las relaciones que refuerzan la importancia del Diseño como agente transformador de la sociedad.

El último capítulo, “Transiciones tecnológicas, metodológicas, profesionales y de formación en el Diseño gráfico posmoderno”, trata de aquellas necesidades que requería la disciplina, las cuales iban de acuerdo con sus circunstancias y que generaron un cambio importante en su estructura, función y parámetro. Siendo lo anterior aquello que ha suscitado diversos debates en la actualidad.



Introducción a la
Posmodernidad
Ilustración propia.

ÍNDICE

Agradecimientos

Introducción

- I. Breves antecedentes de la posmodernidad 12
- II. Posmodernidad y Diseño gráfico 22
- III. Los vínculos en el Diseño gráfico posmoderno 35
- IV. Transiciones tecnológicas, metodológicas, profesionales y de formación en el Diseño gráfico posmoderno. 48

Tabla comparativa de Diseño gráfico moderno y posmoderno 62

Conclusión 64

Bibliografía 69

I. BREVES ANTECEDENTES DE LA POSMODERNIDAD

Antes de comenzar a hablar de la Posmodernidad, debemos revisar algunos hechos históricos que marcaron la Modernidad¹, por lo cual, dividiré y hablaré brevemente de tres periodos: la Ilustración (1715-1789), la Revolución Industrial (1760-1840) y uno último que se dividirá en dos partes, el primero habla de la Vanguardias artísticas y el segundo hace referencia al periodo de Guerras (1914-1945).

1. En este ensayo al hablar de Modernidad, es desde el contexto, el cual se verá reflejado a lo largo del capítulo I.

La ilustración fue un proceso histórico relevante a lo largo del siglo XVIII el cual se dio en Francia y posteriormente llegó a todo el mundo. Fue un movimiento intelectual y social cuya premisa más importante presupone el cambio del pensamiento humano como una época de conocimiento empírico y de ciencias, donde la razón se estableció como un valor guiado por los hechos, las experiencias, la técnica, etc.

Previo al establecimiento de la Ilustración, la sociedad tradicional se regía por la cultura religiosa, por lo que el racionalismo no buscaba eliminarla sino, más bien, segregarla a un ámbito diferente. En 1784 Kant da una definición de la Ilustración acerca del proceso de separación en ámbitos como ética, el conocimiento y la estética, todos estos guiados por la búsqueda de la razón.

La Revolución Industrial se dio en Inglaterra entre los siglos XVIII y XIX, mismo que podemos entender como el periodo en el que se vivió un proceso de grandes transformaciones económicas, sobre todo, su paso de ser principalmente agrícola a volverse una economía industrial. En lo social, hubo una división de la burguesía y el proletariado y, respecto a los cambios tecnológicos se dieron grandes innovaciones en las máquinas industriales, los productos, la forma de trabajo, entre otras características más.

Este segundo periodo de industrialización tendrá un enfoque de diseño. La diseñadora Anna Calvera revisa los diferentes momentos de origen del diseño en el artículo “Cuestiones de fondo: la hipótesis de los tres orígenes del diseño”. En

el llamado primer origen habla de las manufacturas de las fábricas de cerámica y loza fina introducidas por Wedgwood en el siglo XVIII, el cual innovó desde la fórmula para conseguir un acabado de blanco esmaltado hasta la innovación que en aquel tiempo había en la alfarería.

2. La tirada o tiraje es la cantidad de piezas idénticas de revistas, periódicos, libros, etc, los cuales son impresos con alguna lámina de metal o piedra.

Wedgwood ocupaba una producción en serie que iba desde una buena división de trabajo hasta la utilización de máquinas de última tecnología, debido a esto, el origen del diseño se atribuye dentro del proceso de industrialización. Otro gran invento fue la imprenta de vapor, mismo que fue implementado para generar tiradas mayores² y para llegar a un gran número de personas. En 1855 la tirada era de 60,000, por lo que este medio de comunicación ayudó a informar al público sobre algún producto -entre otras noticias- y así poder despertar su interés, además de contribuir en la nueva forma de consumo.

Menciono estos dos hechos por sus dos valores de fondo: la producción y el medio de comunicación empleados, ya que ambos se presentaron en el diseño posmoderno y, desde luego, en el diseño actual.

3.Literatura: Historia de la decadencia de una familia de la burguesía comercial del norte de Alemania (Buddenbrooks), pasión de un escritor por la belleza en una Venecia asolada por la peste (Muerte en Venecia), historia de un joven recluido durante siete años en un sanatorio antituberculoso de Suiza (La montaña mágica) [Fusi, 2013, p.16]

El tercer periodo lo divido en dos temas: el primero está enfocado en las vanguardias artísticas y su relación con algunos hechos relevantes de Diseño gráfico; en la segunda parte, se hace mención a los hechos que generaron una desconfianza por la modernidad.

En el arte y la literatura se reflejaron las manifestaciones populares y los hechos históricos que hablaban de una Europa enferma por la decadencia y la muerte³.

La ruptura que presentó el arte del siglo XIX y XX no fue solamente estética, también representó un cambio ideológico que se dio entre protestas y revueltas. Asimismo, en este periodo se expresó la unión intelectual, el cual partía de conceptos como libertad y progreso.

Artistas postimpresionistas como Van Gogh (1853-1890) que tenían inquietudes sociales retrataron la crisis que se vivía a finales del siglo XIX, además de partir de los ideales que se dieron en 1848. Sobre esto, Mario de Michell comenta:

He aquí, pues, quien es Van Gogh antes de llegar a París en 1886. Es un hombre que está al lado de los valores de 1848. Imaginando a sí mismo vivo en aquella época, no dudaba en elegir su puesto como revolucionario y rebelde en las barricadas, y con arrebatos exclamaba: En cuanto a hombres y en cuanto a pintores, la generación de 1848 me es más grato que la de 1884; y en lo tocante a 1848, no me refero a Guizot, sino a los revolucionarios, a Michelet y también a los pintores campesinos de Barbizon (p.30)

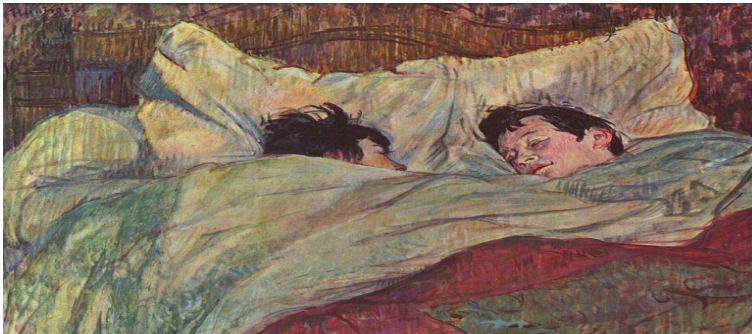
El pensamiento que seguía a Van Gogh lo mantenía lejos de su contexto y lo imposibilitaba a volver a los hechos que acaecieron en 1848⁴.

Las manifestaciones artísticas como el postimpresionismo presentaban colores explosivos y fragmentados, liberación de cánones artísticos y sociales clásicos, así como la expresión en estados violentos y de emociones humanas⁵. Todas estas situaciones y pensamientos revolucionarios acontecidos a lo largo del siglo XIX⁶ marcaron las vanguardias artísticas, las cuales le otorgaban una existencia al artista en el contexto en

4.Fusi (2013) menciona que este año se caracteriza por ser revolucionario y por haber acontecido en gran parte de Europa. Tenía una ideología democrática y nacionalista, era de carácter urbano, había liderazgo intelectual y base social en las profesiones liberales, las clases medias urbanas, los estudiantes y profesores.

5.Descripciones que pueden ser entendidos como estilo y abarcar corrientes, tendencias y movimientos: expresionismo, cubismo, neoplasticismo, etc.

6. Movimientos culturales, estéticos como el Neoclasicismo y el Romanticismo fueron importantes, ya que rompieron con el arte tradicional.



Henri de Toulouse-Lautrec
Dans le lit
1893
Óleo sobre cartón

el que se encontraba, mismas que se caracterizaban por ser de oposición y por tener una visión y opinión diferente, en estos utilizaron nuevas técnicas y se inspiraron en aquellos objetos relacionados con la sociedad industrial, la mente y la guerra.

Si partimos del criterio que hace Mario De Michelli acerca de las vanguardias, podemos comprenderlo desde dos momentos: el primero se caracteriza por gestos, protestas, polémicas y el segundo por ser una situación extrema y agresiva. Ante esto, los artistas eran cada vez más contradictorios, por lo que se da una organización de los movimientos. Michelli señala que, por un lado, el expresionismo, dadaísmo, surrealismo ocupan una parte, mientras que el cubismo, futurismo y abstractismo forman la otra parte.

Antes de mencionar cómo se desarrolló el diseño —en especial el gráfico— debo añadir que el diseño no obtuvo esta denominación al instante ya que su configuración como un saber hacer se fue ordenando a lo largo del siglo XX.

El movimiento *arts and crafts* fundado por el arquitecto y diseñador textil inglés William Morris (1834-1896) se enfocó en realizar el cambio en la función y la presencia estética que los objetos de diseño deberían tener en la vida cotidiana. Este pensamiento dejaba de lado todo lo relacionado con la industria y optaba por el trabajo artesanal, el cual era económicamente insostenible al hablar de una producción en serie. En relación con esto último y retomando el segundo origen mencionado por Anna Calvera en el artículo “Cuestiones de fondo...”, se habla del diseño como una misión civilizadora: de distinción e irrupción de los productos estéticos en la vida cotidiana.

El último y tercer origen, según Anna Calvera, se relaciona con el querer hacer visible la profesión, en el cual los grupos de diseñadores se agruparon para cumplir este cometido; con lo que se podría establecer que, en este momento el diseño entra en la dinámica económica (2010, p.65).

Ante estos dos últimos orígenes y en relación con la búsqueda de algunos elementos que nos ayuden a entender lo que es el Diseño gráfico en la Modernidad, será necesario hacer una breve revisión de arquitectos y diseñadores, así como de sus aportaciones sobre composición, que ayudaron a conformar parte del valor de buena comunicación, el cual considero que es una de las premisas más importantes del Diseño gráfico moderno, además de que nos ayudará a entender parte del denominado Diseño gráfico posmoderno.

Antes de que los diseñadores gráficos fueran llamados como tal, se les nombraba, entre otros nombres, artistas comerciales, los cuales desempeñaban alguna profesión relacionada con la comunicación de tipo comercial, sin embargo, en 1922 surgió por primera vez el nombre Diseño gráfico, el cual fue otorgado por William Addison Dwiggins (1880-1956)(2017).⁷A pesar de que Dwiggins fue el primer diseñador en nombrar la profesión, debo de mencionar que el Diseño gráfico adquiere su denominación oficial en la Posmodernidad, tema que se profundizará en el capítulo II.

7.Gráfica, (2017, abril 27). ¿Sabes quién acuñó el término 'diseño gráfico'?

Con base en el libro, *Historia del diseño gráfico* de Philip B. Meggs (Diseñador gráfico, 1942-2002), hablaré de algunos de los diseñadores y arquitectos que aportaron características formales y funcionales a la disciplina en su sentido de una buena comunicación

El arquitecto y diseñador de interiores estadounidense Frank Lloyd Wright (1867-1959) se despegó del clásico diseño de fachada y se enfocó en los interiores, ya que los consideraba cerrados, los cuales, al ser lugares de trabajo y vivienda, no proporcionaban un buen entorno. Ante este hecho creó espacios definidos, amplios y con una buena iluminación.

Wright fue influenciado por diferentes culturas: en la japonesa encontró modelos de proporción armoniosa; en la cultura precolombina, la repetición matemática de divisiones espaciales, aplicándolos a trabajos de arquitectura, diseños de muebles, tejidos, etc.

La organización espacial es un primer elemento para considerar, el cual, dentro del lenguaje arquitectónico, se puede entender como la relación entre los espacios y la manera en la que estos son entendidos por las personas.

