



00265
2

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

División de estudios de posgrado
de la Escuela Nacional de Artes Plásticas

**Análisis comparativo de la expresión formal
en el diseño gráfico tradicional y digital**

2

T E S I S

Para optar por el grado de Maestra en Artes Visuales
con orientación en Comunicación y Diseño Gráfico

Presenta:

DCG MARIA DE LA LUZ BANEGAS MACÍAS

DIRECTORA DE TESIS:

DRA. LUZ DEL CARMEN VILCHIS ESQUIVEL.

MÉXICO • MMIII

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



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.

... A MIS PADRES POR SU AMOR Y APOYO INFINITO

... A MI HERMANA POR SU JUVENTUD E INTELIGENCIA

... MI RESPETO Y ADMIRACIÓN A LA DRA. LUZ DEL CARMEN VILCHIS ESQUIVEL,
POR SU COMPROMISO, SABIDURÍA Y EXPERIENCIA

... QUIERO AGRADECER A TODOS MIS MAESTROS
POR PERMITIRME APRECIAR LA FACETA SENSIBLE Y TRASCENDENTE DEL DISEÑO

... A TODAS LAS PERSONAS
QUE TUVIERON QUE VER CON LA REALIZACIÓN DE ESTE TRABAJO, GRACIAS

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

INTRODUCCIÓN	5
Capítulo 1	
HACIA UN CONCEPTO DE LA EXPRESIVIDAD	7
1.1 El fenómeno de la expresión	8
1.1.1 Teorías de la expresividad	12
1.1.2 Énfasis de la expresividad	17
1.2 Concepto de la expresividad en el diseño gráfico	21
1.2.1 Ámbito del diseño gráfico	21
1.2.2 Expresividad en la comunicación	24
1.3 Concepto	29
Capítulo 2	
CONTEXTOS DE LA EXPRESIVIDAD	31
2.1 Técnica tradicional y sus características	32
2.1.1 Lenguaje gráfico	34
2.1.2 Expresividad en el diseño gráfico tradicional	37
2.2 Técnica digital y sus características	39
2.2.1 Lenguaje digital	44
2.2.2 Expresividad en el diseño gráfico digital	46
Capítulo 3	
EXPRESIVIDAD EN EL DISEÑO GRÁFICO	49
3.1 Parámetros de análisis	50
3.2 Análisis en el diseño gráfico tradicional	67
3.3 Análisis en el diseño gráfico digital	78
3.4 Confrontación	85
CONCLUSIONES	94
BIBLIOGRAFÍA	98

TRABAJOS CON
FALLA DE ORIGEN

Introducción

EL MOMENTO HISTÓRICO QUE VIVIMOS CREA UN PARTEAGUAS TECNOLÓGICO que modifica la estructura operativa, formal y conceptual en la comunicación gráfica, aparece en dicho panorama la computadora que como innovación tecnológica trata de negar todos esos milenios en los cuales se utilizaban pinceles, grafitos, tintes, etc. El engaño en el cual podemos caer consiste en tomar partido por las técnicas tradicionales o digitales sin considerar su integración a través de las técnicas mixtas.

El problema fundamental consiste en adoptar la falacia tecnológica olvidando la vocación original del diseñador gráfico: la **expresión** como recurso de comunicación humana.

La importancia de la expresividad en el diseño gráfico, radica en la necesidad interior del diseñador por expresar una idea, es esencial una fuerza creadora que genere el proceso creativo y que ofrezca resultados palpables.

Consideraremos la expresión como un fenómeno complejo el cual se analizará de lo general a lo particular desde la perspectiva estética. El primer capítulo de esta tesis explica y analiza las diversas teorías expresivas, agrupándolas de acuerdo a la teoría de la comunicación donde se supone la existencia de actores con funciones comunicativas diferenciadas: emisor, medio, receptor. Esto permitirá desplegar un panorama teórico general, así como una primera clasificación acorde al énfasis de las mismas. Posteriormente se ubicará en el ámbito del diseño gráfico y de la comunicación. Estos antecedentes servirán para establecer un concepto propio de expresividad acorde a nuestras necesidades de comunicación gráfica.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El segundo capítulo ubica los contextos de nuestro objeto de estudio describiendo sus lenguajes y parámetros expresivos, tanto en las técnicas tradicionales como digitales.

El tercer y último capítulo propone parámetros de estudio a través de un modelo de análisis flexible, que apoye la labor analítica del diseñador gráfico, dicha propuesta se aplicará a un objeto de estudio específico: la revista *Vuelta* y su segunda etapa *Letras Libres*. Cabe aclarar que la elección de esta publicación en su primera y segunda fase, es porque constituye un ejemplo expresivo tangible del devenir editorial.

Para aproximarnos al análisis de la expresión formal en el diseño gráfico tradicional y digital, se tocarán tres vertientes principales: el aspecto **sin-táctico** (configuración), **semántico** (significación) y **pragmático** (interpretación). El primero clasificará la expresividad desde una perspectiva básica analizando factores como tipografía, imagen, esquema cromático, textura y elementos estilísticos desde un punto de vista aislado. Posteriormente se estudiará desde una perspectiva compleja, haciendo el análisis de la estructura y articulación que los elementos guardan entre sí.

En el segundo aspecto -la significación-, estudiaremos los recursos retóricos y los componentes del sentido. Cabe aclarar que el tercer nivel - el aspecto pragmático- no será incluido en el análisis de nuestro caso práctico.

De esta manera apreciaremos el manejo e interrelación de los recursos expresivos en el diseño gráfico desde las perspectivas tradicional y digital. La confrontación de ambas perspectivas nos harán descubrir puntos de discordancia y conciliación que dimensionen y enriquezcan la forma de hacer diseño. Cabe aclarar que este trabajo no niega, integra; no limita, permite. Presenta la viabilidad de un abanico de posibilidades expresivas tanto del diseño gráfico tradicional como del digital.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1

7

HACIA UN CONCEPTO DE LA EXPRESIVIDAD

1.1 El fenómeno de la expresión

LA EXPRESIVIDAD, UN FENÓMENO COMPLEJO DENTRO DE LA ESTÉTICA, NO SE puede abordar desde un punto de vista único, pues existen de ella diferentes interpretaciones.

Por lo general, se ha definido la expresión parcialmente centrandolo demasiado la atención en el aspecto estético. Esto hace necesaria la revisión de las principales teorías sobre este tema para luego dilucidar el concepto más adecuado para la tarea propuesta en este trabajo, es decir, el planteamiento más apropiado en relación con el diseño gráfico. Valga aclarar, que dicho concepto se derivará de las diferentes teorías apuntadas y no pretende ser unificador y definitivo.

La característica más importante, presente en todos los autores que tratan el tema, es que la expresión tiene necesariamente un referente humano, tanto en su producción como en su recepción. Eso se debe a que, en cualquier objeto estético, tiene la expresión su origen y su destino final en la psique humana, tal y como lo plantea Mikel Dufrenne:

"la expresión (...) es común a la obra y al autor, como un lazo viviente; no sólo es la marca del productor en su obra, sino lo que más verdaderamente humano existe en la obra".¹

Tanto el autor como el espectador, tienen una subjetividad conformada por diversos aspectos que cargan al objeto estético de sensaciones y sig-

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

8

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

¹ DUFRENNE, MIKEL. *Fenomenología de la Experiencia Estética*, pág. 372.

nificados que van mucho más allá de lo denotado en primera instancia. Se podría añadir entonces otra característica de la expresión, una cualidad con carácter de connotación, que no es lo que se dice explícitamente sino de una forma implícita, es la dimensión retórica del signo.

Juan Manuel López en su libro *Semiótica de la Comunicación Gráfica* afirma:

"la denotación radica en el significado que tienen los signos explícitamente; y que la connotación es el significado que queda implícito en los mismos".²

Martinet dice a cerca de la connotación:

"Todo aquello que, a través de signos, es capaz de evocar, excitar, sugerir, o implicar algo de modo neto o impreciso".³

Como además de la subjetividad, intervienen emociones y sensaciones no se aprehende la expresión sólo con el intelecto:

"(...) la obra de arte dice algo, directamente, más allá de su sentido inteligible, revela una cierta cualidad afectiva, que no es fácil de traducir, pero que sin embargo se experimenta de manera distinta (...)".⁴

La subjetividad de cada persona es única pero también está modelada por las condiciones específicas del contexto espacio temporal en que está inmersa. Por esta razón, no es de extrañar que la expresividad no sea un fenómeno aislado sino relacionado con las convenciones y características del contexto.

² LÓPEZ, JUAN MANUEL. *Semiótica de la Comunicación Gráfica*, pág. 313.

³ *Ibid.*, pág. 314.

⁴ DUFRENNEL, MIKEL. *Fenomenología de la Experiencia Estética*, pág. 372.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La expresión establece una constante dualidad entre necesidad interior y realidad exterior, entre lo subjetivo y lo objetivo, entre el cómo y el qué. Este diálogo continuo permite hacer de ésta una de las mejores formas de autoconocimiento humano. Tal y como lo plantea Juan Plazaola:

"La autoexpresión es donde el hombre se da a conocer y donde se conoce a sí mismo".⁵

En el momento en que hacemos manifiestas nuestras emociones o sentimientos (que necesariamente implica un estado de recogimiento interior) existe una **catarsis** que nos permite interpretar la realidad yendo más allá de lo racional.

Catarsis: "Purificación de las pasiones mediante la emoción estética".⁶
"Purificación: depuración o sublimación de los sentimientos o pasiones".⁷

Juan Plazaola indica en su libro de *Introducción a la Estética*:

"Las pasiones que devoran al hombre en sus momentos de egoísmo, lo mismo que los demás afectos que la vida promueve en él, quedan renunciados y transfigurados en el instante en que se produce la emoción creadora; el yo del artista se revela porque se sacrifica: sale de sí mismo en esa especie de **éxtasis** que es la creación y que se da muerte a fin de vivir en la obra".⁸

Éxtasis: "Arrobamiento del alma, que se siente transportada fuera del cuerpo".⁹

⁵ PLAZAOLA, JUAN. *Introducción a la Estética*, pág. 479.

⁶ LAUROUSSE, pág. 2107. *Diccionario Etimológico Griego-Latín del Español*, pág. 239.

⁷ *Diccionario Etimológico Griego-Latín del Español*, pág. 239.

⁸ PLAZAOLA, JUAN. *Introducción a la Estética*, pág. 4759.

⁹ *Diccionario Laousse*, pág. 452.

TRFCS CON
FALLA DE ORIGEN

Como mencioné anteriormente, la expresión implica necesariamente una objetivación formal portadora de sentido y expresión.

Esta objetivación formal- vehículos o receptáculos de la expresión- va mucho más allá de lo puramente verbal, abarca desde la articulación de notas que generan melodías hasta la gesticulación de los músculos del rostro humano.

Por citar algunos ejemplos, la palabra constituye uno de los medios de objetivación formal más importantes; por medio de ella podemos transmitir contenidos de naturaleza literaria sumamente expresiva. Desde el punto de vista de la obra gráfica el trazo de la palabra escrita -la **grafología**-, la forma de manipulación de la materia, el poder expresivo y simbólico del color, son utilizados como medios para manifestar sentimientos, ideas y conceptos.

"En lugar de intentar reproducir exactamente lo que tengo ante los ojos, yo me sirvo del color más arbitrariamente para expresarme con más fuerza"¹⁰

Tampoco descartamos el universo expresivo de la comunicación no verbal: los movimientos musculares del rostro humano, el modo de andar, los fenómenos pantomímicos, etc.

Todos estos factores generan un **campo semántico** de elementos maticos, de significación y de expresión, que interactúan constantemente de manera dinámica, cambiando hasta de un mismo contexto con el paso del tiempo.

Campo semántico: "... implica las categorías, conceptos y signos verbales o visuales que marcan el perímetro y el sentido de un fragmento de la realidad o del conocimiento".¹¹

¹⁰ PLAZAOLA, JUAN. *Introducción a la Estética*, pág. 492.

(VAN GOGH, VINCENT, CARTAS A TEO, AGOSTO-SEPTIEMBRE, 1888)

¹¹ VILCHES, LUZ DEL CARMEN. *Diseño Universo de Conocimiento*, pág. 43.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

11



Walter Brudi. *Creative Letters*
Akademie der Bildenden Künste.
Revista Graphik, noviembre 1971.