Si buscamos un elemento del Diseño gráfico que nos ayude a entender la idea, podríamos resaltar la *composición*, la cual se puede entender como una forma subjetiva, emocional y expresiva de organizar, y como elemento de diseño, una forma racional y funcional de estructurar. Este elemento es sumamente importante porque da sentido a la información que recibe el espectador, es decir, la manera en que los componentes son estructurados para dar esencia y brindar significado, dejando de lado diferentes aspectos como percepción, raza, país, contexto e interpretación, entre otros.

La influencia de Wright llegó a un grupo de diseñadores escoceses llamados “Los cuatro”⁸, los cuales crearon un estilo original en el que incorporaban elementos geométricos, líneas sencillas, estilos místicos y fantásticos, añadiendo toques femeninos y siendo innovadores.

8. Integrantes del grupo Los cuatro: Charles Rennie Mackintosh, J. Herbert McNair, Margaret Macdonald y Frances Macdonald. [Fusi, 2013, p.16]

Este grupo provocó un movimiento de oposición que sería el punto de partida para diseñadores austriacos y alemanes, además de la influencia en la estética del siglo XX. De este colectivo escocés podríamos extraer diferentes elementos como la simplicidad y los simbolismos, los cuales podemos encontrar dentro de la misma definición, ya que para llegar al símbolo se necesita abstracción o simplicidad, los cuales deben ser reconocibles y reproducibles.

Los artistas austriacos de la Secesión Vienesa (1897-1903) fueron un grupo formado a la par del *Art Nouveau*, pero con ideales considerados vanguardistas. Este grupo experimentó con la ilustración, la impresión y lo editorial. Al igual que el grupo anterior, ellos siguieron con las formas planas, sencillas, de repetición y combinación, y la ornamentación sólo se usaba

bajo estéticas específicas. En términos simples, la *legibilidad* es la cualidad de ser leído o entendido con facilidad.

Dos de los integrantes de la Secesión Vienesa: el arquitecto austriaco Josef Hoffmann (1870-1956) y el artista austriaco Koloman Moser (1868-1918) crearon el taller de Viena (1903-1932), cuyo objetivo era la unión de las bellas artes con las artes aplicadas para diseñar objetos de uso cotidiano. En este taller, los diseñadores colaboraron con diferentes especialistas como maquetistas, arquitectos, impresores, entre otros⁹. Debido a la Primera Guerra Mundial (1914-1918), Austria fue uno de los países que quedó devastado tanto económica como materialmente, por lo que el taller llegó a su fin.

9. En este taller tenían la idea de crear objetos (decorativos y de uso cotidiano) totalmente nuevos, en el que todo fuera diseñado conscientemente dotándolo de belleza y unicidad.

La *proporción* se comprende como un elemento constructivo y es parte de las relaciones de tensión en la que los signos son justificados en el espacio-formato. Podríamos considerar que la proporción es la relación de las partes entre sí y con el todo y del todo con las partes.

El arquitecto y diseñador alemán Peter Behrens (1868-1940) desempeñó un papel importante en el diseño del siglo XX, ya que en 1903 fue director de la escuela de artes y oficios en Dusseldorf, donde impartió cursos innovadores relacionados con disciplinas de diseño, en las que regresaría a un tipo de creación espontánea, partiendo de la experiencia con leyes meramente perceptivas.

Más adelante se instruyó con base en geometría y con el uso de retículas con motivos geométricos, siendo éste uno de los elementos más importantes del Diseño gráfico relacionado con la organización (Meggs, 1992, pp.221-241). La *retícula* es un sistema en el cual el área queda dividida geométricamente en columnas o espacios haciendo una composición equilibrada.

El 12 de abril de 1919, el arquitecto y diseñador alemán Walter Gropius (1883-1969) fundó en Weimar, la Bauhaus,

escuela de arquitectura, diseño, arte y artesanía, la cual tenía como fin lograr una producción que cubriera las necesidades tanto estéticas como funcionales, además de conseguir la universalidad del arte, donde desapareciera la idea del artista autónomo, convirtiéndolo en una herramienta de la sociedad (Argan, 1991, p.254). Esta primer sede fue cerrada en 1925 por los nazis y en 1926 la Bauhaus fue trasladada a Dessau, mismo que fue expulsada por los nazis. Berlín fue el último lugar en donde se estableció la Bauhaus pero no sobrevivió por mucho tiempo, ante esto muchos de los diseñadores y arquitectos se establecieron en diferentes países.

Esta concepción de la Bauhaus la hizo una escuela democrática, donde el principio de colaboración entre alumnos y maestros llevó a varios a la docencia (Meggs, 1991, p.253). De muchas aportaciones, la Bauhaus dejó estudios sobre materiales y técnicas, además de los estudios sobre la *forma y el color*. Todo esto se vio reflejado a través de los objetos de diseño y sentó las bases y normas para el Diseño gráfico, Diseño industrial y Arquitectura. Ya que mostraban una organización basada en retículas, elementos tipográficos, colores planos, el diseño era simple y se utilizaban figuras geométricas básicas.

Al poner elementos como composición, legibilidad, proporción, retícula, forma y color es para resaltar una de las características más importantes que tuvo el Diseño gráfico moderno, además estos elementos fueron cuestionados y trastocados por los diseñadores gráficos posmodernos los cuales se vieron reflejados en las obras gráficas creadas. También hubo cambios en los procesos, la forma de enseñar y aprender, además se vieron nuevas formas de adecuarse al contexto.

En el primer tema del tercer periodo (página 14) se mencionó el arte y las vanguardias que iban de finales del siglo XIX a mitad del siglo XX. El segundo tema está marcado por eventos como la Primera Guerra Mundial (1914.1918), la Segunda

Guerra Mundial (1939-1945) y el lanzamiento de la bomba nuclear. El filósofo francés, Jean-François Lyotard, dirá que hay muchos símbolos de destrucción -entre ellos Auschwitz- para referirse al final trágico de la modernidad (Lyotard, 1986, p.30).

Estos hechos ocasionaron una desarticulación y un cuestionamiento de los valores como desarrollo, progreso, belleza, igualdad, libertad, justicia, además de evidenciar la decadencia humana, social, política y económica.

De los acontecimientos trágicos de la modernidad y de la “racionalidad” en su estructura, se moldearán condiciones para un nuevo contexto: la Posmodernidad. “Más que generar un sentimiento de desconfianza hacia el proyecto de la modernidad, la posmodernidad cimbra las bases de una estructura que parece sólida” (Mosqueda, 2017, p.114)

10. Que ocuparía un periodo de 1980 a la actualidad y que tiene su principal desarrollo en tecnología y la economía.

Con los acontecimientos históricos que se dan a finales de la modernidad, era necesario formular nuevas cuestiones que dirigieran la “libertad de la humanidad”. Los escritos relativos a este nuevo cambio llamado posmodernidad tuvieron su auge en la década de los sesenta, teniendo considerables implicaciones en los setenta, ochenta, noventa y, ciertamente, la actualidad. En el Diseño gráfico, la posmodernidad tendrá su principal desarrollo en los años ochenta y noventa, así como en la sociedad global ¹⁰.

II. POSMODERNIDAD Y DISEÑO GRÁFICO

Época posindustrial y capitalismo tardío son algunas nomenclaturas relacionadas con la Posmodernidad, el cual, en términos sencillos, se divide en Pos- (después) y moderno (actual, nuevo). Habermas definió el término moderno como contenido que expresa la conciencia de la época que se relaciona con el pasado, a fin de entenderse como un paso de lo antiguo a lo nuevo (Habermas, 1985, p.20). Con la Posmodernidad no se trata únicamente de avanzar o dejar atrás, más bien se busca encontrar otra manera de entender las cosas de una manera propositiva.

Dicho fin se verá reflejado a lo largo de este ensayo, como un retorno al pasado para explorar aquellas formas ortodoxas y puristas de la modernidad que iban desde sus imágenes, estilos, formas, ideologías, entre otras. Sin embargo, también podremos ver que el pasado no fue el único tiempo de la posmodernidad ya que la implicación del futuro es un elemento muy presente en las disciplinas artísticas-culturales.

Para hacer una breve contextualización de la Posmodernidad y por la forma en que se desarrolló el Diseño gráfico, mencionaré algunos hechos acontecidos en México.

Los años sesenta, en los que acontecimientos como la fase final de la Guerra Fría y los movimientos del 68 –que se dieron en todo el mundo–, fueron de cambio social, ya que los jóvenes representaban un nuevo grupo que tenía una voz crítica en contra de los formalismos y las represiones sociales. A estos movimientos también se les llamó movimiento estudiantil o movimientos de contracultura.

Añado, este movimiento tuvo diferentes batallas entre “lo nuevo y lo viejo”: por un lado, la nueva generación (posmoderna) contra el viejo sistema represor (modernidad).

En México, el movimiento de 1968 inició por la entrada violenta del cuerpo militar y policiaco a la preparatoria número uno



La batalla de los medios
Ilustración propia.

de San Ildefonso. Los días posteriores a este acontecimiento resultaron en huelgas masivas en la mayoría de los planteles de la Universidad Autónoma de México y el Politécnico Nacional, entre otras. El rector Javier Barros Sierra dio un discurso que legitimaba las demandas y reprobaba la actitud del gobierno. Asimismo, el cuerpo estudiantil mostró indignación por los hechos surgidos. Los estudiantes demandaban falta de libertad de expresión y de represión por parte del Estado totalitario (Canal Once 2018).

Los medios de comunicación como el periódico y la televisión influyeron en el desprestigio del cuerpo estudiantil al desvirtuar la información. Como contraparte, los medios tradicionales impresos como carteles, panfletos, entre otros dieron cohesión al movimiento y mostraron la verdad de lo que estaban viviendo los estudiantes.

Alejándose de los estilos ácidos o del movimiento hippie, los estudiantes recurrieron a la técnica de grabado, la caricatura política y el cartel soviético de 1920. Cabe mencionar que, en aquel entonces, la gráfica se valía de la parodia y la ironía en la que hacían uso de diferentes figuras retóricas (Tronconi, 2010, 230).



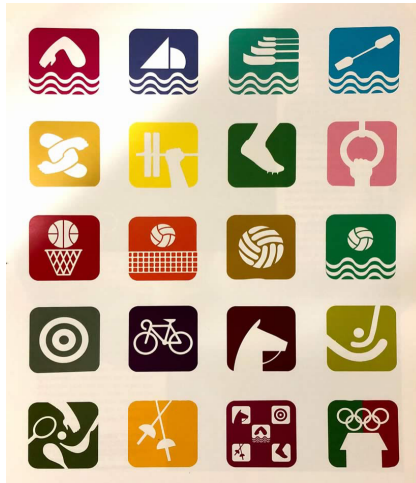
Gráfica del 68
Sin autor

Es importante señalar que el rol que desempeñó la gráfica del 68 fue justamente la función que el Diseño gráfico estaba adquiriendo en aquel entonces: de sentido social, ayudando a construir parte de su surgimiento como profesión (en el apartado de Diseño gráfico-profesionalización y formación se vuelve a mencionar el tema). El otro papel del Diseño gráfico se puede designar a los XIX Juegos Olímpicos de México 68 ya que el Diseño se utilizó para despertar el interés y motivar a la población —a pesar del evento trágico del 2 de octubre— además de innovar en áreas como urbanismo, moda y Diseño gráfico.

Debido a este hecho histórico, la gráfica de los Juegos

Olímpicos de 1968 es reconocida formal y profesionalmente en México porque los diseños iban desde carteles hasta simbología particular de los deportes y las estaciones del metro, diseños que traspasaron la barrera del tiempo y siguen formando parte de la identidad mexicana.

Iconografía del metro con motivo de los Juegos Olímpicos del 68



Se dice que surge como profesión debido a que la Universidad Iberoamericana era la única que impartía Diseño, como lo señala Gerardo Kloss:

En 1955, junto con arquitectura y artes plásticas, Felipe Pardiñas y Mathias Goeritz crearon en la Universidad Iberoamericana una carrera técnica de diseño industrial, se volvió licenciatura libre hacia 1962 bajo la dirección de Jesús Virchez. En junio de 1967, la Ibero fue invitada a participar en la organización de los XIX Juegos Olímpicos y meses después el Consejo Universitario aprobó incluir una rama de diseño gráfico en el plan de diez semestres de diseño industrial. Las clases comenzaron en 1968, cuando Fernando Rovalo asumía la dirección de la escuela, y en 1974 se expidió el primer título de diseñador gráfico a nivel licenciatura, a nombre de Ana María Peláez Villegas. Hasta ese año las carreras de diseño industrial y gráfico de la Ibero no tenían validez oficial. (Kloss, 2010, p. 292)

El origen de Diseño gráfico en México lo podemos situar entre 1960-1990, que es el periodo en el que diferentes instituciones fueron tomando y cambiando características específicas para impartir la disciplina.

Otro cambio que generaron los grupos juveniles se reflejó en la forma de consumo: el diseño y la publicidad ya no seguían las fórmulas mágicas antiguas, ahora llevaban un proceso similar al siguiente:

Esquema propio

Mercados + contexto + grupos sociales + consumo =
producción e incremento del comercio

En la posmodernidad, esta idea cambió porque entraron a escena los grupos de jóvenes, los cuales se dividían en subculturas. Estas agrupaciones consumían productos específicos que tenían fecha de vencimiento y que iban de acuerdo con la moda. Lo anterior reforzó la idea de las aspiraciones y la identidad que un grupo tenía que poseer.

Fragmentación de
modas
Ilustración propia.



Sin embargo, aún queda pendiente discernir cómo se presentó el rechazo de los ideales de la modernidad. El devenir de la posmodernidad es entrar en sus inicios, sus hechos y sus causas. Algunas de las premisas más importantes son: rechazo de la Ilustración y sus ideales como: la libertad, igualdad y fraternidad, valores que hablaban de imposición, injusticia, opresión y una competitividad entre pares. La razón es de las premisas cuestionadas por ser un factor que quedaba en lo

técnico, además de ser un valor universal que da orden social a la modernidad en los diferentes esquemas como la ciencia y tecnología, el arte, la política, la sociedad y la economía; el progreso queda entre un sin fin de puntos de vista, en el que cada mundo era válido; la fragmentación de las nociones de sujeto y cultura, la distinción de las diferencias, la incorporación de nuevos conocimientos y tecnologías, nuevas experiencias en relación con el espacio, el poder institucionalizado, el arte y diseño buscan la pluralidad de estilos y lo efímero, la deconstrucción, la apropiación y los valores simbólicos; así como la labor de la irracionalidad, el cual jugará un papel muy importante en el pensamiento humano.

La crisis que presentó la ciencia se apoyaba en las leyes inmutables y deterministas, además, debido a que se denominaba salvadora de la sociedad, tuvo un deterioro como imagen. Estos conflictos guiaron a un punto común: la tecnología, que en relación de que la ciencia en sus aplicaciones tecnológicas se puede expresar como tecnología es igual a beneficio, pero también como posible destrucción (Díaz, 1999).

Antes de seguir hablando de la tecnología, debemos definir qué es la tecnología. Lo podemos hacer desde diferentes posturas, una es la acción de facilitar la vida de una sociedad o la satisfacción de necesidades personales y colectivas de acuerdo con el contexto. Ahora, si revisamos que la palabra tecnología significa “estudio de la técnica” y revisamos la definición que da Moises Castillo en la tesis *Tecnología: un acercamiento a su racionalidad*, en la que dice:

La tecnología, ese sistema de implementaciones que asociamos al enorme desarrollo de los conocimientos especializados de la ciencia, ha mostrado ser algo más que la aplicación desinteresada y ordenada de dichos saberes, para situarse como uno de los pilares de desarrollo y un elemento específico de la cultura del mundo contemporáneo: no sólo producimos artefactos, vivimos a través de ellos (Castillo, 2017, p .3)

¿Cómo se presentó la crisis de la ciencia en el Diseño gráfico?

La unión de la ciencia y tecnología tuvo una transformación en el saber, principalmente en investigación y transmisión de conocimientos (Díaz, 1999, p. 26), en el caso del Diseño gráfico, la influencia se dio en la práctica laboral debido al ordenador Macintosh 128K –lanzado el 24 de enero de 1984–, así como del lenguaje de programación PostScript, sin embargo, los ordenadores Macintosh no tuvieron una aceptación inmediata por parte de los diseñadores establecidos ya que creían que la disciplina del Diseño gráfico tendría una pérdida y afectación de la creatividad. Por otra parte, diseñadores como April Greiman creían en las posibilidades y los beneficios que estas tecnologías brindarían a la práctica. (Pelta, 2004, p. 30)

April Greiman
Ilustración propia.



Las debilidades que veo en relación con este tema es el hecho de que en el Diseño gráfico no haya una postura firme ligada a la posmodernidad y la poca visibilidad de la importancia que tuvo el Diseño gráfico en este contexto -sea positiva o negativa-, considerando que algunos autores de Diseño mencionan aspectos o cambios que tuvo el Diseño gráfico sin hacer énfasis en este segundo aspecto. Las posturas que noté a lo largo de la investigación parten de la creencia de que el Diseño gráfico posmoderno era una moda y, por lo tanto, su práctica y entendimiento resultaban inválidos. Como

contraparte, algunos diseñadores se hicieron de estrategias como la apropiación, pastiche o la deconstrucción, elementos que utilizaron para construir su obra gráfica. Como podemos ver, este tema da pauta a diferentes perspectivas. Para dar una postura sobre el Diseño gráfico posmoderno he de dividir mi opinión.

Rick Poynor (2007) menciona que se buscó una postura ligada al estilo arquitectónico historicista de la década de 1980, mismo que, como consecuencia, fue rechazado por el criterio estético (p.10). Ante la idea que Rick Poynor planteaba y sin necesidad de caer en aspectos formales o estéticos y, más bien entendiéndolo como parte de la configuración del contexto, la postura que planteó para iniciar con la Posmodernidad en el Diseño gráfico parte de la arquitectura ¹¹, que converge con el Diseño gráfico para hacer evidente los cambios que esta disciplina tuvo en esa época, ya sea como medios de consumo o social.

Perry Anderson (1998) menciona que los estudios de arquitectura posmoderna de Robert Venturi y Charles Jencks, entre otros, abrieron nuevas posibilidades como: la idea de dominio público y la mención de los mercados (los cuales no habían sido descritos o mencionados con anterioridad por otras disciplinas), además de señalar diferentes disciplinas del diseño —como Diseño gráfico o Diseño urbano— ¹². La arquitectura posmoderna engloba diferentes características. Charles Jencks menciona una “doble codificación”, la cual tiene relación con el significado en diferentes aspectos relacionados con la arquitectura. Este mismo elemento lo podemos encontrar tanto en el Diseño gráfico como en diferentes disciplinas creativas. También menciona que lo posmoderno es inclusivo hasta el punto de permitir críticas puristas (solo si aportan un contenido pertinente). De aquí la intención de haber tomado esta postura ya que el hablar de posmodernidad es entender su dinamismo, su heterogeneidad y multiplicidad, entre otras características.

11. Por ser una disciplina de Diseño que tuvo un desarrollo con relación a la Posmodernidad desde autores de distintas disciplinas.

12. Donde se resalta la idea de los objetos de Diseño gráfico es en el estudio que hace Robert Venturi titulado *Aprendiendo de Las Vegas*.



Las Vegas
Ilustración propia.

Partiendo de la premisa de inclusión del lenguaje comercial y tomando el estudio *Aprendiendo de Las Vegas* sobre arquitectura posmoderna, Robert Venturi, Denise Scott y Steven Izenour hacen un recorrido por las calles de Las Vegas en el que aluden, en múltiples ocasiones, a aquellas imágenes u objetos que dan vida a esta ciudad, mismas que, desde mi perspectiva, están estrechamente ligadas al Diseño Gráfico o arte publicitario -como es mencionado en este estudio-. Cabe aclarar que, ciertamente, no todos los países y ciudades tienen una configuración como Las Vegas.

Dentro de las observaciones hechas por Robert Venturi y sus colegas encontramos aspectos que evidencian la correlación Diseño gráfico-Arquitectura:

1.- El rótulo es más importante que la arquitectura. Esto se refleja en el presupuesto del propietario. El rótulo, en primer plano, es un grosero alarde; el edificio, en segundo plano, una modesta necesidad. Lo barato aquí es la propia arquitectura. A veces, el propio edificio es un anuncio, [por ejemplo] la tienda de patos con forma de pato, llamada “El patito de Long Island” (p.35)

2.-En Las Vegas, los rótulos utilizan medios mixtos —palabras, imágenes y esculturas— para persuadir e informar. (p.78)

3.-La fuente de luz es directa en el Strip; los rótulos mismos son esa fuente. No reflejan la luz procedente de fuentes exteriores, a veces ocultas, como ocurre con la mayoría de las vallas publicitarias y con la arquitectura moderna. El movimiento mecánico de las luces de neón es más rápido que el brillo de los mosaicos, que depende del movimiento del sol y del paso del observador; y la intensidad de luz en el Strip, así como el tempo de su movimiento es mayor para ajustarse a los espacios, velocidades e impactos mayores que permite nuestra tecnología y a los que nuestra sensibilidad responde. Además, el tiempo de nuestra economía estimula

esa decoración ambiental de quita y pon que conocemos como arte publicitario. Los mensajes son diferentes ahora, pero, pese a esas diferencias, los métodos son los mismos, y la arquitectura ya no es simplemente el «hábil, preciso y magnífico juego de masas vistas a la luz». De día el Strip es un lugar diferente, ya no es bizantino. (p.146)

Ante estos fragmentos tomados del estudio de Robert Venturi, hay diferentes puntos a desarrollar. En primera, está el hecho de la recurrente mención de los rótulos, los cuales no son un único elemento de Diseño gráfico, sin embargo, encontré que varios diseñadores gráficos trabajaron en estos, entre ellos se encuentra Pat Denner, quien diseñó el Vegas Vic. También los artistas plásticos trabajaban en los diferentes rótulos, los cuales, en la posmodernidad, tenían una relación con el diseño gráfico ya que tanto uno como el otro podían desarrollar actividades creativas similares, pues bien, el diseño gráfico no había sido reconocido como profesión. Es interesante ver que los diseñadores gráficos utilizaron la tecnología para comunicar mensajes por medio de neón y, más reciente, con luces LED.

Los rótulos —así como anuncios, vallas publicitarias, etc.— fueron un signo clave de este periodo en cualquier parte del mundo ya sea marcando lo efímero en los productos y la importancia de las empresas en que su producto se promocionara, mostrando una feroz competencia. Todos estos elementos ponen en evidencia el peso que tiene el Diseño gráfico en el factor económico, cultural, social y artístico.

Si el inicio de la arquitectura posmoderna está marcado en 1975 cuando fue detonada la vivienda Pruitt-Igoe, siendo este el último símbolo de la arquitectura de la Modernidad, ¿cuál es el inicio del Diseño gráfico posmoderno?

Mi segunda postura parte de la *tecnología*, para ser específica, con el recurso que los diseñadores gráficos posmodernos



Pat Denner
Vegas Vic
1951

13 Premisa que se desarrollará a lo largo de este ensayo.

encontraron en los ordenadores Macintosh¹³, herramienta técnica que marcó un cambio en la formación y en el ámbito profesional.¹⁴

14. En el capítulo IV se desarrolla la tecnología desde una perspectiva estilística, así como de las consecuencias en la formación y profesión.

Considero a la tecnología, en relación con el Diseño gráfico, como un factor importante porque es un elemento irruptivo, propositivo y polémico, además de alterar aspectos del Diseño gráfico tradicional y por ser una herramienta futurista que ha impactado en diferentes aspectos.

El hecho de que los objetos de Diseño gráfico fueran vinculados con su contexto y que se consideraran complejos o sobrecargados hizo que su principal objetivo e importancia quedara perdido entre todo el caos que supone la Posmodernidad, no obstante, está claro que no quedó enterrado e, incluso, está más vivo que nunca.

En la posmodernidad, la persona deja de ser parte de la sociedad para sólo partir del enfoque del Yo; Lipovetsky lo definirá como “personalización”. Desde el lado positivo, emerge la flexibilidad de la información y la activación del factor humano; en sentido negativo, se habla de una fractura.