1.1.1 Teorías de la expresividad

El conjunto de definiciones y puntos de vista de los autores nos permite tener un crisol sumamente rico en cuanto elementos de análisis. Cada versión nos sitúa en un espacio y tiempo determinados, nos propone una forma de ver el mundo y explicarlo. Esta justificación nos obliga a contextualizar la expresión para poderla situar en un parámetro de valoración.

En este caso, se aplicará como criterio de análisis la ubicación de las diferentes teorías de la expresividad de acuerdo al énfasis que llevan a cabo el autor, la obra y el receptor, considerando esta metodología adecuada para el propósito nuestro estudio. Esto permitirá reconocer el factor determinante de las diversas teorías, teniendo elementos comunes y de confrontación.

Cabe señalar que el análisis antes mencionado estará basado en la **teoría de la comunicación**, fenómeno complejo, que supone la existencia de actores con funciones comunicativas diferenciadas: emisor, medio y receptor.

Estableceremos la existencia de un sistema de interacción humana que obedece a un propósito específico, sujeto a las mediaciones del sistema social inmerso en un espacio y tiempo determinados.

La comunicación es una forma de referirse al mundo y a nosotros mismos:

"La teoría de la comunicación estudia el modo en que los seres vivos, y más particularmente la especie humana, se producen y reproducen a sí mismos, y a su medio, sirviéndose de la información compartida".¹²

· *La expresividad está en el artista o autor*

Este criterio nos remite a la subjetividad del sujeto creador.



Alfred Stieglitz.
Retrato de Georgia O'Keeffe, 1918

¹² MARTÍN, MANUEL.; PIÑUEL, JOSÉ; GARCÍA, JESÚS; ARIAS, MA. ANTONIA. *Teoría de la Comunicación*, pág. 81.

Un exponente significativo en cuanto a la fuerza expresiva del artista es Wassily Kandinsky; quien evidencia la expresión como una fuerza interior de carácter inagotable:

"La ineludible voluntad de expresión de lo objetivo es la fuerza que llamamos necesidad interior (...) esta voluntad de expresión es la incansable y constante palanca, la fuerza que impulsa constantemente hacia adelante".¹³

En el momento en que el autor plantea un carácter interno de lo manifiesto, invita a reflexionar que la génesis de la expresión tiene que ver directamente con el sujeto creador, no solamente con lo que éste es capaz de hacer objetivamente, sino qué tan bastos pueden ser los procesos intuitivos para que puedan ser capaces de expresarse.

Mikel Dufrenne, en su *Fenomenología de la Experiencia Estética* considera que la expresión sobrepasa el sentido objetivo; va más allá de la forma y el intelecto. Es un lazo viviente entre la obra y el autor, de carácter sensible humano. Ubica dos clases de objetos: los de uso y los estéticos; estos últimos apelan a la sensibilidad, a la inspiración y tienen mayor carga expresiva. Al objeto estético debe considerársele como una totalidad portadora de materia, sentido y expresión.

Apelando a lo sensiblemente humano, Karl Bühler, en su *Teoría de la Expresión* indica:

"La expresión necesita del calor de la vida que le pueden dar o bien el serio esfuerzo hacia una finalidad, o bien la fuerza creadora del artista".¹⁴

De esta forma Bühler reafirma que esa fuerza, ese vigor, esa pasión



Wassily Kandinsky
Pintor Ruso
1866-1944

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

¹³ KANDINSKY, WASSILY. *De lo Espiritual en el Arte*, pág. 60.

¹⁴ BÜHLER, KARL. *Teoría de la Expresión*, pág. 17.

emanan del artista; siendo éste el que puede generar expresión.

Rubert de Ventós, coincide en que en la expresión hay algo más allá del intelecto y que tiene que ver directamente con la sensibilidad del hombre.

"(...) el arte no se dirige primariamente a la inteligencia, ni opera con silogismos, sino que apela y opera sobre la sensibilidad".¹⁵

Este autor no considera la expresión como fenómeno aislado, sino que crea un vínculo directo con la significación de la obra. De esta manera, la expresión es un elemento integrante del signo artístico.

Cabe aclarar, que dentro del punto de vista de la actuación interpretativa, el toque individual, la manera y el estilo; nos remiten directamente al sujeto creador. Este último es importante para entender cómo se materializa el aspecto subjetivo de la expresión.

"(...) la expresión nunca es absoluta, sino referida siempre a un conjunto de convenciones, a un sentido común de lo administrable, normal o extraordinario: en pocas palabras, a un estilo".¹⁶

Hablando de las artes escénicas, por ejemplo; la manera de gesticular, de expresarse con el cuerpo, la cadencia y diversos matices corporales, tiene que ver directamente con el estilo. Todos estos procesos obedecen a un conjunto de convenciones, necesitan de oficio producto de una técnica. Esta de ninguna manera constituye una limitación sino un recurso de expresión.

"El estilo es, pues, oficio que permite al autor expresarse y ser auténticamente él mismo".¹⁷

¹⁵ RUBERT DE VENTÓS, XAVIER. *Teoría de la Sensibilidad*, pág. 365.

¹⁶ AUMONT, JACQUES. *La Imagen*, pág. 303.

¹⁷ DU BRENNE, MIKEL. *Fenomenología de la Experiencia Estética*, pág. 144.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Mas adelante plantearé el aspecto del uso de la técnica, no como fin, sino como medio de expresión.

·La expresividad está en la obra

Los aspectos formales, los materiales, los objetos estéticos por sí mismos son expresivos y tienen un lenguaje específico.

"Lo que transmite las mediaciones elementales se considera más importante que lo añadido por el receptor".¹⁸

En este caso las mediaciones elementales, tienen propiedades innatas expresivas. Las diversas técnicas de representación, por sí mismas, poseen lenguajes específicos. Al igual que las cualidades del color, los diversos materiales, las formas, etc.

Existen también las corrientes **fisiognómicas** y las de los **estereotipos**. Las primeras atribuyen a los rostros cualidades expresivas con una significación propia; las segundas atribuyen simbolismos prefabricados a un determinado grupo social.

Por citar un ejemplo, en la *Teoría de la Expresión* de Karl Bühler, el autor hace referencia a un estudio fisonómico que el padre de la Iglesia San Gregorio Nacianceno, formuló al César:

"Poseía una cabeza derecha y tiesa que asentaba firme sobre los hombros; su mirada era insegura, salvaje y giróvaga; (...) en su nariz se veía el desprecio, la falta de escrúpulos y la afrenta; ruidosa era su risa; siempre se hallaba intranquilo y turbulento (...)".¹⁹

¹⁸ MORAWSKI, STEFAN. *Fundamentos de Estética*, pág. 209.

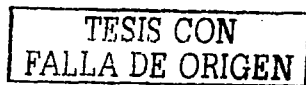
¹⁹ BÜHLER, KARL. *Teoría de la Expresión*, pág. 35.



Teatro Kabuki
Sukeroku

Representación melodramática de un combate entre un joven plebeyo y un jactancioso samurai.

15



Wassily Kandinsky
Impresión nº 5; 1911

Óleo sobre lienzo; 1060 x1,575 m
Paris, Museo de Arte Moderno.

Bajo mi punto de vista pienso que estos criterios de valoración, van ligados directamente al canon reinante en un momento histórico específico. La comunicación no verbal es, sin duda, un elemento expresivo sumamente rico y determinante; sin embargo, opino que establecer un aspecto unificador bajo este criterio, resultaría bastante vago para nuestro estudio.

·La expresividad está en el receptor

Tiene que ver con el aspecto **pragmático**, si la expresión es capaz de provocar un estado emocional en el receptor es válida y efectiva. El aspecto pragmático va ligado al factor de uso y a la práctica.

"En este nivel (...) los signos deben, forzosamente, quedar comprendidos dentro de las prácticas socio-culturales del receptor. Mientras más cercanos sean a estas prácticas, las posibilidades de aceptación por el usuario serán más intensas".²⁰

Bajo este punto de vista, tenemos la **teoría empática** de Theodor Lipps y Vernon Lee. Los autores determinan un planteamiento opuesto al referido sobre la naturaleza expresiva de los materiales; estableciendo que:

En el objeto estético "(...) nos gozamos a nosotros mismos, nos complacemos en nuestra libre vitalidad espiritual (...)".²¹

El pensamiento **asociacionista** establece vínculos afectivos que el receptor hace sobre la obra, a través de la proyección empática de imágenes, sensaciones y conceptos.

La **gestalt**, por otro lado, hace énfasis en la percepción del receptor, siendo éste el que al mirar un objeto sale hacia él.



Busto de Cayo Julio César,
mármol, ca. 50 a. J.C.,
toga ca. siglo XVI,
Antiquario en la Residenz,
Munich (Walter Sanders).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

²⁰ LÓPEZ, JUAN MANUEL., *Semiótica de la Comunicación Gráfica*, pág. 459.

²¹ MORAWSKI, STEFAN., *Fundamentos de Estética*, pág. 208.

"El enfoque de la Gestalt podría traducirse como "configuración" o "patrón" (...) percibimos objetos bien organizados como estructuras completas más que como partes aisladas, separadas".²²

Rudolf Arnheim, en *Arte y Percepción Visual*, afirma que, la expresión constituye una experiencia dinámica de fuerzas visuales en los objetos o sucesos perceptuales.

Los **isomorfismos**, el parentesco estructural entre esquemas estimuladores y la propia expresión que comunica, nos reitera que este tema implica procesos lógicos que interrelacionen conceptos con aspectos formales.

Isomorfismo: "Calidad más alta de iconicidad y pregnancia".²³

Las corrientes **psicosociales** nos llevan a comprender la expresión dentro de un sujeto social colectivo. No funciona de forma aislada, sino que tiene que ver con la memoria histórica y simbólica de una sociedad.

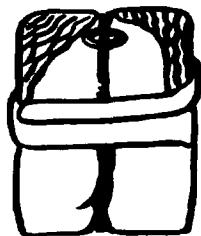
A través de la obra y de sus cualidades expresivas, es posible referirnos a una objetividad histórica colectiva.

Más que preocuparnos en saber dónde radica la expresión o hacia dónde va, lo más importante es entender el fenómeno como tal. Sería absurdo pretender identificarnos con solo una definición; lo que necesitamos es una visión crítica racional que permita confrontar y retomar aspectos esenciales en nuestra propuesta de trabajo.

1.1.2 Énfasis de la expresividad

El criterio de análisis basado en la teoría de la comunicación, utilizado en este estudio, es sólo una manera de explicar la expresión. Existen muchas

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Constantin Brancusi
Los amantes.

Enfoque Gestalt:
la unidad del todo
puede más que la subdivisión.

²² W. MATLIN, MARGARET, J. FOLEY HUGH, *Sensación y Percepción*, pág. 6.

²³ VILCHIS, LUZ DEL, CARMEN, *Diseño Universo de Conocimiento*, pág. 61.

metodologías al respecto, sin embargo opino que este criterio es bastante funcional y se puede ligar perfectamente al diseño gráfico.

A continuación explicaré los elementos desde la óptica de la expresión:

Autor. Es el responsable creativo de la obra o mensaje, según Morawski, el autor infunde a la obra **propiedades semipsíquicas**. Muchas teorías de la expresión consideran que éste es el que da a la obra toda su fuerza.

El autor se sirve de una materia y la modifica realizando con ello un trabajo expresivo.

Se hace evidente aquí mencionar que la necesidad de autoexpresión, es una fuerza producto de la exigencia interior del artista. El autor consolida un diálogo constante con la obra estableciendo vínculos afectivos, que no pueden desligarse del contexto en que están inmersos.

Estilo. "La noción plena de estilo, se origina en el campo literario (...) lleva consigo ciertas posibilidades que la caracterizan y la limitan a la par: aquellas correspondientes a la raíz indoeuropea *steig* según su significado de "pinchar" o "picar", al que se suman los de "distinguir", "fijar", "estimular" e "instigar".²⁴

Dentro del aspecto del autor, tenemos el estilo. Este fija, marca, puntualiza; es la forma en que el autor interpreta al mundo y a sí mismo.

"el estilo es, por encima de todo, un sistema de formas, con cualidad y expresión significativas, a través del cual se hacen visibles la personalidad del artista y la perspectiva general de un grupo".²⁵

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

²⁴ MORALES, JOSÉ RICARDO. *Estilo, Pintura y Palabra*, pág. 17.