En este proceso de personalización, entra una forma de estructuración de la sociedad que va más allá de los sujetos, que engloban las instituciones y que influye en la forma de actuar, las motivaciones y los tiempos (Lipovetsky, 1986, pp. 6-7).

15. Los mercados abren importantes premisas de la posmodernidad.

Con características como bienestar, satisfacción, gasto desmedido, ahorro de esfuerzos y excesos (que bien cambian con los diferentes grupos y clases sociales), tanto la búsqueda del placer como la comodidad rápida –del discurso hedonista– representarán a la sociedad posmoderna. Los titiriteros detrás de estos valores serán las multinacionales, las corporaciones, las empresas que están vinculadas a los mercados.¹⁵

Entre las definiciones que influyeron en la vida social y las estrategias de venta, siendo valores cíclicos de una vida acelerada y de consumo, encontramos: la publicidad, la tecnología, la felicidad, el deseo y el placer. Hablando metafóricamente, la rapidez del tiempo, de acuerdo con la revisión de Campi, Eusebi Casanelles dice que los objetos tecnológicos presentan un envejecimiento rápido, mismo que lleva a que las personas las puedan ver convertidas en piezas museísticas. (Campi, 2013, p.22)

A esta idea también podríamos añadir el vínculo que las personas pueden generar con sus objetos, ya sea vendiéndolos o comprándolos con un alto valor monetario; esto gracias al denominado sentimiento de nostalgia y del consumo del estilo retro. Paradójicamente, debido a los avances tecnológicos y la obsolescencia programada, las personas compran nueva tecnología para mantenerse actualizados con dichos objetos y desechan sus aparatos porque han dejado de funcionar. La nostalgia y la ansiedad que provocaba el futuro incierto llevó a que el pasado también fuera el tiempo que acompañó a la posmodernidad. El Diseño gráfico manifestó esta impresión a través de las imágenes y las formas antiguas, así como con el retorno de las vanguardias como el dadaísmo y el futurismo.

Debido a que el diseñador gráfico ocupa elementos como códigos, medios, marco de referencia [y] formación social, entre otros (Prieto Castillo, 1994, [p.18]), para la transmisión, producción de los mensajes y creación de necesidades o de la solución de las intenciones del sistema e industria, es necesario hablar de este tema ya que han habido diferentes debates que cuestionan estos hitos.

La implicación económica, que incluye la búsqueda de placer, felicidad y cambio, ha llevado a que la *palabra* -herramienta de la comunicación verbal- complemente a la imagen para reforzar el mensaje. Por lo tanto, la palabra pierde peso en su valor intelectual para enriquecer los valores emocionales

y pasar a representar formas sintéticas e hipnóticas que caen en la sociedad a través de “las redes del espectáculo”, como lo denomina Lipovetsky (Lipovetsky, 1986). He de mencionar que la forma de atracción, aprobación, influencia y motivación son asignados tanto a los objetos como a políticos o artistas, logrando un vínculo con un tipo de público influenciado por las llamadas personalidades originales.

III. LOS VÍNCULOS EN EL DISEÑO GRÁFICO POSMODERNO

Sería pertinente iniciar este capítulo definiendo qué es un vínculo: la RAE lo define como “unión o atadura de una persona o cosa con otra” (2019). A lo largo de su historia, el Diseño gráfico ha presentado vínculos con diferentes disciplinas y elementos. Desde mi punto de vista, en la posmodernidad se logra tener configuraciones críticas importantes e interesantes que refuerzan la idea de que el Diseño gráfico es sumamente necesario para el contexto posmoderno —y también lo fue para el moderno—.

Aunque es cierto que los siguientes nexos no son los únicos que tiene, sí han sido una constante en los diferentes textos relacionados con el Diseño gráfico posmoderno.

Diseño gráfico-Arte

Una de las primeras materias que se imparten en la carrera de Diseño gráfico en la Facultad de Estudios Superiores Acatlán es “Arte y Diseño”, en la cual se revisa su relación, así como su distinción: entre uno de los conceptos más importantes y al que regresaremos un poco más adelante es que el Diseño cumple una función y el Arte es la expresión que responde a una necesidad personal (esto lo menciono desde una perspectiva elemental).

Deseo aclarar que el uso de diferentes afirmaciones encontradas en el texto de Ryan Hembree no tiene el propósito de afirmar que el autor esté en lo incorrecto, más bien, la idea surgió como una forma de complementar y explicar este vínculo. Hembree (2010) afirma que:

El diseño gráfico no es lo mismo que las bellas artes, si bien es verdad que el diseñador gráfico utiliza muchas veces las mismas herramientas o códigos que el pintor, el escultor y el fotógrafo, y puede incluir piezas de arte en sus trabajos. Tanto el diseño gráfico como el arte son tareas creativas. Aun así, sus propósitos son muy diferentes. (p. 12)

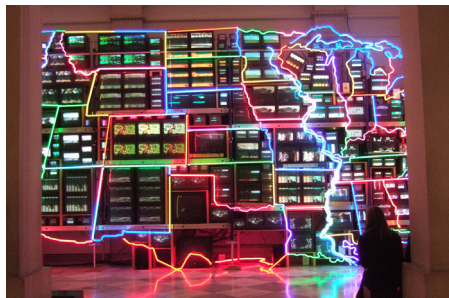
Aunque es cierto que se busca una distinción entre ambas disciplinas, existe una paradoja entre el Arte y el Diseño gráfico, si revisamos y complementamos el tema con puntos de vista de diferentes autores podríamos entender dicha contradicción. En la introducción del capítulo dos, Mosqueda (2017) comenta que:

... se habla del valor comercial que adquirieron el arte y diseño, además, los sujetos de estas dos disciplinas pueden trabajar como diseñadores o como artistas, el multiculturalismo influye tanto a una como a la otra. Ambos responden a los estilos críticos del contexto. Por último, logran una coherencia con el contexto, ofreciendo distintos niveles críticos. (pp. 99-100)

¿Por qué hablar de una contradicción? el primer fragmento antes citado marca una distinción y lo puedo entender como aquella separación que los diseñadores de la modernidad buscaban para distinguir la disciplina; en el segundo fragmento, se vincula con la posmodernidad y se habla de una relación en la que, tanto el Arte como el Diseño gráfico, pueden realizar lo que el otro y también trabajar en colaboración.

16 Que en un principio incorporaba las pantallas de televisión y posteriormente incorporó diferentes medios, entre ellos los ordenadores.

Otra pregunta que me surgió fue: ¿Cuál es el elemento que el Arte toma del Diseño gráfico? A pesar de que éste no sea la única herramienta del Diseño, mi primer pensamiento fueron las computadoras —que en buena medida ayudaron al trabajo del diseñador con la llegada de la Macintosh—, sin embargo, en el Arte también se desarrollaron obras de acuerdo con su contexto, como: el video art ¹⁶ y la estética generativa.



Nam June Paik's
Electronic
Superhighway:
Continental United
States, Alaska, Hawaii
1995

En esta búsqueda se encontró un recurso que fue primordial tanto para el Diseño como para el Arte: los objetos diseñados.

Para el Diseño gráfico, los objetos diseñados eran un sinónimo de producción, reproducción e identidad de un producto, de su carácter estacionario entendido como moda; este aspecto se dio por primera vez en el arte pop, el cual significó la identidad de un contexto y la descontextualización misma del objeto.

En el libro de Enric Satué podemos ver la relación de los elementos de Diseño —gráfico e industrial— con las obras pictóricas pertenecientes a diferentes tiempos. Satué mencionó y relacionó la obra de Andy Warhol titulada *Gold Marilyn Monroe*, la cual fue realizada en 1962, con los títulos y créditos cinematográficos. (Satué, 2011, p. 131)



Andy Warhol
Big Campbell's
Soup Can 19c (Beef
Noodle)
1962

Hago referencia a Warhol debido a que fue un artista plástico que hacía uso tanto del Diseño gráfico como del Arte. Un ejemplo puntual de ello se puede apreciar en su obra *Big Campbell's Soup Can 19c*, aquel producto de supermercado que pasó a la inmortalidad de la Historia del Arte como el resultado de una sociedad de consumo en término de facilidad, rapidez y fugacidad.

En otro fragmento del texto de Hembree se menciona que los elementos compositivos y técnicos juegan un rol importante. Considero que estos dos elementos no solo marcan las diferencias y los vínculos del Diseño gráfico-Arte, estos mismos atributos se encuentra en el Diseño gráfico de la modernidad y la posmodernidad.

Para entender mejor esta idea, Vilchis (2006) afirma que la imagen que aparece en un cartel cambia su función y su discurso, es decir, deja de ser arte puro para fusionarse con el arte aplicado. A través de diversos elementos como la tipografía, formas ornamentales y color, forman un todo que

da origen a la cultura visual, misma que influye en la pintura, la arquitectura, la escultura, formas artísticas que, a su vez, con el tiempo darán pautas a nuevas disciplinas expresivas; por ende, los diseños fusionarán funcionalidad-artisticidad, las aplicaciones, el carácter multidisciplinario y su incidencia en campos complejos en que cae el diseño, todo esto para propiciar la clasificación de sus conceptos, imágenes, objetos y edificaciones. (p. 204)

A través de la diferencia en sus propósitos y por el vínculo que tiene el arte y el diseño, se han enriquecido múltiples discursos y contextos y, aún más importante, se han ayudado en la construcción de sus configuraciones.

Tomando otro fragmento del texto de Hembree: “el arte se crea en general a partir de un motivo personal y no está destinado a un comprador en concreto. El Diseño gráfico en cambio consiste esencialmente en crear un elemento de comunicación visual para un cliente que tiene muy claras sus necesidades y el público al que va destinado el producto”. (2010, p.12)

Es pertinente comentar que en los años setenta, las necesidades de un cliente provenían de las corporaciones, por este motivo, los diseños eran estructurados y limpios, pero también estaban limitados por peticiones y las necesidades corporativas, por lo tanto, estas condiciones no permitían diseños imaginativos. Sin embargo, en esta misma década, diseñadores como Wolfgang Weingart, April Greiman, Dan Friedman, entre otros, rompieron la configuración de un diseño ordenado, armonioso, simple, racional, para generar diseños complejos, caóticos, rebeldes, irracionales y con nuevas técnicas y soportes.

Wolfgang Weingart
Cartel



El objetivo de estos diseñadores no era solamente de rechazo o de irrupción de las configuraciones del diseño, sino, más bien, crear nuevas superposiciones. (Poynor, 2003, p. 24)

Esta nueva ola trajo debates entre los diseñadores gráficos: “Los diseñadores más experimentados, acostumbrados a eliminar lo estrictamente personal, empezaron a preocuparse por la subjetividad y se resistieron a la idea de que el diseño fuera una forma de arte.” (Poynor, 2003, p. 25). La posmodernidad puso en común al Diseño gráfico con el Arte y permitió que los códigos fueran compartidos sin importar que no tuvieran las mismas reglas, por ende, tanto uno como el otro podían desempeñar la labor de la otra disciplina. De aquí surge la idea de si el Diseño gráfico tiene una cuestión técnico- especializado o si se tiene la capacidad de entender el fenómeno de la reproducción gráfica.

Diseño gráfico – Comunicación

Éste es el vínculo inquebrantable del Diseño gráfico ya que forma parte de la definición misma de la disciplina. A través de pasos organizados, el Diseño gráfico resuelve problemas de comunicación visual. Ésta fue una de las primeras definiciones que escuché en la carrera, para ser específica, en la materia de "Imagen gráfica", sin embargo, va más allá de resolver necesidades o de ser meramente funcional o proyectual.

Si partimos de la reflexión de Leonor Arfuch acerca de la relación o equivalencia Diseño gráfico es igual a Comunicación, podemos ver que se establece sobre un carácter utópico de la comunicación, o sea, sin distorsión alguna, además de tener un objetivo y un sentido. (1997, pp. 141-148)

Para que un mensaje llegue a su destinatario, entra en un proceso constante y activo donde la imagen o el texto proponen una significación susceptible a ser apropiada por el receptor. Arfuch lo nombró una negociación que puede presentar inconsistencias, mismas que en vez de representar un “problema”, lleva a un juego azaroso, donde los malentendidos abren nuevas posibilidades de comunicación.

Entre la “buena comunicación” —que conlleva los malentendidos y las confusiones— y el ajustar las palabras para lograr la interpretación deseada, esto nos da la idea de que es imposible otorgar un sentido a la comunicación sin deslindarse del carácter semiótico. En este sentido, la comunicación podría actuar como un principio ordenador del valor múltiple de la significación, además del caos que conlleva la interpretación.

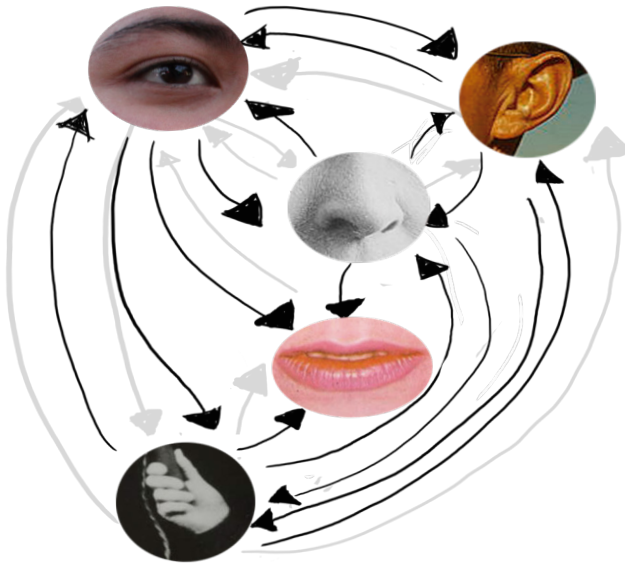
Otro valor de la comunicación es la finalidad —donde el sentido es nuevamente controlado— que conlleva la carga de un proceso dirigido a algún propósito a pesar de su carácter proyectado o específico, el cual recae en el deseo, el inconsciente y/o la influencia.

Las connotaciones que son asignadas y tomadas de la comunicación para la definición del Diseño gráfico son restrictivas. Por una parte, la funcionalidad es dirigida a transmitir un mensaje para que éste sea limpio y tenga los elementos necesarios; asimismo, trabajarán la intuición, la creatividad y la técnica en dosis medibles.

Es innegable decir que el problema de la comunicación es el sentido, que es tan dinámico que es casi imposible su captura, y el hecho de que el Diseño gráfico lo utilice como un objeto alcanzable abre este vínculo de tal forma que, a la vez, lo hace debatible. Ante toda esta reflexión y viendo todas aquellas preguntas planteadas en diferentes textos, surge la cuestión acerca de qué hace a un Diseño gráfico efectivo: ¿acaso es por su calidad técnica?, lo cual es difícil decidir ya que distintas disciplinas integran esta amplia gama del Diseño gráfico: fotografía, ilustración, entre otros; o, ¿acaso es por su calidad estilística?, siendo ésta la que tiene el mayor problema de sentido que vimos en la reflexión planteada anteriormente, y es que puede que aquello que alguien considera bello para los demás puede ser feo, sublime, grotesco o irracional.

Ante esto, quiero añadir que el Diseño gráfico de la modernidad hacía un buen diseño basado en los aspectos formales y funcionales de la disciplina, además de plantear que la forma sigue a la función y que, a su vez, el contexto dicta la forma, sin embargo, como hemos visto con anterioridad, en el Diseño gráfico posmoderno existían nuevas consideraciones que se prestaban a múltiples interpretaciones. Otro sentido que tiene esta relación con el Diseño Gráfico posmoderno radica en que muchos de los diseñadores establecidos tenían una preocupación respecto a la comunicación en sí misma. Plantearon que “los elementos y efectos estilísticos de la nueva ola impedían la transmisión clara del mensaje del cliente y rechazaron esos experimentos que calificaron como una moda pasajera”. (Poynor, 2003, p. 26) Ante un diseño caótico, habría ruido, no obstante, en esta premisa encontramos otro de los vínculos que será tratado más adelante.

Es interesante ver cómo esta reflexión pone en evidencia este sentido limitante del Diseño gráfico en general y en particular, y que hablando de posmodernidad era inevitable que surgieran los tipos de análisis que cuestionan aquellas estructuras formales en las que se encontraba la disciplina gráfica. No quiero decir que este enfoque sea el único ya que al hablar de Diseño gráfico se debe de entender que es multidisciplinaria, como lo suelen llamar algunos autores.



Sentidos
Ilustración propia.

Diseño gráfico – Moda

En este vínculo podemos comentar diferentes apreciaciones y es importante mencionar que, entre sus enlaces, los primeros se encuentran en las descripciones de estas prácticas puesto que podemos ver la moda como algún elemento puntual del Diseño —gráfico, industrial, de moda— y viceversa, ya sea para caracterizar algún rasgo o a modo de descripción.

En el Diseño

“La apropiación fue otro estilo importante que los artistas y diseñadores no dudaron en explotar. Éste consistió en incorporar la moda retro. Se trataba de la creación de obras nostálgicas y paródicas. En la idea de que todos los estilos ya habían sido inventados lo único que quedaba era imitar los estilos muertos”. (Mosqueda, 2017. p. 145) La idea de este fragmento será desarrollada más adelante.

En la Moda

“Una de las características más conocidas de la moda es su carácter cíclico, su secuencia intermitente entre escisión y conciliación con su pasado, la instauración de rupturas y novedades junto a la adaptación continua de viejos estilos y diseños”. (del Campo, 2008, p. 141)

17. “La interpelación se puede entender como un concepto dinámico que arma, quita las categorías de las prácticas del arte y diseño”. (Mosqueda, 2017, p. 13). En este caso la interpelación se da en el vínculo Diseño y Moda.

El uso de estos dos fragmentos podría parecer simple, sin embargo, encuentro un uso muy interesante y sustancial. Si vamos más allá de las palabras moda o diseño, encontramos el carácter cíclico que se menciona en uno de ellos y, entonces, podemos ver que el diseño va en relación con el retorno al pasado; en palabras de Mosqueda (2017), “una interpelación” (p. 12)¹⁷. El uso de los estilos o características del pasado son tomados por estas prácticas, los cuales dieron modelos capaces de abrir debates acerca del vínculo entre el Diseño y la moda y son un síntoma de la relación entre modernidad y

posmodernidad, que entre otras cosas dieron pauta a nuevos recursos artísticos como la deconstrucción y la apropiación.

Dentro de la multiculturalidad de la posmodernidad, el movimiento Punk acaecido en la década de 1970 y 1980 daba voz a movimientos como el feminismo y la crítica política. El único medio de comunicación para difundir las ideas, las críticas y los conciertos fue por medio de carteles, folletos que usaban técnicas como serigrafía, fotocopias e impresiones, entre otros. En relación a esto último, los diseñadores gráficos cuestionaban valores, reglas y tendencias vinculadas con lo clásico de la profesión, ante esta idea, Poynor (2003) menciona:

Tampoco el punk era un ataque claramente formulado contra los límites profesionales del diseño. El punk trataba la forma visual con la misma libertad con la que abordaba la música, como parte del mismo medio, pero el público al que iba dirigido era la sociedad en sentido amplio y no los diseñadores, aunque los diseñadores jóvenes fueron parte de este público. (Poynor, 2003, p. 44)



Jamie Reid
Portada del disco de
los Sex Pistols

La teoría deconstructivista relacionada con el Diseño gráfico era controvertida por la falta de entendimiento del tema. En un principio, algunos diseñadores vieron la deconstrucción como destrucción, dejando de lado el verdadero propósito y, posteriormente, diseñadores como Katherine McCoy defendía la teoría de deconstrucción en favor de la individualidad ya que la multiculturalidad hacía imposible definir lo que era belleza.

(Pelta, 2004, p. 37) La teoría de la deconstrucción fue debatida por diferentes críticos y fue adoptada por disciplinas como la arquitectura y el Diseño gráfico; esta última se encontraba en debates acerca de este recurso y tomó el enfoque que la arquitectura tenía de la deconstrucción y que consideraba desequilibrada (Poynor, 2003, p. 48).

La apropiación fue otro recurso que volvía al pasado, con la creencia o la excusa de que todo estaba creado. En esta búsqueda de nueva creación, inspiración y homenaje, los diseños tenían un aire de nostalgia y humor. Este recurso poseía diferentes estrategias de la posmodernidad —alusivas a la imitación—, tales como la parodia y el pastiche, características que imitaban el estilo de las obras encontradas.

La primera estrategia hacía evidente los rasgos originales para posteriormente burlarse. En la posmodernidad ya no había un sujeto, más bien había grupos con estilos o códigos únicos. (Jameson citado en Poynor, 2003, p. 71)

Ante esta fragmentación de la sociedad en grupos, el pastiche y la ironía seguían los rumbos de las características creativas del diseño gráfico posmoderno con un estilo que carece de sátira o de aquella “imitación burlesca” de la parodia.

Otro de los temas que causaron más debates en la disciplina fue la deconstrucción: el cuestionamiento de la legibilidad —la estética compleja de los objetos diseñados— y la búsqueda de formas en el archivo de imágenes antiguas. Ante estos hechos, los diseñadores gráficos que defendían la desconstrucción mencionaban que una gran parte del gremio no quería que el cliente cuestionara lo que consumían.

La última idea por la cual se consideró el vínculo Diseño gráfico-Moda fue su constante presencia en prácticamente todos los rincones de la sociedad, convergiendo e influenciando las actitudes, hábitos y comportamientos de la gente, además

de estar marcada con un tiempo límite de caducidad impuesta por los mercados e industrias.

En la definición de moda encontramos:

La moda no tiene solo que ver con la vestimenta, ni siquiera solo con la imagen o apariencia. La moda es la manera en que los procesos devienen obsoletos sin que haya ninguna razón funcional para ello. Es parte de una sociedad que necesita una renovación constante de estímulos debido a que los procesos sociales se vuelven apáticos. (Campo, 2008, p.9)

La renovación es un término que conlleva una paradoja e implica un ir y venir, ya que entra la idea del retorno de formas pasadas, pero también de lo nuevo y viceversa. Los valores trastocan y marcan cada aspecto de la vida, tal como lo menciona Leonor Arfuch en el que el Diseño gráfico no solo entra en la pregnancia de los objetos, espacios o corporaciones, sino también en los sujetos, dice que prácticamente no hay espacio sin la huella del diseño, presencia gráfica en constante devenir hacia lo nuevo y diferente, que paradójicamente tiene o está entre lo nuevo y lo viejo. (Arfuch, [1997], p. 137)

Era necesario hacer la mención por las formas en la que el diseño gráfico tiene presencia en su contexto.

Si revisamos que el Diseño gráfico posmoderno fue calificado de moda pasajera (Poynor, 2003, p. 26) y vemos aquellas estrategias que menciona Rick Poynor en su libro, podemos notar que la tecnología entra como uno de los apartados más importantes, entonces por qué éste no fue desarrollado en esta sección si algunos de sus estilos y objetos pasaron de moda. Considero que la tecnología fue la prueba viviente del momento posmoderno y su vigencia continúa abriendo debates, ya sea en los planes de estudio o para la formación de los futuros diseñadores gráficos, así como un elemento a tomar en cuenta para su curriculum vitae.

IV. TRANSICIONES TECNOLÓGICAS,
METODOLÓGICAS, PROFESIONALES Y DE
FORMACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO
POSTMODERNO.

El objetivo de este capítulo es marcar o hacer evidente los cambios más importantes que generó el Diseño gráfico posmoderno, que fueron una constante en los diferentes textos y considero que tienen influencia actual.

Diseño gráfico-Tecnología

Si partimos de la idea de que el Diseño gráfico surgió de la industria, podemos ver que el aspecto tecnológico lo ha llevado a ser parte de ésta.

Cabe mencionar un tipo de relación Diseño gráfico-Tecnología-Economía planteado por el autor Jorge Frascara en el cual menciona que, de acuerdo con el riesgo económico, los beneficios tecnológicos serán mayores o menores, por ende, el proyecto arrancará de acuerdo con el presupuesto, mismo que ayudará a transmitir el mensaje a través de un medio.