²⁵ SCHIAIRO, MILYER. *Estilo, Artista y Sociedad*, pág. 14

La manera de manejar signos como materia, color, sonido o proporciones, establece un campo semántico de relaciones. Resultaría absurdo pretender la expresión sin considerar el uso de la técnica; cómo valorarla únicamente en tanto producto de un oficio. Precisamente el estilo es la integración de los medios técnicos y de las ideas.

Es importante destacar que el estilo está sujeto a convenciones producto de una época específica por lo que está inmerso en una realidad cambiante.

"(...) la expresión nunca es absoluta, sino referida siempre a un conjunto de convenciones, a un sentido común de lo administrable, normal o extraordinario: en pocas palabras, a un estilo".²⁶

El factor de un estilo inédito y de ruptura con el modelo anterior, relaciona el nivel expresivo de una obra.

Jaques Aumont indica que: "(...) un estilo es, tanto más expresivo cuanto más nuevo es".²⁷

Al no tener argumentos con propuesta, lo único que hacemos es reproducir esquemas preestablecidos.

Reducir nuestras posibilidades expresivas a la repetición de un estilo, sin reflexión, experimentación y análisis; nos llevaría a ser considerados maquiladores en lugar de creativos.

Obra. Es portadora de los rasgos expresivos, implica una objetivación formal. Como indica Benedetto Croce: "(...) esa forma, esa toma de posesión es la expresión".²⁸

La obra va más allá de lo denotado, revela una cualidad connotativa la cual evidencia un trabajo profundamente humano. Mikel Dufrenne en su

²⁶ AUMONT, JACQUES. *La Imagen*, pág. 303.

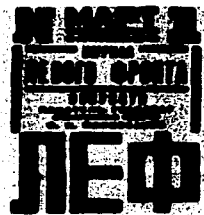
²⁷ *IBID.*, pág. 303.

²⁸ CROCE, BENEDETTO. *Estética como Ciencia de la Expresión y Lingüística en General*, pág. 56.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



El Lissitzky
portada del libro *The Isms of Art, 1914-1924*.
Estilo Constructivista



Alexander Rodchenko
portada de *Novyi Ief*, núm. 1, 1923.
Estilo Constructivista

Fenomenología de la Experiencia Estética afirma:

"(...) la obra de arte dice algo, directamente, más allá de su sentido inteligible, revela una cierta cualidad afectiva, que no es fácil traducir, pero que sin embargo se manifiesta de forma distinta (...)"²⁹

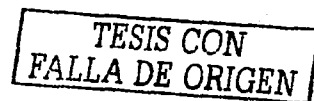
Las teorías que afirman que la expresividad está en la obra dan prioridad al aspecto formal de la materia.

Receptor. Cuando hablamos de éste es necesario considerarlo como individuo y como colectividad. El receptor es el que lee, valora y utiliza el mensaje expresivo estableciéndose así, un lazo de unión con el artista y la obra.

Las teorías que centran su atención en este aspecto, evidencian una necesidad **pragmática**. La expresión es válida si es capaz de generar una respuesta inmediata en el receptor, que no necesariamente coincide con la intención del artista.

La interacción de estos factores es notable, y constante en el fenómeno de la expresión; nuestro problema no es saber si radica en el autor, la obra o el receptor, sino que es un factor determinante en el mundo de la estética.

²⁹ DURENNE, MIKEL. *Fenomenología de la Experiencia Estética*, pág. 372.



1.2 Concepto de la expresividad en el diseño gráfico

1.2.1 Ámbito del diseño gráfico

ENTENDER EL FENÓMENO DE LA EXPRESIÓN SIN CONSIDERARLO INMERSO EN EL campo del diseño gráfico- para el propósito de nuestro estudio- llevaría a pensar que el terreno de la estética invalida al diseño gráfico y viceversa.

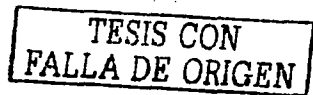
El marco de referencia de la expresión en el ámbito del diseño gráfico en México obedece a una conceptualización producto de la realidad nacional y del momento histórico relacionado a una transición. Desde antes de que se firmara el Tratado de Libre Comercio con EUA y Canadá, México pretende pasar al primer mundo, sin pasar por el segundo, imitando a las grandes compañías transnacionales.

Un buen número de diseñadores actualmente forma parte de un gran engranaje donde, en la mayoría de los casos, el carácter y la personalidad se tienen que sujetar a las especificaciones concretas de la franquicia.

"(...) diseñar implica respetar los intereses económicos del fabricante (en el caso de los países capitalistas), la utilidad práctica del producto y las posibilidades tecnológicas de la fabricación".³⁰

Por otro lado México goza de una fama bien merecida en las artes plásticas, todos tenemos imágenes y ejemplos de grandes maestros de la pintu-

³⁰ ACHA, JUAN. *Introducción a la Teoría de los Diseños*, pág. 83.



ra, de la escultura, etc. pero todavía no hemos logrado realizar un movimiento lo suficientemente importante como para que se respete un estilo que sin caer en el nacionalismo pueda considerarse el "diseño mexicano".

Con esto no pretendo que todos los diseñadores obedezcamos a un edicto, pero sí creo que México tiene la suficiente historia y experiencia como para destacar a nivel global.

El diseño constituye una actividad productiva de importancia social determinante en la cultura estética occidental; no sólo consiste en producir cosas bellas producto de una pura ornamentación estilística, sino en establecer una respuesta directa en el espectador de acuerdo al proceso de comunicación.

Es notable señalar el mensaje intencional de la comunicación gráfica, que obedece primordialmente a intereses mercantiles inmersos en una dinámica de producción, distribución y consumo.

"(...) el diseño llegó a tener en la vida social un lugar protagónico (...) se convierte en un factor económico incorporado a la producción y, por otro, relacionado con el anterior adquiere una masividad hasta entonces desconocida que lo convierte en factor operante sobre las imágenes mentales de los usuarios".³¹

Influir directamente sobre la mente del perceptor a través de un argumento de comunicación perfectamente definido muestra que nuestra labor como diseñadores gráficos va mucho más allá de producir cosas estéticamente bellas.

Para establecer una respuesta concreta en el receptor es necesario considerar las instancias, económicas, políticas e ideológicas de las cuales forma parte; estableciendo un estudio de caso y un análisis metodológico.

³¹ ARI ECHÉ, LILIANOR; CHAVES NORBERTO; LEDESMA MARÍA. *Diseño y Comunicación: Teorías y Enfoques Críticos*, pág. 17.



Arriba: María Izquierdo (1902-1955), *Autorretrato con sobrinas*.



Abajo: David Alfaro Siqueiros (1896-1974), *La revolución contra la dictadura porfiriana* (fragmento del mural).

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Si hacemos un análisis objetivo de las limitaciones profesionales del diseñador, encontramos que mucha gente sí sabe lo que no debe hacer o pretender el diseñador gráfico.

Parece ser que el ejercicio de esta profesión está sustentado en un coto, en una frontera a la cual no hay que aspirar.

Por un lado el planteamiento de la pintura, por otro el servilismo comercial. Sin entender que el diseño tiene sus propios objetivos que siempre serán concretos, por lo que se persigue un nuevo lenguaje plástico.

Acerca de la indefinición del diseño, Juan Acha menciona:

"(...) en toda colectividad coexisten múltiples modos, viejos y nuevos, para producir y consumir diseños. Registramos dos extremos: uno el menosprecio al conceptuarlos como artes aplicadas o menores. El otro, su sobrevaloración: el objeto bello que, por su pura funcionalidad práctica y por su geometrismo elemental, es capaz de satisfacer, si no todas, por lo menos las principales necesidades estéticas y artísticas del hombre actual, como si no tuviéramos necesidades de manifestaciones espirituales y de mayor intensidad estética".³²

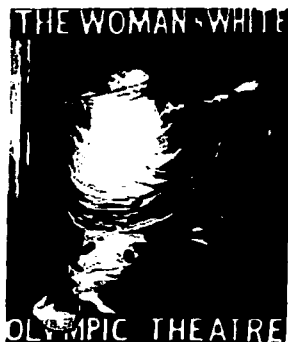
El lenguaje gráfico comienza a finales del siglo XIX, apoyado en los miles de años de experiencia en las artes plásticas, pero al igual que las realizaciones cinematográficas tenemos en puerta un lenguaje independiente, propositivo, contestatario, que obedece más al ámbito de la comunicación humana que a la especulación abstracta y mucho menos al esteticismo.

" (...) en consecuencia los diseños son prolongaciones de los procesos de las artes pero con una nueva dirección; dicho de otro modo, las artes traen consigo los gérmenes de los diseños".³³

³² ACHA, JUAN, *Introducción a la Teoría de los Diseños*, pág. 92.

³³ *Ibid.*, pág. 75.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Frederick Walker, cartel teatral, 1871. Se considera uno de los primeros carteles británicos visuales.

Este nuevo lenguaje exige un conocimiento de la realidad por parte del diseñador, capaz de ubicarse como un creativo con juicio crítico y conocimiento de causa.

Los avances tecnológicos, sin duda, son esenciales en el ámbito del diseño gráfico, la productividad resultante de su automatización juega un papel determinante. Sin embargo esta continua demanda de producción, distribución y consumo ha cifrado en la máquina la solución de las formas pero no los contenidos.

De cierta forma el ámbito del diseño es un universo cambiante en el que el diseñador está inmerso y por lo tanto requiere de un replanteamiento y redefinición de situaciones caducas y su adaptación a nuestra situación actual.

Más que poner líneas divisorias y limitaciones con un abuso excesivo de la improvisación e imitación, deberemos entender que el diseño exige un lenguaje propio capaz de satisfacer necesidades de comunicación acordes a nuestra realidad nacional.

1.2.2 Expresividad en la comunicación

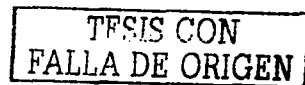
Si anteriormente hablamos de la línea divisoria entre lo artístico y los diseños ¿Será razonable ubicar la expresividad dentro de la comunicación?

Las fronteras impuestas nos han dicho que la comunicación (en este caso la gráfica) nada tiene que ver con la estética como si pertenecieran a dos mundos completamente distintos.

Los terrenos del arte y de la comunicación tanto son interdependientes como también divergentes en la naturaleza del discurso.



Linotipo Modelo 5.
Este brillante descubrimiento de Mergenthaler, involucró el uso de pequeños moldes de bronce con impresiones negativas de las formas de las letras, números y símbolos.



Recapitulando a Mikel Dufrenne, en su *Fenomenología de la Experiencia Estética*, existe el objeto estético y el objeto de uso. El primero obedece a necesidades espirituales y estéticas, el segundo a necesidades funcionales.

De cierta forma la expresividad en la comunicación permite vincular estos dos objetos tan diferentes entre sí pero tan necesarios el uno del otro.

Dentro de este ámbito, la expresión es atacada desde otra perspectiva y no necesariamente con la terminología utilizada en el terreno de la estética. Sin embargo existen ciertas constantes que permiten clasificarla en tres grandes grupos:

a) *La eficacia pragmática*

Es aquí donde el aspecto pragmático renuncia a cualquier indicio de expresividad individual. La comunicación es válida mientras sea efectiva.

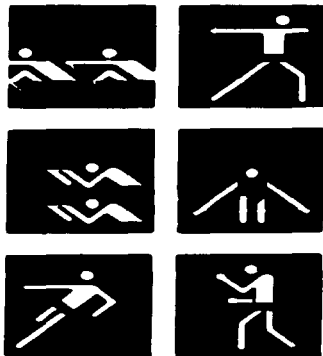
"La comunicación se produce o no, se produce de forma efectiva o deficiente".³⁴

En el proceso de comunicación, lo que importa son los resultados, sin tomar en cuenta cómo se llega a ellos. Este argumento es bastante coherente con la cultura estética industrial en la que estamos inmersos. Sin embargo, detenernos un poco a pensar en cómo llegar a estos resultados y cómo intervenir de manera expresiva en ellos, es algo que nos concierne de forma directa como comunicadores gráficos y que trataremos a lo largo de nuestro estudio.