Aunque esta premisa pueda resultar innecesaria, es pertinente mencionarla porque, en primera, los medios impresos han sido importantes en el desarrollo de la modernidad así como de la posmodernidad, ya que a través de éstas se llegó a los grupos sociales; en segunda, la incidencia económica que ha influido en cierta forma el desarrollo tecnológico relacionado con el Diseño gráfico; y en tercera, tiene que ver con las tecnologías implicadas en el Diseño gráfico, ya sean medios tradicionales o digitales, los cuales han trastocado en la disciplina y en los procesos proyectuales.

En relación con esto último, Satúe menciona que la revolución científico-técnica ha invadido grandes áreas del Diseño gráfico, sobre todo en su fase proyectual debido al prestigio que la técnica ha tenido a lado de la ciencia y en la historia de la humanidad en el progreso de la industria -sea mecánica

o digital- (Satúe,1988, pp.360-361). Este mismo autor señala que el prestigio que goza la ciencia en el proceso del Diseño gráfico ha ido creciendo y su uso no debe determinar un amor u odio por ésta.

Es conveniente hablar de la tecnología de la computadora debido a que provocó un cambio significativo en la estructura del Diseño gráfico -así como en muchos aspectos-, específicamente en 1984, en pleno debate acerca de la posmodernidad. Como mencioné anteriormente, en este año aparecieron las computadoras Macintosh y el lenguaje PostScript, el cual fue desarrollado y patentado por Geschke y Warnock, mismo que se basaba en un lenguaje de descripción de página enfocado en la impresión. Apple utilizó este lenguaje en la primera impresora LaserWriter en 1985, la cual fue instalada en la vida cotidiana. Con el uso de estas, los diseñadores gráficos tuvieron que aprender las nuevas tecnologías que a su vez derivaron en diferentes aspectos.

Diseñadores como April Greiman supieron utilizar las herramientas de la computadora, las cuales guardaban una relación con herramientas tradicionales como los lápices, los pinceles, las escuadras, entre otras. Esto abrió una gama de posibilidades, sin embargo, los diseños realizados en computadora eran fáciles de corregir, pero también dejaban abierto a diferentes posibilidades, ya que al no existir un precedente o guía (como los múltiples contenidos que tenemos actualmente), tenían que ser creados de forma experimental en la que prueba y error eran un potencial creativo. El tipo de diseños que se realizaban sentaron las bases del estilo de los objetos diseñados, mismos que mostraban el impacto que la tecnología tenía a futuro: algo impensable, paradójico y contrario a la idea de lo que se entendía del futuro y la posmodernidad.

Con la posibilidad de adquirir una computadora e impresora, muchas personas también experimentaron con estas

tecnologías y crearon sus propias obras gráficas (aunque no fuera propositivo). Ante la creciente producción gráfica, autores como Baudrillard denunciaban una sobrecarga de información y comunicación, una clase de caos visual, la saturación, lo que quita nuestra interioridad y la taladra con imágenes. Opuesto a estas ideas, autores como Makela se inspiraron en la sobrecarga de información, sugiriendo la idea del futuro basado en escenarios como Ciberpunk y la arquitectura de universos futuristas surgidos de la ciencia ficción, correspondiente al High-Tech (Poynor, 2003, p.96). Los diseños creados en estos años sentaron las bases que impactarían a futuro.

Estos movimientos, representados por medio de temáticas como realidad virtual, escenarios plagados de tecnología, sociedades oprimidas, etc., resaltan la invasión paulatina de la tecnología en nuestras vidas. Si retomamos la idea de la realidad virtual, notamos la desaparición entre las fronteras de identidades corpóreas y virtuales (Poynor, 2003, p.96). En la obra gráfica se hacía visible la fusión entre un hombre y la tecnología. Este tipo de diseño siguió permeando la gráfica en la década de los noventa –actualmente se sigue aludiendo a estos temas.



Película: Blade Runner
1982

Hasta este punto, se hace visible la presencia de la tecnología como herramienta de trabajo o como elemento estético. La posmodernidad podría entenderse como terminación de las estructuras canónicas clásicas, sin embargo, la cultura de lo artificial se establecía de manera firme, donde la actividad humana es su capacidad para manipularla. Neuromante ofrece el escenario donde el diseño triunfa en un mundo donde lo real ha dejado de ser un punto de referencia. (Heller, 2008, [s.p])

Ante el creciente uso de la computadora y la renovación de las tecnologías se dio pauta a nuevas discusiones y su “fin” surgió en 1999 con el *First Things First Manifesto* (2000). Pelta señala que coincidió con el cierre de la etapa turbulenta de la historia del Diseño gráfico más reciente; el propósito de los diseñadores implicados no era el cerrar la discusión, más bien, debían de abrir nuevos y diferentes sentidos alejados de los temas estéticos y tecnológicos, además de extenderse a posibilidades de interés social (Pelta, 2004, p.68).

Con el desarrollo tan vertiginoso que ha tenido la tecnología, es difícil dejar de lado estos temas e incluso se han abierto nuevos debates. Lo mencionado a continuación puede considerarse actual, sin embargo, nos permite ver que este tema dará de qué hablar por mucho tiempo, por ejemplo, el uso de diferentes aplicaciones móviles y sitios tales como instagram, facebook, youtube, behance, en la que los diseñadores dan a conocer sus trabajos, así como las plataformas educativas como domestika o crehana, las cuales han permitido a los diseñadores complementar o aprender diferentes programas. Aquí surge la idea de que muchas personas sean profesionistas de otras áreas o interesados podrían realizar la misma labor que un diseñador gráfico, no obstante, el formarse en una universidad abre diferentes posibilidades y si retomamos la premisa mencionada en la página cuarenta y nueve, relacionada con los aspectos tecnológicos: “no debe determinar un amor u odio por ésta”, podemos empezar a adecuar herramientas digitales con herramientas tradicionales y desde luego siempre teniendo en cuenta el elemento valioso que es el espíritu crítico de nuestro contexto, de lo que lo rodea o el análisis para proponer e innovar.

Diseño gráfico – Metodología

Es conveniente iniciar definiendo qué se considera como metodología y método.

Vilchis (1998) afirma que:

La metodología constituye un capítulo de la epistemología relativo a las distintas maneras de investigar. Método deriva de los vocablos griegos meta, “a lo largo de o a través de”, y ódós, “camino”, por lo que literalmente significa “ir a lo largo del buen camino, del camino del conocimiento”. La metodología es en consecuencia, la teoría del método, ciencia del recto pensar que orienta y ordena el conocimiento con sus propios recursos a la que no sirven el microscopio ni los reactivos químicos [...] El método es, según se ha visto, literal y etimológicamente, el camino que conduce al conocimiento [que] expresa el producto más acabado que la lógica elabora [con] culminación sistemática. (p.15)

En otras palabras, podríamos decir que nuestro objeto de investigación nos hará seleccionar el procedimiento adecuado. Teniendo los conceptos básicos de lo que es metodología y método, añadiré que los científicos solían ver la emotividad como irracional y no tenía un peso mayor ya que no se encontraban en una capa de análisis crítico.

Resulta pertinente decir que el principio racional y metódico del Diseño gráfico se establece en la Escuela Superior de ULM, institución fundada en 1955 con la dedicación de vincular la actividad creadora con la vida cotidiana y, aunque los proyectistas trabajaran para la industria, debían seguir con su responsabilidad con la sociedad.

Para explicar mejor este apartado de metodología, revisaremos el periodo que comprende los años de 1958 a 1967, es decir, en la pequeña línea que dividía la modernidad

de la posmodernidad. (Mosqueda, 2007, p.99) Esto sentó las bases para el proceso proyectual que articulaba una serie de pasos ordenados que iba desde la investigación, hasta el proyecto final. Posteriormente, estos estudios dieron pauta para establecer el Diseño gráfico como un saber profesional: “Desde la década de 1970 la metodología racional del Diseño proporcionaba mucha seguridad, pues reducía el margen de error, pero no aportaba una solución cultural y simbólica satisfactoria”. (Pelta, 2004, p.33)

El Diseño gráfico, al seguir un método, tenía relación con la ciencia y por ende hacía visible la complejidad de la disciplina y su operatividad desde la perspectiva teórica, sin embargo, también fue restrictiva porque se regía bajo parámetros establecidos, además de la falta de un elemento importante que tenía que ver con problemas relacionados con las sensaciones y emociones.

Debido a que el Diseño estaba entre el arte y la ciencia, era necesario que al diseñar se tomarán en cuenta aspectos relacionados con los sentimientos y las necesidades que cada persona (sea el cliente, usuario y diseñador) y proyecto requiriera para tener una mejor comprensión y experiencia.

Aquellas carencias como intuición, expresión y creatividad, entre otras propiedades, caracterizarían al Diseño gráfico posmoderno ya que hizo que adquiriera un sentido sensible y abierto a muchas posibilidades, ya sea conductuales o reflexivas.

En la década de 1980, los diseñadores vieron que los problemas del diseño estaban mal definidos, ya fuera por falta de información o porque no se adaptaban a los múltiples métodos. (Pelta, 2004, p. 33)

Ante estos hechos, los diseñadores notaban que se podía trabajar con distintos métodos, ya que cada proyecto era

diferente y requería distinta forma de resolución. Ante esta idea, Satué (1988) comenta que tanto el método intuitivo ¹⁸ como el objetivo eran válidos para articular la creación de formas en el Diseño gráfico. Asimismo, sugería que importa más el resultado final que la metodología del proceso y que, en caso de suceder al revés, será negativo. (Satué, 1988, p. 360) Raúl Belluccia menciona que el acto de diseñar no puede basarse en el proceso de trabajo, la simple observación hace imposible describir un método común, propio y distintivo de su trabajo, al igual que no hay secuencia o herramienta que todos los diseñadores empleen y que dé exclusividad a su actividad. (2007, pp. 14-19)

18.Método intuitivo: nace de la intuición y no a un análisis previo.

Diseño gráfico- Formación y profesionalización

En este tema es necesario hacer una breve revisión de la Historia para poder explicar diferentes situaciones y debates que se han dado en la formación y profesionalización. Con esto se pretende ver sus aportaciones, influencias y consecuencias para así poder explicar nuestra propia historia.

El hecho de hablar de este tema es por su vigencia y por los debates que ha tenido en la universidad ¹⁹.

19. La discusión que pondré a continuación es actual

Posteriormente analizar cómo la tecnología ha impactado y ha conformado al Diseño gráfico en sentido profesional y de formación. En la última idea se plantea la repercusión sin necesidad de darle un valor negativo o positivo.

Algunos autores mencionan que hacer una linealidad histórica como se ha planteado en libros esenciales de Diseño ²⁰ es errónea, sobre todo porque el diseño tiene un carácter dinámico. A continuación, veremos este concepto relacionado con la historia del Diseño gráfico.

20. Meggs, P.B. Historia del Diseño gráfico. Trillas; España

Se habla de las bases del Diseño gráfico, debido a los hechos caóticos surgidos en la década de 1960. Ante esto, la Dra. Claudia Mosqueda plantea parámetros que contribuyeron a dar orden y origen al Diseño gráfico:

1. Las prácticas como diseño corporativo, tipográfico, editorial o aplicado dieron identidad y carácter multidisciplinario.
2. El diseño se desarrolló dentro de una función sociocultural ya que no existía institución que la impartiera.
3. Movimientos artísticos como el *Pop art* y el *Op art* abrieron la posibilidad de experimentar con texturas visuales, técnicas, colores y materiales que ayudaron a la producción gráfica y a su acontecer.

4. El diseño empezó a tener participación social de consumo y de revolución, con el cual la disciplina logró tener conciencia de la práctica desde la perspectiva profesional. (Mosqueda, 2007, pp. 95-97)

Las principales escuelas de diseño aportaron cualidades específicas que fueron moldeando el oficio hasta llegar a su forma ideal como profesión. De los hechos caóticos sociales en la década de 1960 -caos que aconteció a nivel mundial en condiciones que cada país estaba viviendo-, se puede asignar parte del surgir del Diseño gráfico.