Vinculando la expresión con la función en el diseño gráfico, la producción industrial nos dice que si lo que cuenta es la eficacia en la comunicación, el factor expresivo carece de importancia, no encaja en una mentalidad pragmática. María del Valle Ledesma contrapone este razonamiento

³⁴ ARFUCHI, LEONOR; CHAVES NORBERTO; LEDESMA MARÍA. *Diseño y Comunicación: Teorías y Enfoques Críticos*, pág. 92.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Otl Aicher
Pictogramas deportivos para las olimpiadas de
Munich 1972

Eficacia pragmática

abriendo el campo de acción yendo mucho más allá de lo puramente funcional:

"El diseño no sólo es eficaz (es más, a veces no lo es) sino que trascendiendo su propia eficacia- es una fuerza social que actúa sobre la vida simbólica de la sociedad, independientemente del valor funcional de sus productos. Es una fuerza social que constituye los modos de habitar de el hombre".³⁵

Bajo mi punto de vista esta consideración es notable para nuestro estudio en la forma de conceptualizar al diseño como algo que va más allá de la función, anteponiendo el factor de trascendencia humana.

b) La eficacia sintáctica

Pareciera ser que la forma de articulación de los signos gráficos en un espacio formato, así como el manejo de las técnicas garantizara la eficacia en la comunicación.

El aspecto sintáctico establece relaciones de comparación con otros signos, incluyendo reglas de composición y organización.

Al diseñador se le brindan alternativas de ordenación sintáctica que funcionan en relación directa con su resultado expresivo en el receptor.

c) La eficacia semántica

A diferencia de la sintáctica, ésta no consiste sólo en la elección de signos visuales, sino en su combinación, en relación directa con el enriquecimiento de la significación.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Bradbury Thompson, páginas de *Westvaco Inspirations* 186, 1951.

³⁵ *IBID.*, pág. 85.

El nivel retórico establece relaciones de pensamiento, analiza las posibilidades argumentativas contenidas en el mensaje; vinculadas con el estudio interpretativo y significativo del signo.

La expresión tiene que ver directamente con la función poética o estética. Jakobson afirma:

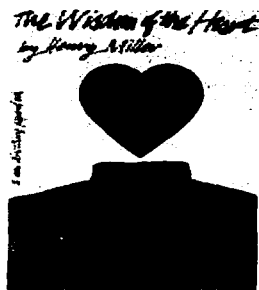
" (...) es en ella donde se pone de relieve el aspecto palpable de los signos, y la determina como la proyección del principio de equivalencia del eje de selección al eje de la combinación".³⁶

Como destacamos anteriormente la combinación de signos visuales establece parámetros de significación. La comunicación independientemente de su carga informativa se considera como elemento de relación que por sí mismo es capaz de despertar emociones.

Parece que la función estética en el diseño gráfico ha sido dramáticamente desplazada por la función *per se*: efectividad pragmática, en la que lo único que importa son los resultados, supera el valor estético expresivo en el trabajo de diseño.

Opino que el factor poético de un objeto de comunicación, por sí es funcional, capaz de ejercer efectos directos en el receptor y que bajo ningún punto de vista se contraponen a la comunicación gráfica.

La expresividad forma parte de una totalidad de factores que conforman el mensaje visual y no se circunscribe únicamente dentro del terreno de la estética pura.



Ivan Chermayeff, portada *The Wisdom of the Heart* de Henry Miller, 1959.

Eficacia semántica.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

³⁶ LÓPEZ, JUAN MANUEL. *Semiótica de la Comunicación Gráfica*, pág 218.

Bajo la óptica de la expresión en el ámbito de la comunicación gráfica evidenciamos los enfoques: **pragmático, sintáctico y semántico**, predominando el aspecto de la función por sí misma.

Más que elegir alguno de ellos nuestra labor consiste en la integración crítica de los elementos de la comunicación junto con los de la estética.

Si no tomamos partido al considerar el aspecto expresivo en la comunicación, si no somos capaces de imprimir en nuestro trabajo la suficiente carga expresiva, ateniéndonos a utilizar recursos francamente limitados, seremos como indica Daniel Prieto en *Diseño y Comunicación*: "miserables en la expresividad", cayendo en un reduccionismo limitante, incapaz de ver más allá en el terreno de la comunicación gráfica.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1.3 Concepto

ESTE SIN DUDA NO SERA EL ÚNICO, NI EL ÚLTIMO QUE SE ESCRIBA. LO QUE PER-
sigo al establecer un concepto deacorde al ámbito del diseño gráfico,
es hacer de éste una herramienta de trabajo y análisis lo suficiente-
mente funcional para adaptarse a esta disciplina.

Para asentar este concepto fue de suma importancia considerar la ex-
presión como un fenómeno complejo y abordarlo desde una perspectiva es-
tética general hasta una particular en el ámbito de la comunicación gráfica.

A continuación estableceré los puntos medulares que delimitarán el
concepto:

Primero que nada es necesario considerar al tema de nuestro estudio como un
proceso de comunicación humana que establece vínculos, ligas, relaciones; es
un lazo viviente, como dijera Dufrenne, entre el autor (diseñador), la obra (los
diseños) y el receptor.

La expresión permite ir más allá de lo manifiesto, sobrepasando los ob-
jetivos de diseño, enriquece nuestro trabajo imprimiendo emociones en un
vehículo de comunicación concreto (diseño). Esto significa que al ser algo es
coherente con las necesidades de la comunicación gráfica, al generar resul-
tados tangibles.

Si hablamos de efectos, la expresión no es inocua, genera un impacto
emocional que permite al receptor reinterpretar la realidad estableciendo la
retroalimentación conceptual que le permite cuestionarse a sí mismo. De

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

cierta forma la expresión es una forma de autoconocimiento humano que fortalece el proceso de comunicación.

Finalmente es importante destacar que la expresión inmersa en el ámbito de la comunicación gráfica es susceptible de cambios y que tendrá que ser suficientemente flexible para adecuarse al espacio- tiempo cambiante.

Lo anterior pudiéramos sintetizarlo en el siguiente párrafo:

La expresión, es un recurso de comunicación humana, en donde se establece una interacción dinámica con el autor, el objeto diseñado y el receptor. Esta nos permite ir más allá de lo manifiesto, permitiéndole al receptor reinterpretar la realidad y cuestionarse a él mismo en un espacio tiempo cambiante.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2

31

CONTEXTOS DE LA EXPRESIVIDAD

2.1 Técnica tradicional y sus características

EMPECEMOS POR COMPRENDER CÓMO Y CON QUÉ TRABAJABA UN DISEÑADOR gráfico antes del establecimiento de la computadora.

Su espacio de trabajo consistía en un restirador en el cual con diferentes instrumentos realizaba sus diseños en soportes bidimensionales, la mayor parte de papel.

El diseñador utilizaba diversos instrumentos o herramientas tales como lápices, estilógrafos, marcadores, pinceles, plantillas, escuadras, regla T, compases, aerógrafo y materiales como tintas, acrílicos, carboncillos, adhesivos de montaje, fijativos, cintas adhesivas.

Controlaba un proceso donde él no realizaba todas las etapas, es decir, requería la colaboración de diferentes especialistas tales como fotógrafo, tipógrafo, ilustrador y fotomecánico.

A partir de un proyecto determinado, el profesional de entonces primero hacía bosquejos a través de los cuales maduraba la idea de lo que debía hacer, los cuales sufrían un proceso de maduración hasta llegar a una propuesta.

El cliente conocía la propuesta y la revisaba en forma de bocetos que le eran presentados. Éstos consistían en una descripción del concepto a realizar y a la vez eran una aproximación al resultado final impreso; eran elaborados a mano por medio de ilustraciones, viñetas, manchas tipográficas simuladas por líneas, tipografía dibujada y podían ser en blanco y negro o color.



Herramientas tradicionales.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Una vez dada la aprobación del cliente, se hacía un original mecánico, el cual era una interpretación en blanco y negro del diseño en diversas capas o camisas en cada una de las cuales se indicaba color, suajes, tipografía, registros, etc.

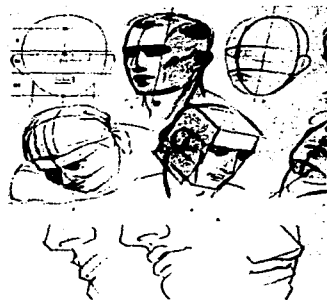
Terminaba aquí lo realizado en el restirador y se pasaba a la fotomecánica, que consistía en la obtención de positivos y negativos para la imprenta por medio de procedimientos fotográficos. El taller de fotomecánica se encargaba del montaje final de los negativos y era todo un laboratorio de experimentación de efectos especiales.

El diseñador tenía que estar al tanto de todos estos procesos hasta el final. En caso de un error en los bocetos: levantados de texto u originales mecánicos, o un cambio de decisión con respecto al color en una imagen o ubicación de un elemento, etc., implicaba repetir el arte. Dicho de otra forma, cualquier error o cambio retrasaba considerablemente el proceso.

Enfatizamos ahora algunas de las características de la técnica tradicional.

Para empezar, hay que mencionar la formación del diseñador gráfico. Era común que fueran empíricos o autodidactas, es decir, o empezaban trabajando en imprentas o como ayudantes en despachos del diseño, donde poco a poco aprendían el oficio. Otra opción era que provinieran de diferentes disciplinas como arquitectura o artes plásticas. Debe mencionarse que la carrera universitaria de diseño gráfico es muy reciente (40 años). Esto significa que la formación de los diseñadores hasta hace relativamente poco tiempo, era diversa y hasta ecléctica en ciertos casos.

"Antes de 1945, ser diseñador no era una profesión; se era arquitecto, ingeniero o artista pero no diseñador".⁴⁷



Proceso de bocetaje

TRABAJA CON
FALLA DE ORIGEN

⁴⁷ ARLEUCHI, LEONOR; CHAVES NORBERTO; LEDESMA MARÍA. *DISEÑO y Comunicación: Teorías y Enfoques Críticos*, pág. 18.

El diseño gráfico era un trabajo que requería habilidades manuales en todo el proceso, desde hacer bocetos, trazar tipografías hasta cortar partes y ensamblarlas en un original mecánico. Además de esto, el diseñador muchas veces desempeñaba las funciones de ilustrador. Tanto para hacer bocetos como ilustraciones, se requería el dominio de técnicas tales como acuarelas, lápices de color, acrílicos, tintas, rotuladores, etc. El aerógrafo era importante. La fotografía era un recurso fundamental que no pocas veces se encargaba a los diseñadores mismos.

Otros recursos tales como montar tramas y letras transferibles implicaba un control preciso; en el caso de las letras transferibles, este control era necesario para alinear y lograr el ritmo específico que debían tener los espacios interletra.

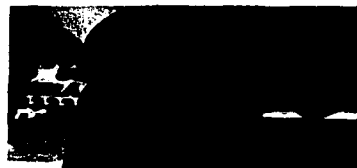
El diseño era un proceso complejo, ocupaba mucho tiempo, era laborioso y, generalmente, requería el trabajo en equipo.

La técnica tradicional demandaba el contacto directo con herramientas, materiales y un equipo de trabajo que solía tener una prolongada vida útil.

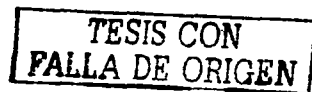
2.1.1 Lenguaje gráfico

El lenguaje del diseño gráfico implica un conjunto específico de signos visuales coordinados entre sí, lingüísticos, icónicos y cromáticos, éstos tienen carácter convencional, es decir, previamente definido y aceptado para establecer la comunicación de un mensaje. Entendemos por signo:

"(...) toda huella gráfica dejada sobre un soporte por un instrumento apropiado".³⁸



Montaje de letras transferibles.



³⁸ FABRIS-GURMANI, *Fundamentos del Proyecto Gráfico*, pág. 64.

En el diseño tradicional, los signos que conforman el lenguaje gráfico tienen dos aspectos a tomar en cuenta: estético -teórico y abstracto - y técnico -práctico -.

El aspecto técnico concernía a las herramientas y materiales utilizados y a los procedimientos necesarios para su ejecución, también eran importantes los soportes utilizados. Eli de Gortari define la técnica como:

"conjunto de reglas aptas para dirigir eficazmente una actividad cualquiera y a la destreza necesaria para realizarla (...) viene a ser el procedimiento o conjunto de procedimientos exigidos para el empleo de un instrumento, para el uso de un material o para el manejo de una determinada situación en un proceso".³⁹

Tanto la habilidad manual como el manejo eficaz de las técnicas eran imprescindibles para obtener un buen resultado: se debía conocer bien el uso de plumones, acuarelas, tintas, gouache, acrílicos, lápices de colores, etc.

El aspecto estético se refiere a la función poética del signo, esto remite a la capacidad expresiva intrínseca del diseño y a sus valores de organización, composición, color, calidad de línea, y forma.

El aspecto estético dependía de las habilidades de realización y también, en gran parte, de la creatividad y las condiciones subjetivas del diseñador. No se podía entonces lograr mucho sin ideas ni creatividad aunque se tuviera dominio técnico; así mismo, tampoco se podía plasmar mayor cosa con grandes conceptos pero sin la capacidad de concretarlos.

El producto final del diseño tenía textura visual, pero en su proceso de realización, por ser manual, conllevaba el manejo de texturas táctiles.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

³⁹ VILCHES, LUZ DEL CARMEN. *Metodología del Diseño*, pág. 19.

El diseño gráfico nunca ha sido un fenómeno aislado, ha estado inmerso siempre en una estrecha interrelación con muchos aspectos del quehacer humano: económicos, sociales, y políticos.

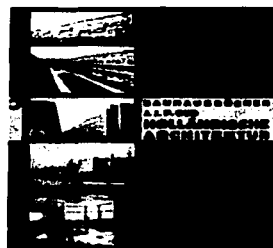
"(...) el diseño es asumido como estética de la cultura industrial desarrollada en el propio seno de la producción económica".⁴⁰

Por lo anterior, el lenguaje gráfico pertenece a un contexto, tiempo y sociedad determinados, que condicionan sus posibilidades y limitaciones. Existen cánones y normas explícitos e implícitos que afectan todos los niveles del proceso aquí tratado.

A lo largo del siglo XX, el diseño como lenguaje era fundamentalmente utilitario, esto es en mucho una herencia de las enseñanzas de la Bauhaus, donde se buscó la integración y unidad entre artes, tecnologías y oficios; es decir, predominaba la función sobre lo estético, importaban la claridad en la comunicación, la legibilidad y el texto.

"En realidad, el diseño o la estética tipográfica inició su consolidación con las enseñanzas impartidas, primero en las Escuelas de Artes y Oficios de las dos primeras décadas de nuestro siglo y después con las sistematizaciones pedagógicas de la elementalidad formal y geométrica del Vjutesmas y de la Bauhaus. (...) Tal pedagogía, vital para la existencia de los diseños, ha de girar en torno a un concepto fundamental: los productos bellos por su pura funcionalidad práctica".⁴¹

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Lazlo Moholy-Nagy,
portadas libros *Bauhaus*, 1924-1930.

⁴⁰ ARFUCH, LEONOR; CHAVES NORIBERTO; LEDISMA MARIA, *Diseño y Comunicación: Teorías y Enfoques Críticos*, pág. 108.

⁴¹ ACHA, JUAN, *Introducción a la Teoría de los Diseños*, pág. 102.

2.1.2 Expresividad en el diseño gráfico tradicional

Se había dicho en su momento, que por expresividad se entendería un recurso de comunicación humana, más allá de lo denotado, que se manifiesta en la interacción de autor, objeto diseñado y receptor.

La expresividad en el diseño, para ampliar lo anterior, se ve en el producto terminado, el cual tiene o no características expresivas manifiestas, este objeto también se puede observar como consecuencia del acto de una mente creativa, lo cual sería la expresividad del autor y, finalmente, el objeto producirá en quien lo consume un efecto inmediato, una sensación que facilita la transmisión de un conocimiento.

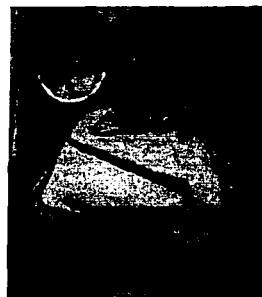
En el diseño gráfico tradicional, por sus características, todos los recursos expresivos estaban fuertemente ligados a una visión estética previa y relacionada con otras artes, en especial, las plásticas.

La realización del diseño implicaba un contacto directo con los medios técnicos y materiales, que no sólo obligaba a un contacto físico con la materia y su forma de uso, sino también con las tradiciones y repertorios expresivos anteriores. En la cultura visual estos medios ya estaban por lo común asimilados.

Por ejemplo, usar en una ilustración la técnica de la acuarela remitía al conocimiento general de este recurso pictórico y sus posibilidades tradicionales, es decir, había una herencia de la cual no se podía sustraer el diseñador, se diera cuenta de ello o no.

Como podemos darnos cuenta en el método tradicional existe un referente analógico de carácter cualitativo con parámetros de valoración multidimensionales. De esta manera la experiencia plástica y la percepción juegan un papel determinante.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Rufino Tamayo
Retrato de Olga, 1967
México.

Los recursos expresivos del diseño gráfico tradicional tienen una vinculación directa con la herencia de las artes plásticas.

"(...) cualidad no es más que otra palabra para relación, analogía. Donde hay relaciones está la comparación, la valoración, la cualidad".⁴²

Otro aspecto importante lo integraba el referente externo al mundo del diseño gráfico. Tanto en las imágenes usadas como en los recursos plásticos que a ellas se aplicaban, se notaba la relación con elementos culturales y naturales comunes a la gente, aunque no necesariamente cotidianos.

La carga simbólica estaba asumida por el contexto.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

⁴² AICHER, OTI.. *Analógico y Digital*, pág. 77.

2.2 Técnica digital y sus características

ACTUALMENTE UN DISEÑADOR GRÁFICO TRABAJA FRENTE A UNA COMPUTADORA, constituida por una unidad central de proceso (CPU), unidades de entrada y salida: pantalla, teclado, ratón, escáner, impresora, cámaras de video y digitales entre otros, unidades de almacenaje de información: cd, zip, discos duros externos etc. y dispositivos de comunicaciones como fax, modem, internet, etc. Toda esta infraestructura es conocida como *hardware*.

La estación de trabajo obedece a un sistema de naturaleza interactiva donde cada elemento del *hardware* posee una labor específica:

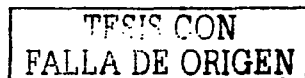
- El CPU memoriza (el conjunto de instrucciones, datos introducidos y resultados procesados), procesa (programas y datos) y sincroniza (las diversas fases de la actuación).
- Las unidades de entrada y salida hacen inteligible la información tanto para la computadora como para el usuario.
- Las unidades de almacenaje ubican la información en un espacio específico para acceder a ella cuando sea necesario.
- Las comunicaciones establecen un intercambio fluido de la información entre usuarios y recursos compartidos.

Por otro lado, es necesario para que cada uno de estos componentes funcione y para que el usuario manipule la información de una serie de programas que reciben el nombre de *software*.

Dentro de este rubro tenemos al sistema operativo, el cual constituye la clave de comunicación entre el usuario y la máquina, administrando todos



Herramientas digitales. Teclado



Painter Classic
Software producido por la compañía
Metacreations,
que simula las técnicas pictóricas tradicionales.

los recursos que intervienen en el sistema de información. Y los programas de aplicación, los cuales ejecutan tareas específicas: creación y manipulación de imágenes, dibujo vectorial, edición de textos, etc.

El *hardware* y el *software* simplifican los recursos que se ocupan en el proceso de diseño, por lo cual el profesional no requiere de la intervención de otros especialistas. La computadora en sí misma permite realizar labores de edición, retoque, levantado de textos, ilustración entre otros, que antes implicaban servicios especializados.

El proceso constructivo de la imagen exige el conocimiento de plataformas y herramientas que por su empleo adecuado agiliza y mejora la calidad en el trabajo.

Dentro del ámbito del diseño gráfico asistido por computadora existen dos puntos medulares para entender la imagen: el dibujo orientado a objetos y la imagen *bitmap*.

El primero fue desarrollado en el lenguaje *PostScript*; se concibe la imagen desde el punto de vista lineal a través de la definición de contornos. Gracias a la implementación del dibujo vectorial se establecen parámetros de longitud, dirección y sentido capaces de crear dibujos simples hasta con un mayor grado de complejidad.

PostScript: es un lenguaje de descripción de páginas desarrollado por *Adobe Systems Inc.*, éste realiza una descripción de las páginas a imprimir que pueden contener texto y gráficos. Luego el intérprete de la impresora *PostScript* convierte estas descripciones en una imagen de *bits*. (...) una de las características más destacables es la invención de un sistema de descripción de objetos gráficos basado en vectores que se localizan en un plano de coordenadas bidimensional inscrito en la propia página. Dicho sistema consigue que la reproducción de los objetos se realice aprovechando la máxima resolución disponible en el dispositivo, bien sea impresora o filmadora, así



Infini -D

Software producido por la compañía *Metacreations*, donde es posible crear animación tridimensional con efectos especiales.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

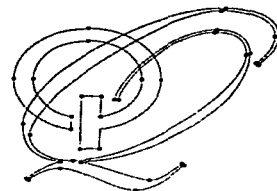
como conservar la máxima calidad aún si los objetos son ampliados, girados o distorsionados".⁴³

El dibujo orientado a objetos nos brinda la posibilidad de transformar objetos (rotación, desplazamiento, escala, distorsión, reflexión), intervenir en los atributos de línea (color, grosor, remate, vértice, estructura sólida o discontinua, etc), cambiar los atributos del relleno (degradado, color), construir mascarillas y patrones, establecer parámetros tipográficos, hasta la manera de intervenir en la disposición de los elementos en el espacio electrónico.

La imagen *bitmap* (mapa de bits), se basa en la definición de áreas cromáticas, esto quiere decir que los píxeles asumen diversos valores tonales. A un mayor número de *bits* por píxel tenemos mayores posibilidades de obtener valores deseados, debido a que ampliamos el número de combinaciones binarias; de esta forma tenemos imágenes desde escala de grises hasta una cuatricromía. Cabe aclarar que para la reproducción precisa de los matices cromáticos se requiere de un mínimo de 24 *bits* por píxel.

La imagen *bitmap* nos permite manejar herramientas de dibujo como lápiz, pincel o aerógrafo; así como la posibilidad de manipularla variando la exposición, el enfoque, crear sellos, degradados, interviniendo directamente en la definición de los parámetros. Es posible incluso manipular los valores ópticos producidos por la luz y el color: tono, saturación, luminosidad, contraste, sustitución de un color por otro, colorear una imagen monocroma, hacer balances de color entre otras posibilidades.

Es notable destacar la gran variedad de alternativas expresivas que brindan los filtros. Simulan tanto efectos naturales (agua, viento, fuego), como pictóricos (acuarela, fresco, carboncillo), hasta una basta gama de texturas, efectos luminicos, cromáticos y formales propios del lenguaje digital.



Dibujo orientado a objetos
Mediante trazos libres, junto con el
empleo correcto de las tangentes, es
posible crear trazos con alta calidad.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Imagen *bitmap*

⁴³ FUELSMAYOR, ELENA, *Rutón, Rutón...* pág. 153.

Gracias a las técnicas de selección y al manejo de capas y canales, es posible tener alternativas compositivas en las cuales podemos manejar imágenes de diversas naturalezas con alto grado de dificultad.

Sin duda una de las aportaciones más importantes de la tecnología digital al diseño gráfico es el de la **tipografía**, la **compaginación electrónica** y hasta la **reproducción digital**. La tecnología ha transformado el comportamiento del diseñador a través de la facilidad y rapidez en la realización de las propuestas gráficas, además de la visualización de los objetos de forma interactiva e inmediata.

Cabe aclarar que el éxito en el manejo de las herramientas digitales es directamente proporcional a la sensibilidad y destreza del usuario.

A continuación explicaré la metodología de trabajo del diseñador gráfico con el uso de la tecnología digital:

El diseñador parte de un problema o requerimiento y, en la mayoría de los casos, trabaja directamente en la computadora, donde desarrolla una serie de propuestas sin necesidad de hacer bocetos manuales.

Anteriormente, los bocetos eran aproximaciones al acabado final del proyecto, ahora es sencillo y rápido, desde el punto de vista del instrumento, hacer variantes, cada una de ellas con un acabado que no se puede distinguir del final.

El cliente conoce la propuesta de diseño a través de un *dummy*, muestra impresa digitalmente que presenta ya todas las características finales del proyecto. Cualquier cambio es fácil de realizar, por lo que se incrementa la productividad; los *dummy*s tienen una calidad visual a veces superior que el resultado de los sistemas de impresión como el *offset*, por lo cual es común que sean usados en comerciales en vez del producto impreso.