En el caso de México, por la creciente población juvenil, se presentó un rezago en la oferta educativa, por lo que los estudiantes rompieron relación con el estado en 1968. Como había mencionado, en este mismo año se empieza a impartir Diseño gráfico en la Universidad Iberoamericana y un año antes había sido aprobado la inclusión del Diseño gráfico en el programa de Diseño industrial. (Kloss, 2010, p.282)

En 1974, gracias al debate abierto por Martín L. Gutiérrez, la UAM Azcapotzalco insertó un mapa epistémico del diseño con un modelo que suponía un marco teórico, metodológico, tecnológico y operativo, junto con un laboratorio de investigación y un taller de producción con ejes como usuario y medio ambiente, cuyos campos de aplicación eran el espacio, objeto y la comunicación, además de acercarse a los objetivos que tenía la escuela superior de ULM. La innovación de reunir diseño y comunicación se vieron reflejados en la unidad Xochimilco que, por cierto, tenía un fuerte lazo con el mundo real, la industria y el mercado. Los planes de estudio se mantuvieron en constantes cambios para mantenerse a la vanguardia. (Kloss, 2010, pp. 295-296)

El desarrollo se presentó en diferentes universidades y años, por lo que es conveniente mencionar la cita anterior, en el que podemos ver la estrategia para dotar de características especiales y únicas a la disciplina.

Como parte del surgimiento se observaba cierta incertidumbre, se daban elementos para formar su identidad y se podría entender como periodo de transición en el Diseño gráfico, mismo en el que hubieron diferentes elementos de cambio, como la llegada de la computadora, crisis en valores funcionales, estéticos, de comunicación, etc., que, a su vez, dieron parte de su identidad

Cada una de las disciplinas se ha establecido bajo ciertos parámetros y contextos, en el caso del Diseño gráfico, surge por la necesidad de dar visibilidad a la disciplina, algunos autores como Raquel Pelta atribuyen su origen en 1980 en pleno debate de la posmodernidad, en el cual había un rechazo de la oposición entre teoría y práctica, sin embargo, sí daba paso a historias marginales en la que se podía ubicar a la producción gráfica. (Pelta citado en Campi, p. 130-131)

Retomando la idea relacionada con la industria y el mercado (en un sentido económico) podría añadir que es de los temas que ha generado más debates. Uno de estos se relaciona con el hecho de hacer proyectos propios, el cual surge de una necesidad de cuestionar, mejorar aquello que se experimenta y vive en una comunidad, los cuales, a la larga, influyen de forma positiva en aspectos como la creatividad que, al no estar ligados a un cliente, ayuda al diseñador a ser emprendedor, además, le ayuda a tener un aprendizaje e, incluso, ser crítico y ver qué es lo que falta a su alrededor, acciones que a su vez enriquecen la disciplina.

La idea que planteaba Raquel Pelta acerca de los años ochenta como el surgimiento del Diseño gráfico, me resulta relevante relacionarlo con la aparición de la tecnología –y en específico con la computadora Macintosh en 1984–, el cual considero como otro momento de turbulencia, caos y como la principal aportación de la posmodernidad en el Diseño gráfico, ya que entró en el esquema tradicional, revolucionando el valor de la disciplina, mismo que se vio reflejado en el proceso de enseñanza: los libros clásicos de Diseño gráfico fueron

perdiendo relevancia en 1980, además, conforme avanzaba esta década, las sesiones de Diseño daban prioridad a la forma de simulación de proyectos (de una forma similar al ámbito profesional), renunciando a la transferencia de los conocimientos en relación a la percepción visual, composición formal, comprensión semiótica, etc. (Lupton, 2016, p. 8, 10)

Considero que no se trata de una disminución de la actividad teórica, más bien la teoría ha sido adecuada en pro de las nuevas tecnologías, sin embargo, sigue respetando su valor clásico o de aspectos formales aplicadas a las herramientas de computadora. Los proyectos de simulación han abierto la posibilidad a que el diseñador gráfico tenga un ensayo con base en una experiencia real, pero también le da herramientas para desarrollar sus propios trabajos, tal y como se mencionó anteriormente.

En 1990, una vez que los docentes habían explorado el uso del software, en la enseñanza se impartió el manejo de estos programas, donde se buscó equilibrar lo técnico con el ejercicio del pensamiento visual crítico. (Cerezo, 1999, p. XIII)

A través de mi experiencia en las aulas, puedo comentar que un pensamiento visual crítico consiste principalmente en el análisis, la reflexión, las críticas o cuestiones relacionadas con la sociedad, mismas que podrán ser captadas por medio de nuestra percepción y concepción, las cuales serán representadas a través de formas visuales como imágenes, símbolos, signos, etc. Los cuales harán trascender al diseñador gráfico en lo personal y profesional, además de impulsar y seguir dando identidad al Diseño gráfico. El principal aporte de esta reflexión queda en que debe de dejar de ignorarse y contrario a esto, se debe de seguir haciendo hincapié en lo antes mencionado. Aquí entra un debate importante debido a que han aumentado las escuelas en las que se imparte Diseño gráfico en comparación con aquellas que solamente te enseñan a usar algunos programas de la paquetería de

Adobe, sin embargo, no cumple con la misión que una universidad tiene que hacer, entre otras cosas: incentivar el pensamiento crítico de los futuros profesionistas de Diseño gráfico, los cuales, al ser motivados, podrán defenderse con herramientas tecnológicas, el valor de sus ideas, la innovación y su sensibilidad de entender lo que pase a su alrededor.

En un artículo publicado por el diseñador Luis Rodríguez para la revista *Encuadre*, comenta que la universidad prepara gente no solo para trabajar de forma rápida y sin soluciones posibles en su trabajo, más bien, la universidad prepara gente para transformar la concepción de su profesión y siempre para trabajar en un sentido propositivo. (21 de julio 1992)

La separación entre universidad y mundo real ha llevado a discusiones y al poco entendimiento de la función doble de la formación: capacitar para responder a necesidades de mercado o en función de generar actitud crítica capaz de aportar cambios. Rodríguez afirma que el éxito del docente es marcar la distinción ante esa función doble.

Es inevitable decir que la posmodernidad generó cambios importantes en la disciplina, por una parte, la enseñanza de tipo teórico cambió y, por la otra, ha propiciado que los profesionistas estuvieran en un constante aprendizaje relacionado a los avances tecnológicos por temor a quedarse en un tipo de rezago profesional. Con lo anterior se generaron problemas de indefinición y, desde mi perspectiva, los problemas surgieron por los cuestionamientos que conllevaba el contexto posmoderno en el que se desarrolló el Diseño gráfico, que no fueron resueltos en su momento y los cuales han tenido una influencia en la disciplina y el hecho de tener una historia reciente ha provocado que la teoría no sea firme. Asimismo, contar con bases teóricas ayuda a entender las acciones futuras, pero el Diseño, al ser dinámico, hace difícil establecer teorías fijas, por ende, es conveniente revisar y actualizarse continuamente.

“Siguen observándose imprecisiones significativas en su propio concepto. La escasísima actividad teórica en el seno de la disciplina facilita que perduren, bajo una misma etiqueta, práctica y procesos productivos absolutamente heterogéneos. Y tal indefinición puede detectarse en todos sus ámbitos: enseñanza, práctica profesional y demanda social de sus servicios”. (Chaves, 1997, p. 91)

En el artículo Luis Rodríguez menciona un hecho importante al decir que los estudiantes ponen más atención a la teoría cuando se aproximan al final de la carrera. En mi opinión, muchas de las materias a principio de semestre manejan teoría y práctica. En relación con los últimos semestres, esta importancia se reparte, debido a que los procesos proyectuales deben de seguirse al margen con lo aprendido a lo largo de la carrera.

El autor plantea una forma que ayuda a despertar el sentido crítico y reflexivo de los alumnos. En este ejercicio, el docente se da cuenta de qué porcentaje responde sólo al seguimiento de los parámetros o al establecimiento de las críticas basadas en la comprensión.

Para cerrar este capítulo quiero comentar que las pláticas y debates que he tenido con mis colegas se centran en que algunos consideran que se debería de incrementar las materias digitales debido a la demanda laboral, por otro lado, otros piensan que se debe de fomentar más la investigación. En lo personal considero que el saber investigar y ver lo que hay a nuestro alrededor podemos generar nuevos conocimientos relacionados con lo digital que sean responsables, innovadores y que nos ayuden a desempeñar nuestra labor como diseñadores gráficos, esto ayudará a incrementar el interés y la motivación para continuar enriqueciendo el conocimiento, la comprensión y cooperación por parte de los diseñadores, académicos y estudiantes.

A modo de resumen, se plantea un cuadro en que se enmarcan algunos de los tópicos manejados a lo largo de este ensayo y que pueden explicar mejor el tema, además nos ayudará a entender las características únicas entre ambos contextos. Se muestra la condición artística, tecnológica, social, formal, profesional y cultural, las cuales forman parte de la configuración del Diseño gráfico.

DISEÑO GRÁFICO MODERNO	DISEÑO GÁFICO POSMODERNO
<p>El Diseño adquiere su distinción como un saber hacer. Asimismo, el tipo de formación queda separado de las Bellas Artes, la carrera técnica, las Artes y oficios.</p> <p>La industria y la producción fueron un factor importante para la configuración de la práctica profesional.</p> <p>Entre otras cosas, el aspecto utópico que tiene el diseño surge del embellecimiento del panorama gris que conllevaba la industria.</p> <p>La racionalidad-funcionalidad se relaciona con los objetos debido a que tenían como propósito cumplir un fin, el cual debía de conllevar la funcionalidad para lograrlo.</p> <p>A lo largo de este periodo se fueron estableciendo aspectos formales de la disciplina a favor de lograr un buen diseño (este será uno de los principales conceptos).</p>	<p>Los factores sociales y culturales influyeron en la adquisición y denominación del Diseño gráfico, además de oficializar su enseñanza en las universidades.</p> <p>La computadora fue la herramienta que trastoca todos los ámbitos de la disciplina, los planes de estudio de las universidades, el requerimiento de las habilidades para el curriculum vitae e, incluso, la forma de pensamiento de los diseñadores gráficos, siendo crítica y abriendo las posibilidades a tener más medios y, en consecuencia, tener más visibilidad.</p> <p>Las condiciones culturales, sociales, industriales y de consumo en las que se encontraba el Diseño gráfico pretendían cambiar a los medios de comunicación, los valores hedonistas, multiculturalidad, subculturas y revueltas. Sin embargo, había cuestiones internas en la disciplina, por ejemplo, las estrategias irruptivas como la apropiación, el pastiche y la deconstrucción, las cuales podían o no caer en errores o aciertos de estilo, comunicación, crítica o entendimiento. He</p>

DISEÑO GRÁFICO MODERNO	DISEÑO GRÁFICO POSMODERNO
<p>Buen diseño es aquel que cumplía con las reglas de sintaxis, era simple (técnicamente un diseño libre de aspectos ornamentales), eran funcionales, económicos, accesibles y de solución a requerimientos sociales.</p> <p>Los aspectos formales estructuraban parte de las disciplinas que integraban al Diseño en sí, tales como la Arquitectura o el Diseño industrial, los cuales ayudaron a construir parte del Diseño gráfico.</p> <p>Los profesores que integraron las escuelas de diseño derivaron de vanguardias artísticas como constructivismo ruso, expresionismo alemán, futurismo, entre otras.</p> <p>En 1922 surgió por primera vez el nombre Diseño gráfico, el cual fue otorgado por William Addison Dwiggins (1880-1956), designado a la actividad creadora de tipo comercial.</p> <p>Con todo esto se observa el carácter multidisciplinario del Diseño gráfico</p>	<p>de mencionar que todos estos elementos han dinamizado la disciplina gráfica.</p> <p>El tipo de objetos generados mediante los diseños gráficos abrió la posibilidad a que hubiera otras implicaciones a la hora de diseñar, experimentar con diferentes técnicas y el método a emplear.</p> <p>Como consecuencia, el Diseño gráfico puede generar su historia y postura fuera de las disciplinas de arquitectura o diseño industrial sin necesidad de decir qué resulta más importante que la otra, ya que, se podía entender como una co-relación en la que las múltiples disciplinas se influyen de una u otra forma.</p>

CONCLUSIONES

¿Qué es el Diseño gráfico posmoderno?