Revista Big. EUA,
número 23, 1999

42

Gracias a la manipulación fotográfica junto con los efectos especiales que ofrece la computadora, es posible simular de manera convincente el envejecimiento de una persona.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La compaginación electrónica, permite encadenar las páginas de un documento de acuerdo al orden deseado.

Luego del visto bueno del cliente, se procede a hacer un **original mecánico digital**. Este tiene las indicaciones pertinentes sobre registros, selección de color, suajes, dobleces y pasa a la siguiente fase del proceso a través de un disco o cartucho de información (como, por ejemplo, un *CD* o un *ZIP*) o por medio de una conexión directa (como cuando se trabaja en red o con un *modem*). Se envía además una impresión a color y en blanco y negro que sirve de referencia sobre lo que se quiere hacer.

El paso siguiente ocurre en un *bureau* de **pre-prensa digital**. Aquí se digitalizan las fotografías en alta resolución, se compagina, se hacen retoques digitales, positivos y negativos, ajustes y pruebas de color. Con lo resuelto en esta etapa, se pasa a la impresión.

Valga el comentario de que con el desarrollo de la tecnología actual, se empieza a desplazar a la película: en vez de hacer en la pre-prensa digital positivos o negativos para su envío a una imprenta, se imprime directamente sobre la placa de *offset*. Todo este proceso hasta terminarlo debe ser supervisado por el diseñador.

Revisemos las características del diseño digital, abordando primero el aspecto de la formación, actualmente y desde hace relativamente pocos lustros, existe la carrera de diseño gráfico en las universidades, durante la última década la habilidad manual del pasado se tradujo la operación de diversos programas que, mediados por el *hardware* son dirigidos desde el teclado y el ratón. No hay contacto directo con materiales y herramientas pues a través del ratón se tiene acceso a simulaciones de ambas cosas.

Como ya se ha visto, la computación ha aportado mayor rapidez y facilidad, es decir, mayor productividad.

Esto se puede ejemplificar en la edición, donde ahora es mucho más versátil y sencillo mover elementos, cambiar de color, ver diferentes perspectivas, quitar o añadir elementos. Existe la posibilidad de realizar copias

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

idénticas con sólo tocar un comando. En la forma tradicional esto suponía un alto grado de dificultad.

La permanencia del *software* y del *hardware* es limitada: continuamente salen al mercado equipos y programas que desplazan a los anteriores en uso y los vuelven obsoletos.

2.2.1 Lenguaje digital

La definición del lenguaje gráfico dada anteriormente es igualmente válida para este tema. En principio, el uso de computadoras como herramienta principal y a veces única, no cambia el hecho de que se trate de un conjunto de signos visuales, cromáticos, etc. tal y como se definió antes.

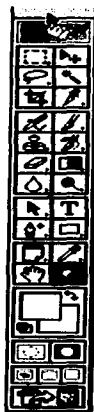
Lo que si cambia rotundamente, son los dos aspectos de los signos: el **técnico** -pragmático - y el **estético** -teórico y abstracto.-

Si se habla del primero, ya los signos no serán producto de un trabajo manual, las habilidades implicadas en el proceso conciernen al manejo adecuado de ciertos programas de computación. Ya no se usan tintas y lápices, sino sus simulaciones y otra gama de efectos y posibilidades propias de nuevo medio digital.

Debe hacerse notar, con respecto a esto último, que el lenguaje gráfico digital no se limita al acervo de imitaciones o simulaciones de las técnicas tradicionales, sino que amplía la gama de recursos y posibilidades visuales a niveles que no existían antes.

Ahora bien, si los recursos son diferentes, los resultados también lo serán, sobretodo porque el contexto es otro, donde los valores de consumo y desecho predominan en una atmósfera de prisa y fugacidad, donde el ritmo

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Barra de herramientas. Adobe Photoshop

Las herramientas digitales emulan por medio de íconos las relaciones más elementales para crear o manipular una imagen.

genera un quehacer social en el cual impera el mercantilismo urgente; por todo esto, los cambios son evidentes.

El uso generalizado de la computadora es reciente, se da a finales de la década de los ochenta y se consolida en los noventa, razón por la cual el lenguaje gráfico digital se podría decir que está en una fase de desarrollo, caracterizada por la permanente movilidad, cantidad y calidad de innovaciones tecnológicas que se suceden constantemente unas a otras, a veces casi de manera simultánea, tanto en *hardware* como en *software*.

En muy poco tiempo, se ha cambiado el uso del espacio y del formato, el color pigmento involucró al color luz, y con ello una serie de variables que inciden en una conceptualización diferente a la del lenguaje del diseño anterior.

En el presente, obviamente, también existen cánones y normas explícitos e implícitos que afectan todos los niveles del proceso aquí tratado. Lo interesante es que ahora están en una mutación y cambio constante con respecto a décadas anteriores, esto se aprecia en las diferentes formas de enfrentar el diseño. Se podría decir que hay experimentación y especulación estéticas en diferentes vías, acordes con los lineamientos de la cultura posmoderna.

Esto atañe en especial al aspecto estético del lenguaje digital. Como se había planteado, cabe hablar aquí de las habilidades de realización, que ahora tratan del dominio operativo de ciertos programas, de la creatividad y las condiciones subjetivas del diseñador. Un desequilibrio entre estos aspectos afecta el resultado final.

El punto que se quiere destacar aquí es que efectivamente existe un desequilibrio entre los aspectos: **técnico** -pragmático - y el **estético** -teórico y abstracto.-

Una de las razones de esta asimetría, es que se requieren soluciones rá-

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



45

April Greiman
Cartel compuesto de imágenes digitales para la
revista Design Quarterly, 1987 (61 x 183 cm)

Estética posmoderna.

pidas acordes a la nueva y mayor velocidad de resolución que permite la computadora coherente con las exigencias de mercado para reducir tiempos. Pareciera que ya no hay tiempo para madurar las ideas y bocetar, se descuida el concepto en aras de un efecto inmediato.

Otra razón es la obnubilación que producen las posibilidades digitales. La computadora presenta un catálogo de efectos especiales y recursos de manipulación de los signos gráficos del todo novedoso y en constante ampliación. Todos ellos son en cierta forma variantes de un número indefinido de posibilidades.

Por ser parte justamente de la fase inicial del desarrollo del medio digital, dichos recursos son comúnmente usados en forma recurrente, llegando a la marcada semejanza en los productos terminados, presentando solo un repertorio de efectos especiales logrados con la computadora.

Siendo así, el lenguaje gráfico digital predomina como un valor por sí mismo y no como vehículo de expresión de la persona que lo usa. Dicho de otra forma, la técnica digital debe estar al servicio del diseñador y no a la inversa, lo primero se podría interpretar como signo de inmadurez.

2.2.2 Expresividad en el diseño gráfico digital

El concepto de expresividad se aplica en líneas generales en una misma forma en este apartado, con la salvedad de las diferencias que a continuación se plantearán.

La expresividad en el diseño gráfico digital no está relacionada con la tradición de las artes plásticas como se había visto en el caso del diseño anterior a la computadora.

Actualmente, se pueden simular acabados de fresco, acuarela y otras



*Ghosting tool de Stageware Inc.
plug-in para Alias Wavefront Maya*

Aplicación que permite visualizar en una ventana los pasos de la animación tridimensional en forma conjunta.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

técnicas, pero en el producto terminado, la apariencia es otra. Pese a la existencia de filtros que imitan pinceladas o estilos pictóricos, en el resultado se distingue el trabajo de la computadora.

A lo que se quiere llegar, es que el lenguaje digital tiene una expresividad que remite a su propio universo, es **autorreferencial**. Cualquier referente externo, sea natural o cultural, es tamizado y se supedita a la apariencia y acabados propios e impuestos por las características del lenguaje digital.

Esto para no mencionar toda una gama de recursos nuevos desde los fractales hasta las nuevas texturas generadas, que reafirman imágenes que sólo existen en el universo de la computadora o cuya procedencia no es cabalmente comprendida por el diseñador.

Lo anterior, aunado a la naturaleza cambiante de este medio, obliga al diseñador a reconsiderar todo su repertorio expresivo y a adaptarlo a las posibilidades y limitaciones de este nuevo vehículo, tarea difícil pues se da una ruptura con toda la tradición estética anterior que conduce forzosamente a la redefinición del diseño gráfico.

Ya no hay una herencia a la cual apelar o que se pueda presuponer, sino que hay que construir nuevos mundos de significación, nuevas formas de expresividad y nuevas cargas simbólicas.

Considero que la presencia digital en el ámbito del diseño gráfico evidencia un cambio profundo en el acto mismo de realizar, introduciendo nuevas formas y cargas simbólicas, que por ningún motivo excluyen al vasto repertorio expresivo anterior a la aparición de la misma.

No se trata de estar a favor o en contra del cómputo y técnicas tradicionales, el objetivo es integrar.

El problema principal de esta etapa de transición reside en que, así como hay un desequilibrio dentro del lenguaje digital entre el cómo y el qué,



El concepto de geometría fractal se le atribuye a Benoit B. Mandelbrot, quien establece una analogía entre los principios biológicos de organización y el plan estructural de los seres vivos.

TRABAJOS CON
FALLA DE ORIGEN

de igual manera, en la actualidad se adolece de pobreza expresiva en los resultados. Ya se había mencionado, por ejemplo, como muchos diseños tienden a parecerse y a no ser más que catálogos de efectos.

Por otro lado, muchos recursos de la tradición anterior se han desechado sin reflexión alguna, por lo cual se desperdicia una gama de recursos que no tienen parangón en el mundo digital y que no están necesariamente obsoletos.

Es decir, el hecho de tener que crear nuevas formas de ver y trabajar el diseño, no debería implicar la renuncia a elementos anteriores que aún pueden aportar lo suyo. No se confunda esto con revivir procesos anacrónicos que ya no vienen al caso, todo lo contrario, se trata de enriquecer los aportes del diseño digital con recursos adicionales que no compiten con él o menoscaban sus grandes e innegables ventajas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3

49

EXPRESIVIDAD EN EL DISEÑO GRÁFICO

3.1 Parámetros de análisis

LOS INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE TRABAJO TIENEN SU PROPIO Y PARTICULAR CARÁCTER, LA PREVIA ELECCIÓN DE LA TÉCNICA NORMALMENTE ES PRODUCTO DE UN OBJETIVO A PLASMAR.

Mi propuesta estriba en la premisa de que los valores universales de la expresión son concretamente atemporales, lo que significa que no cambian, mucho menos por una técnica nueva. Tanto los métodos tradicionales como los digitales tienen su propia mística.

La tecnología digital en su muy corta historia, persigue valores muy concretos que en esta era son de gran utilidad, de ahí su incondicional aceptación y valoración: velocidad, perfección, duplicación exacta, etc.

Estas cualidades como plusvalía nos llevan a una técnica excepcional que sin temor a equivocarnos nos distrae de la esencia del diseño y sus objetivos. Por esta razón estimo la importancia de reflexionar y analizar nuestros proyectos con más método que el mero afán de dar una receta rápida ceñida a la velocidad digital, que sirva para organizarnos conceptualmente, tal y como se hace en otras disciplinas como arquitectura, diseño industrial, pintura, etc.

Más que una actitud de estricta disciplina, la reflexión analítica y metodológica se convierte en condición o herramienta intelectual para alcanzar acertadamente nuestros objetivos.

El diseño gráfico está en proceso de fortalecimiento y, si bien es cierto que muchas de nuestras técnicas de expresión provienen de una larga his-

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

toria vinculada con las artes plásticas, pintura, escultura, grabado, etc. también intervienen otras disciplinas en el marco de la comunicación, esto da como resultado un quehacer francamente interdisciplinario cuyo objetivo de comunicar no se supedita a la estética *per se*.

"Para el diseño, su desiderátum es la forma sincrética, o sea una forma que responde simultáneamente a varios códigos (el paraguas, el ánfora). La forma tecnológica (construcción), la forma ergonómica (uso), la forma simbólica (identificación) y la forma estética (sensación) coinciden".⁴⁴

Los métodos de análisis gráficos y formales no son algo nuevo, en la mayoría de los casos obedecen a épocas y disciplinas específicas, cabe mencionar a Erwin Panofsky en sus *Estudios sobre Iconología*, donde es evidente que todos esos argumentos serían inoperantes aplicándolos al diseño gráfico.

"Contenido temático natural o primario (descripción pre-iconográfica). Contenido temático secundario o convencional (análisis iconográfico). Significado intrínseco o contenido (interpretación iconográfica)".⁴⁵

El punto es: qué hacer con el análisis del diseño gráfico en el momento más crítico y cambiante de su historia producto de los desarrollos tecnológicos.

Uno de nuestros objetivos radica en proponer un modelo de análisis que permita al diseñador acercarse a la comprensión de lo diseñado conforme a sus necesidades.

Un criterio de análisis formal debe considerar que la expresión implica, como mencioné en el primer capítulo, una objetivación formal portadora

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

⁴⁴ ARFUCHI, LEONOR; CHAVES NORBERTO; LEDESMA MARÍA. *Diseño y Comunicación: Teorías y Enfoques Críticos*, pág. 107.

⁴⁵ PANOFSEKY, ERWIN. *Estudios sobre Iconología*, pág. 25.

de sentido y expresión. Así es que cada signo que integra una pieza de diseño gráfico es digno de análisis y a la vez tiene que ver directamente con su connotación. Como lo menciona Kant en su *Critica de la Razón Pura*:

"No existe contenido que no sea interpretado de acuerdo con alguna forma".⁴⁶

Para estructurar una posible taxonomía podríamos hacer una clasificación básica: *la intención expresiva del diseño*.

• *Expresión con intención poética:*

Es aquí donde la expresión *per sé* logra su materialización, donde la necesidad interior del autor cobra vida hacia una dimensión material sin rumbo definido. En la expresión con intención poética se evidencia un vínculo directo y afectivo entre el autor, sus experiencias y la obra. Esto sin duda obliga tanto a una formación plástica, así como al manejo de conceptos universales como: armonía, ritmo, unidad, coherencia, plasticidad, etc.

El objeto expresivo, en este caso, no tiene vigencia, perdura gracias a su función poética, Jakobson la explica como la relación del mensaje consigo mismo. "El referente pierde su categoría de instrumento de la comunicación y se convierte en su objeto".⁴⁷

• *Expresión con intención comunicativa:*

La expresión en este caso se halla al servicio de la comunicación. Se evidencia alguien que quiere decir algo, con objetivos muy concretos. El estilo del autor, su necesidad interior y el vínculo de sus experiencias quedan en segundo plano.

La expresión con intención comunicativa demanda conocimientos intra e interdisciplinarios por parte del diseñador. El objeto de comunicación gráfica manifiesta una vigencia en cuanto a información, quedando al paso del tiempo únicamente la expresividad y el estilo. Cabe destacar aquí que la función poética del signo va más allá de la comunicación y es parte inseparable de ésta.



YVES KLEIN
Shroud Anthropometry 20 - Vampire; 1960
Óleo sobre lienzo; 109.2 x 76.2 cm
Colección particular

⁴⁶ READ, HERBERT. *Los Orígenes de la Forma en el Arte*. pág. 93.

⁴⁷ LÓPEZ, JUAN MANUEL. *Semiótica de la Comunicación Gráfica*. pág. 217.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Retomando a Mikel Dufrenne en su *Fenomenología de la Experiencia Estética*:

"(...) la obra dice algo, directamente, más allá de su sentido inteligible (...)"⁴⁸

De acuerdo al grado de propuesta expresiva por parte del autor tenemos:

• *Diseñador con propuesta expresiva propia*

Tratamos aquí de un diseñador que experimenta, propone y crea recursos expresivos propios.

"La importancia del artista", sigue diciendo Matisse, "se mide por la cantidad de nuevos signos que haya introducido en el lenguaje plástico".⁴⁹

• *Diseñador sin propuesta expresiva propia*

La expresión se logra retomando elementos expresivos ya elaborados como pinturas, grabados, dibujos que no necesariamente haya realizado el diseñador. Desde del punto de vista de la coherencia formal, la expresividad constituye la articulación compleja de elementos con un campo semántico específico.

A continuación estableceré un criterio de análisis acorde con el aspecto denotativo y connotativo de la expresión. Esta propuesta estará enfocada en el género editorial de revista, la cual servirá de parámetro de valoración en nuestro análisis expresivo.

Dentro del fenómeno de la comunicación abarcamos aspectos **sintácticos** (configuración), **semánticos** (significación) y **pragmáticos** (interpretación), los cuales mantienen una estrecha relación con la comunicación visual. Al ser la expresión el motivo principal de nuestro estudio analizaremos si el mensaje tiende a este enfoque.

⁴⁸ DUFRENNE, MIKEL. *Fenomenología de la Experiencia Estética*, pág. 372.
⁴⁹ GAUTHIER, GUY. *Veinte Lecciones Sobre la Imagen y el Sentido*, pág. 181.



Milton Glaser
 cartel *Art is...*, 1996

La integración de la palabra con la imagen evidencian la intención comunicativa del cartel.

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

Dentro del aspecto **sintáctico** -el de la configuración- consideraremos una **expresividad básica** y una **compleja**.

"La nueva sintaxis sería el estudio de los significados de los signos resultantes de las relaciones o conexiones que se establecen entre éstos, puesto que al configurarse las relaciones entre los diferentes significados de cada signo, nace la sintaxis".⁵⁰

a) Expresividad básica:

Esto implica visualizar los elementos formales como piezas únicas y aisladas dentro de una composición.

En el aspecto **sintáctico** -el de la configuración- se establecen relaciones formales entre los signos.

"La forma fisionómica del signo, su ritmo, su estructura, el tratamiento, el peso, el movimiento, la orientación, el equilibrio (...) contribuyen a formar el conjunto de factores que constituyen globalmente el contenido primordial expresivo de un signo".⁵¹

Consideraremos tipografía, imagen, esquema cromático, textura y elementos estilísticos.

Tipografía: En este caso hablaremos de una imagen visual escrita y sonora a la vez. Esta correspondencia es indispensable en la efectividad de un mensaje de comunicación visual.

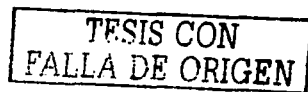
Sin embargo es importante recalcar que la tipografía va más allá de un factor de legibilidad, constituyendo un elemento gráfico expresivo.

Legibilidad: "La cualidad que tiene un escrito de ser legible".⁵²

⁵⁰ LOPEZ, JUAN MANUEL. *Semiótica de la Comunicación Gráfica*, pág. 469.

⁵¹ FAHRIS-GERMANI, *Fundamentos del Proyecto Gráfico*, pág. 80.

⁵² DE BUEN, JORGE. *Manual de Diseño Editorial*, pág. 39.



"La imagen general de armonía y de buena legibilidad de una página impresa depende de la claridad de las formas de los tipos, de su tamaño, de la longitud de las líneas, de la separación entre ellas y de la amplitud de los blancos marginales".⁵³

Emil Ruder indica "La tipografía está sometida a una finalidad precisa: comunicar información por medio de la letra impresa".⁵⁴

Dentro del género editorial de revista incluiremos: familia, peso, puntaje, interlineado, cabeza, subcabeza, capitulares, cuerpo de texto, folios, cornisas y pies de foto.

Imagen: Consideraremos el grado de **iconicidad** y los **niveles de abstracción**. El primero se refiere al nivel de realismo de una imagen en comparación con el objeto que ella representa. Lo clasificaremos en **isomorfismo**, **mesomorfismo** y **amorfismo**.

El segundo, el de la **abstracción**, se refiere a los rasgos particulares y cualidades estructurales de la forma conocidos a través de la percepción visual. La filósofa americana Suzanne Langer, afirma que las imágenes abstractas son naturalmente expresivas. En el caso de imágenes figurativas tomaremos en cuenta la comunicación no verbal, el lenguaje de los gestos como elementos básicos en la expresividad.

"Suzanne Langer desarrolla un enfoque del arte como algo definido por una finalidad ideal y transhistórica, que es precisamente su valor expresivo. Para ella, la expresividad está no sólo presente, sino idénticamente presente, en todas las obras de arte: lo que expresa son sentimientos (*feeling*), y la expresión es la encarnación de una forma abstracta, es lo que da forma simbólica al *feeling*. Desde esta perspectiva, si el arte no imitativo, el arte que transforma la realidad, se concibe como más fuertemente

La colombe poignardée et le jet d'eau



Guillaume Apollinaire
poema de *Calligrammes*, 1918.

La tipografía se convierte en un elemento gráfico expresivo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

⁵³ MÜLLER-BROCKMANN, JOSEF. *Sistema de Reticulas*, pág. 49.

⁵⁴ DE BUEN, JORGE. *Manual de Diseño Editorial*, pág. 42.

expresivo, el arte imitativo puede serlo también a condición de evitar la copia pura y simple de las apariencias, para dedicarse a "reflejar formas naturalmente expresivas".⁵⁵

Esquema cromático: Rudolf Arnheim nos dice que éste ejerce un lazo emocional de receptividad e inmediatez con el receptor. A diferencia de la forma a la cual atribuye aspectos de organización intelectual, más que sensible.

Independientemente de toda la carga de referentes simbólicos que se le reconocen al color, no olvidamos factores de índole fisiológico que influyen en su percepción.

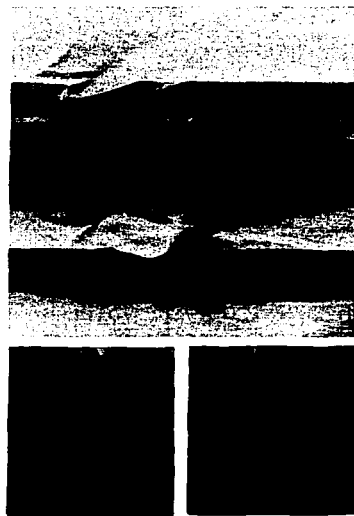
"la luminosidad fuerte, la saturación elevada y los matices de onda larga producen excitación".⁵⁶

Dentro del análisis editorial incluiremos: al color a través de su denominación cualitativa: tono, saturación y brillantez (HSB); relaciones cromáticas en la tipografía y proporciones en los blancos.

Textura: tenemos aquí un elemento determinante en el valor expresivo de una obra. Está relacionada con valores tanto de naturaleza **visual** como **táctil**. Dondis afirma que la textura:

"... está relacionada con la composición de una sustancia a través de variaciones diminutas en la superficie del material".⁵⁷

Munari la refiere como un elemento que sensibiliza y caracteriza materialmente a las superficies. Existen texturas visuales y táctiles, orgánicas



Kunio Shimizu
exhibición personal, Japón 1973.

Las imágenes abstractas, junto con el manejo de la técnica y el color hacen que éstas posean un alto nivel de expresividad.

⁵⁵ AUMONT, JACQUES. *La Imagen*, pág. 296.

⁵⁶ ARNHEIM, RUDOLF. *Arte y Percepción Visual*, pág. 368.

⁵⁷ DONDIS, D. A. *La Sintaxis de la Imagen*, pág. 70.

(generadas por la naturaleza de materiales como piedra, madera, cristal, etc.) y artificiales (generadas por la tecnología).

"Es la misma materia de textura la que forma las imágenes, al densificar o espaciar el fondo".⁵⁸

Dentro de nuestro análisis editorial integraremos a la: mancha tipográfica y los elementos gráficos como ornamentos, marcas de agua y sombras.

Elementos estilísticos: lo consideraremos como una constante por formar parte de los parámetros editoriales.

"(...) la expresión nunca es absoluta, sino referida siempre a un conjunto de convenciones, a un sentido común de lo administrable, normal o extraordinario: en pocas palabras a un estilo".⁵⁹

Los elementos estilísticos indican las categorías estéticas dominantes en un tiempo y lugar determinados, haciendo una descripción de los códigos: **tipográfico, cromático, morfológico y fotográfico.**

b) Expresividad compleja:

Se trata aquí de hacer un análisis de la estructura y articulación que los elementos guardan entre sí.

"La finalidad de la composición se resuelve, pues, en el lenguaje necesario e indispensable para transmitir el valor expresivo propio de cada obra. No obstante, el lenguaje queda como algo inherente e innato a la obra misma, siendo expresión y objetivación de una idea; nace con el signo y está ligado a su comprensión; evidentemente, la obra puede expresarse con un lenguaje claro y explícito, o bien, oscuro y hermético".⁶⁰

⁵⁸ MUSARI, BRUNO. *Diseño y Comunicación Visual*, pág. 21.