1. Objetivo general

Indagar cuáles fueron las consecuencias que la posmodernidad provocó en el Diseño gráfico.

La posmodernidad es un tema controvertido que tiene múltiples posibilidades y perspectivas. Con el análisis que realicé de la Posmodernidad en el Diseño gráfico, se mostraron diferentes premisas, entre las que destacan las consecuencias que este periodo provocó en el Diseño gráfico.

La tecnología es una de las consecuencias principales que observamos a lo largo de la investigación, la cual influyó en diferentes áreas, debido a que no solo marcó la tendencia de estilo en los objetos diseñados, sino que también trajo consigo la computadora, impresoras, software, entre otros instrumentos, los cuales han transformado el cómo aprendemos y trabajamos. Cabe mencionar que esto generó una saturación de imágenes, información y escuelas que prometen que terminarás la carrera de Diseño gráfico en seis meses, lo cual, como hemos visto a lo largo del ensayo, es imposible debido a que no se trata meramente de aprender programas, también tiene diferentes cargas sociales importantes como: el hecho de contribuir a la producción en masa, el entretenimiento y el consumismo²¹, las cuales deberían de llevar un proceso de análisis, crítica y reflexión para realizar proyectos que contribuyan a una mejora. Los aspectos sociales revolucionarios siempre deben de ser tomados en cuenta ya que han dado forma a la disciplina y es el Diseño gráfico que más puede trascender y trastocar, tal y como lo vimos en algunos hechos históricos.

Volviendo a la tecnología, debo recalcar que en lo educativo se ha abierto muchas posibilidades, desde los primeros diseñadores que experimentaron con la herramientas digitales y crearon sus propios manuales de uso, hasta la posibilidad de que los diseñadores busquen cursos, pláticas e incluso clases, mismas que he tenido la oportunidad de tomar y puedo decir

21. En este ensayo busco que se analice, critique y reflexione para realizar proyectos relacionados con la industria o mercado.

que, en muchos de ellos, se habla del contexto y del desarrollo crítico anterior a la realización de alguna actividad, que es "[positivo para el Diseñador]..." ya que le aporta y lo hace abrirse a nuevas opciones para realizar su trabajo.

En el capítulo I hago mención de dos valores que se presentaron en el diseño posmoderno y como consecuencia en la actualidad: producción y medio de comunicación.

Por una parte, en los años sesenta, la producción presentaba una saturación de productos, marcas y modelos, mismos en los que el diseño gráfico estaba interviniendo y, más allá de ser algo negativo, abrió la posibilidad para que se crearan múltiples vínculos con diferentes áreas; unos de ellos es el arte-producción —el cual trastoca y pone en boga la situación que se vivía en aquel entonces—, y el otro es, como se menciona en uno de los apartados en este ensayo, arte-diseño gráfico, el cual permitió que ambas disciplinas se pudieran relacionar, logrando que los diseñadores gráficos experimentaran con herramientas de los artistas plásticos cuya utilización de diversos elementos del diseño gráfico, tal como fue señalado en su apartado, surgió de la idea de dicha correlación, desde la cual han surgido muchos de los mejores proyectos y enriquecimientos a la disciplina del diseño gráfico. Otro de los temas del capítulo 1 que necesita una conclusión, seguimiento y es importante recalcar, es la idea de la buena comunicación que buscaban los diseñadores gráficos clásicos, que implicaba seguir ciertas normas como la retícula, la proporción, la composición, entre otros, y el cual fue motivo de debates en el diseño gráfico posmoderno porque se argumentaba que las obras gráficas eran caóticas y complejas y, por ende, imposibilitaba su entendimiento, sin embargo, son recursos que no se pueden dejar de lado por nuestra misma naturaleza, y también por ser habilidades que desarrollamos a lo largo de nuestro aprendizaje, no obstante, resulta válido decir que rompen con las reglas con conocimiento y causa, como los diseñadores gráficos argumentaban conocer y saber romper.

¿Qué es el Diseño gráfico posmoderno?

Este tema debe de ser profundizado ya que se han añadido nuevas herramientas, elementos y contextos que van a generar nuevos aportes y descubrimientos.

Considero interesante cómo la forma de diseñar, enseñar, aprender y trabajar se ha enriquecido por hechos “caóticos”, palabra y definición que debería ser adoptada por cada uno de nosotros para escribir una nueva página en el Diseño gráfico.

Retomando el valor de medio de comunicación y añadiendo medio de consumo, puedo decir que resulta significativo tratar de aplicar aspectos como la investigación para saber identificar cuáles son los cambios que podemos emplear para cambiar valores negativos como un sobreproductor de imágenes y contaminación.

Para resumir de forma breve “¿Qué es el Diseño gráfico posmoderno?” iniciaré diciendo que este proyecto se realizó desde la perspectiva del Diseño gráfico posmoderno pues considero que este periodo aportó un desarrollo propositivo y ordenador en su forma de aprenderlo, enseñarlo y aplicarlo. El hecho de haber revisado este enfoque me permitió entender sus consecuencias, vínculos, cambios e importancia. Estos valores me ayudaron a trazar un punto de partida del Diseño gráfico, sobre el cual ha tenido debates respecto a sus diferentes ámbitos y una constante revisión sobre su definición, función o relación sociocultural. Todo esto ha logrado su constante movilidad y su arraigo como una disciplina dinámica a través del tiempo. Al investigar sobre el origen del Diseño gráfico, se tiende a revisar la historia del Diseño industrial y la Arquitectura casi siempre desde aspectos formales o estéticos. En este ensayo recurrí a uno de los libros sobre Arquitectura posmoderna, el cual me permitió ver la importancia que el Diseño gráfico tuvo en el panorama urbano y consumista, así como en la cultura y la sociedad, ya fuera desde sus objetos diseñados o en la influencia del sentir y actuar de las personas. El hecho de que el Diseño gráfico haya tenido incidencia sobre

Conclusiones

los procesos socioculturales posee su explicación en su propia configuración como disciplina dentro de las universidades y en su vinculación con el contexto.

Acudir a los análisis de los propios diseñadores gráficos que vivieron o han investigado acerca de la posmodernidad, me permitió una mayor comprensión, tanto de sus valores positivos como los negativos; en realidad, traté de dejar de lado la dimensión negativa debido a que cuando se habla de la posmodernidad se tiende a manejar sus aspectos desfavorables y se deja de lado su aspecto propositivo.

Con esta investigación me he dado cuenta que podemos contribuir a la disciplina sin ignorar el pasado y el presente, para abrir una brecha en el futuro del Diseño gráfico.

BIBLIOGRAFÍA

Arfuch, L. Chaves, N. Ledesma, M. [2003] El diseño en la trama de la cultura: desafíos contemporáneos. *Diseño y comunicación: teorías y enfoques críticos*. [Paidós] [Buenos Aires]

Argan, G.C. [1988] *El Arte Moderno: Del iluminismo a los movimientos contemporáneos*. [AKAL] [Madrid]

Belluccia, R. (2007). *El diseño gráfico y sus enseñanzas, ilusiones y desengaños*. [Paidós] Buenos Aires.

Calvera, A. [2010] Reconsiderando aspectos de la historia. *Diseño e historia, tiempo y lugar y discursos*. [Designio] [México]

Cerezo, J, M. (2017) *Diseñadores en la nebulosa: el diseño gráfico en la era digital*. CAMPGRAFIC;Valencia]

[FALTA LA REFERENCIA DE CAMPO...]

[CAMPI, I. (2010). Diseño e historia, tiempo, lugar y discurso. [Designio] [México]]

[CAMPI, I. (2013). La historia y las teorías historiográficas del diseño. [Designio] [México]]

Chaves, N. (1997). Arte aplicada o técnica de la comunicación. *Diseño y comunicación: teorías y enfoques críticos*. [Paidós] [Buenos Aires]

Chaves, N. (2001). El oficio de diseñar: Propuestas a la conciencia crítica de los

que comienzan. [Gustavo Gili] [Barcelona]

Díaz, E. (1999). *Posmodernidad*. Biblos; Buenos Aires.

Fusi, J. P. (2013). *Breve historia del mundo contemporáneo: desde 1776 hasta hoy*.

Galaxia Gutenberg; Barcelona

Habermas, J. (1985). “La modernidad, un proyecto incompleto”, en H. Foster et al., *La posmodernidad*, Kairós, Barcelona.]

Heller, S. (2008) *Anatomía Del Diseño. Influencias e Inspiraciones Del Diseño Contemporáneo*. Blume; Barcelona.

Hembree, R. (2010). *El diseñador gráfico: Entender el diseño gráfico y la comunicación visual*. Blume; Barcelona.

Kloss, G. (2010) *Las escuelas de diseño gráfico*. UAM, Unidad Xochimilco; Ciudad de México.

Lipovetsky, G. (1983). *La era del vacío. Ensayo sobre el individualismo contemporáneo*. Anagrama; Barcelona.

Lupton, E y Colle, J. (2016) *Diseño gráfico: Nuevos fundamentos*. Gustava Gili; Barcelona.

Lyotard, J. F. (1986) *La posmodernidad: explicada a los niños*. Gedisa; Barcelona.

Meggs, P. B. (1991) *Historia del diseño gráfico*. Trillas; D.F.

Mosqueda Gómez, C. (2017). *Interpelaciones del arte, el diseño y la sociedad*. UAM, Unidad Lerma, División de Ciencias Sociales y Humanidades; Ciudad de

México.

_____ (2007). *El origen irruptivo del diseño gráfico profesional*. UAM, Unidad Xochimilco; Ciudad de México.

Pelta, R. (2004) *Diseñar hoy temas contemporáneos de diseño gráfico*. Paidós; Barcelona.

Perry, A. (1998). *Los orígenes de la posmodernidad*. [AKAL] ; Barcelona

Poynor, R. (2003). *No más normas: diseño gráfico posmoderno*. Gustavo Gili; Ciudad de México.

Prieto Castillo, D. (1994). *Diseño y comunicación*. México D.F: Ediciones Coyoacán.

[Quevedo, A. (2001). *De Foucault a Derrida: pasando fugazmente por Deleuze y Guattari, Lyotard, Baudrillard* .Pamplona ;Universidad de Navarra.]]

Real Academia Española. (2019). *Diccionario de la lengua española*. (23ª ed.)

Consultado en <https://dle.rae.es/v%C3%ADnculo?m=form>

Venturi, R. Izenour, S. Scott, D. [1978] *Aprendiendo de Las Vegas: El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. [Gustavo Gili] [Barcelona]

Rodríguez, L. (21 julio 1992). *De la teoría a la práctica*. México: Encuadre.

Consultado el [29 Enero 2020]. <https://encuadre.org/author/luis-rodriguez>

Satué, E. (2011) *El factor diseño en la cultura de la imagen y en la imagen de la cultura*.

Alianza; Madrid.

_____ (1988). *Desde los orígenes hasta nuestros días*. [Alianza] [Madrid]

Sparke, P. (2010). *Diseño y cultura: Una introducción: desde 1900 hasta la actualidad*.

Gustavo Gili; Barcelona.

Troconi, G. (2010). *Diseño gráfico en México, 100 años: 1900-2000*. Artes de

México, UAM; México.

Vilchis. L.C (2006). *Relaciones dialógicas en el diseño gráfico*. Universidad Nacional

Autónoma de México; México.

Wright, R. (2018). "Diseñar sin clientes". *No clients*, 12, pp 18-19.

Medios audiovisuales

Canal Once. (2018, 8 de octubre) *A medio siglo de México 68—El movimiento*

estudiantil [video]. Youtube. <https://youtu.be/bZtsBK5Z8Vs>

Wheatley,P.; Haggard,S.; Stamp,J (Productores) y Baker, S y Pink, B (Directores)(2003). *¿Qué hizo la revolución industrial por nosotros?*. Reino unido: BBC.

Iglesias, C. [Fundación BBVA].(2018,mar 5). *Conferencia: "La ilustración y el mundo moderno"* [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/33dmWcxy70c>