⁵⁹ AUMONT, JACQUES. *La Imagen*, pág. 303.

⁶⁰ FABRIS-GERMANI. *Fundamentos del Proyecto Gráfico*, pág. 55.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Bernhard Heiliger
Exposición *Ars Porcellana*,
Colonia, Alemania, 1966.

El manejo de los materiales brindan tanto texturas visuales como táctiles.

Tomaremos en cuenta la vinculación imagen-tipografía, recorrido visual, jerarquía, composición y diagramación.

Vinculación imagen tipografía: la tipografía y la imagen no son aspectos aislados, forman parte de un todo. Desde el punto de vista expresivo aspectos como **figura-fondo-figura**. Está relacionado con la luz que reflejan los objetos de nuestro campo visual, los elementos de baja energía o contraste débil los denominamos como fondo, los de alta energía y mayor contraste los clasificamos como figura. En el ámbito editorial la mancha tipográfica (figura) interactúa con el blanco del papel (fondo) y a su vez con otro elemento ya sea texto o imagen (figura). Dichos elementos intervienen en una expresividad dinámica de fuerzas visuales.

Contornos: una manera en que el fondo se convierte en figura es por medio de éstos, donde ubicamos un juego de tensiones visuales a través de formas externas e internas, Rudolf Arnheim indica:

"Con cada cambio del contorno cambia también la superficie interna, siempre adoptando la forma más simple que sea posible".⁹¹

Estos límites los clasificamos en contornos **definidos** (a través de formas básicas bien resueltas) y de **delineado** (por medio de trazos que perfilan imágenes o textos).

Estos elementos enriquecen visual y semánticamente una página.

Recorrido visual: este factor se refiere a la lectura de la información. En el género editorial de revista, debido a su naturaleza dinámica, un aspecto importante es guiar al lector y señalar el contenido.

STADT
THEATER
BASEL



Elementos estilísticos.

Las características visuales del estilo suizo son las de la unidad visual del diseño lograda por medio de la organización asimétrica de elementos dibujada sobre una red dibujada matemáticamente; una fotografía objetiva y el uso de tipografía *sans-serif*.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

⁹¹ ARNHEIM RUDOLF. *Arte y Percepción Visual*, pág. 227.

"(...) no hay una única manera de transitar por una revista lo que el trabajo del diseñador sea una difícil tarea, ya que está en la obligación de guiar al lector, de señalar contenido".⁶²

Se incluyen factores como capitulares, sangrías, medianiles, márgenes y ubicación.

Jerarquía: el objetivo consiste en crear tensión visual dentro de una unidad armónica. La página está sometida a fuerzas visuales que interactúan unas con otras, sin embargo existen factores como tamaño, color y ubicación que definen rangos de importancia compositiva.

En el ámbito editorial estudiaremos:

Puntaje: se refiere al tamaño de la tipografía, se mide con la distancia de las ascendentes a las descendentes.

Peso: dentro de una familia tipográfica existen variantes de grosor: ultrafina (*thin*), superfina (*extralight*), fina (*light*), regular (*regular, book*), mediana (*medium*), seminegra (*demi, semibold*), negrilla (*bold*), supernegra (*extra bold, black*), ultranegra (*ultrabold, heavy*).

Interlínea: el espacio en blanco medido entre líneas de texto.

Color: los estímulos visuales cromáticos que generan el tono, saturación y brillantez establecen jerarquías dentro de la estructura compositiva de la página.

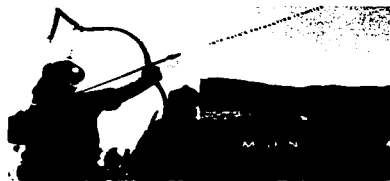
Composición: la disposición de un conjunto de signos en un espacio-formato, necesariamente constituye una forma de expresión.

Indica Matisse: "Composición es el arte de coordinar, en función decorativa, los diversos elementos de que dispone el artista para expresar determinados sentimientos".⁶³

⁶² LESLIE, JEREMY. *Nuevo Diseño de Revistas*, pág. 76.

⁶³ FABRIS-GERMANI. *Fundamentos del Proyecto Gráfico*, pág. 13.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Revista *Travel and Leisure*
American Express Publications.

El manejo de tensiones visuales en el diseño de la doble página, genera un recorrido visual evidentemente dinámico.

Esta puede ser:

Dinámica: genera una sensación de movimiento, transformación y evolución. A pesar de esto el objetivo es generar la unidad visual entre los diversos signos visuales que conforman la composición.

Estática: el objetivo es buscar armonía a través del equilibrio por simetría o por compensación de pesos visuales. Proporciona tranquilidad a la visión centrándose en la forma eliminando la movilidad.

Equilibrio: se refiere al ajuste de pesos de cada uno de los elementos que conforman la composición, sin haber fuerzas visuales predominantes; la imagen resultante nos da una sensación de estabilidad y calma. El equilibrio se puede generar a través de la simetría especular o por compensación de pesos visuales.

Tensión máxima: la composición presenta una zona de fuerza de atracción predominante por las características de la forma (figura, tamaño, color y textura) o por las relaciones de dirección, posición, espacio y gravedad que generan en la imagen. El ángulo superior derecho es el lugar de máxima tensión.

Tensión mínima: la composición presenta una zona mínima de tensión. El ángulo inferior izquierdo es el lugar predominante para generar tensión mínima.

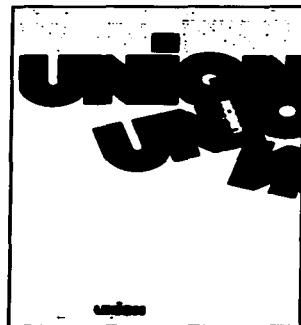
Simplicidad: se genera a partir de la disposición armónica de pocos elementos en un espacio formato. Desde el punto de vista de la legibilidad en el ámbito de la comunicación gráfica podríamos indicar que lo menos es más.

Diagramación: constituye el sistema de ordenación a partir del cual se ubican elementos icónicos, tipográficos y cromáticos. Jaques Aumont indica que las dimensiones del espacio-formato intervienen directamente en el contenido expresivo de la obra. A mayor formato, mayor fuerza expresiva. Incluiremos en este caso un lazo entre presencia física de la materia y expresión.

"El primero de los medios para crear una imagen reputada como expresiva, es, pues, muchas veces, incluir en ella "más" materia (...) los años seten-

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

60



Siegfried Odermatt,
anuncio de la *Union*, 1968.

Composición dinámica en tensión máxima.

ta y ochenta vieron así producirse gran número de pinturas de muy gran formato, productoras de un efecto específico (expresivo, si se quiere) por el simple hecho de su gran tamaño".⁶⁴

Es importante destacar que la ruptura de los convencionalismos existentes va íntimamente ligado con la expresividad.

"(...) las revistas producidas fuera del circuito comercial pueden experimentar más a fondo con el formato".⁶⁵

En nuestro análisis se refieren aspectos como:

Formato: se refiere a las dimensiones del espacio. Algunos ejemplos de formato son: A1, A2, A3, A4, A5.

Reticula: divide al espacio en secciones moduladas.

"una estructura invisible que guía la colocación de los gráficos y el texto en la página".⁶⁶

Campos: se refiere a la subdivisión de la retícula en campos o espacios más reducidos a manera de reja.

Caja tipográfica: es el espacio donde se dispone el texto, imágenes, placas y demás elementos que intervienen en la composición editorial. Anteriormente se refería a la organización de los tipos móviles en la caja.

Ancho de columna: factor ligado directamente al factor de legibilidad, se considera como óptimo un párrafo de 7 a 10 palabras por línea. Mientras más ancha sea la columna, mayor debe ser el interlineado, de manera que el ojo no se pierda al buscar el principio del siguiente renglón.

Interlineado: el espacio en blanco medido entre líneas de texto.

Espaciamiento: el espacio existente entre palabras, entre letras, entre párrafos, entre secciones.

⁶⁴ AUMONT, JACQUES. *La Imagen*, pág. 299.

⁶⁵ LESLIE, JEREMY. *Nuevo Diseño de Revistas*, pág. 10.

⁶⁶ KING, STACEY. *Diseño de Revistas. Pasos para Conseguir el Mejor Diseño*, pág. 157.



Judy Pfaff
Deep Water, 1980
Galería Solomon, N.Y.
Instalación.

El formato y la ruptura de los convencionalismos existentes de la obra tienen injerencia directa en la expresividad de la misma.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En el nivel sintáctico incluiremos variables como: técnicas de representación, realización e impresión, así como sustratos diversos que intervienen en la expresividad de la obra.

En el aspecto **semántico** -el de la significación- se establecen parámetros de relación entre el significado y el significante, el signo se considera en relación con lo que significa.

En este nivel estudiaremos los **recursos retóricos** y los **componentes del sentido**; variables como el contexto visual, discursivo, de situación, regional, emocional y cultural.

En el caso de los recursos retóricos citaremos a las principales figuras retóricas que se clasificarán por adjunción, supresión, sustitución e intercambio.

• *De adjunción:*

Repetición. Consiste en la acumulación reiterativa del mismo signo varias veces.
Acumulación. "Consiste en la presencia simultánea de signos de manera tal que se logre una sobre significación a través del acopio y aglomeración de los mismos".⁶⁷

Oposición. Se ubican personajes, objetos, ambientes de diversas características para oponer un signo a su contrario con fines adaratorios y enriquecedores.

• *De supresión:*

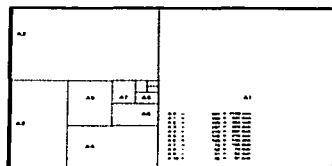
Sinécdoque. Consiste en representar el todo a través de la parte.

• *De sustitución:*

Metáfora. "en la metáfora se sustituye un signo por otro, enriqueciendo así el significado".⁶⁸

Metonimia. Representa las causas a partir de sus efectos.

Hipérbole. "intensifica el significado al máximo a través del incremento (o la disminución) exagerados del valor o de la fuerza de los objetos presentados.

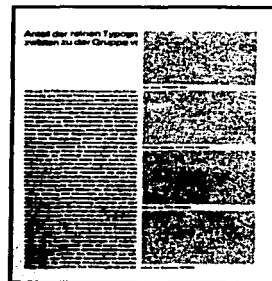


Formatos DIN A0-A10
 Las dimensiones básicas del pliego de la serie
 A son de 841 x 1189 mm

edener Länder zur Hand und b
 3 Erscheinung bezeichnet werd
 zuzuschreiben, der aber, zuma
 ür das Bodenständige; es ist w

Interlinea

62



Reticula con ocho campos, dejando una línea
 de cada ilustración para el correspondiente pie

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

⁶⁷ LÓPEZ, JUAN MANUEL. *Semiótica de la Comunicación Gráfica*, pág. 355.

⁶⁸ *Ibid.*, pág. 364.

Lo insólito de su presentación, se origina en un proceso de substitución de identidades, que se traduce, lógicamente en la motivación del receptor".⁶⁹

De intercambio:

Gradación. Tiene como principal objetivo el manejo de la profundidad del espacio. El signo se aleja o se acerca al perceptor en un espacio determinado.

Pregnancia. Consiste en el cambio secuencial de un signo por otro.

Los **componentes del sentido** lo constituyen:

Significante. Según Saussure, es una imagen acústica; según Peirce, un representamen, un signo.

Significado. Según Saussure, es un concepto; según Peirce un interpretante, una imagen mental.

Signo. Según Peirce, "una cosa que está para alguien en lugar de otra cosa bajo ciertos aspectos o capacidades". Representamen.

Icono. Según Peirce, "es el signo que se refiere al objeto que denota en virtud de sus características propias".

Símbolo. Según Peirce, "es un signo constituido como signo fundamentalmente por el hecho de ser comprendido o utilizado como tal".

Índice. Según Peirce, "es el signo que refiere al objeto que denota en virtud del hecho de estar realmente atañido por éste".

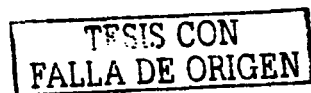
Existen variables en el nivel de la significación como lo son los **contextos**, éstos ejercen una relación directa con el factor semántico, a continuación citaré la clasificación de Luz del Carmen Vilchis, en su libro *Diseño Universo de Conocimiento*:

"**Contexto visual.** Elementos o complejos perceptuales al discurso.

Contexto discursivo. Abarca el sistema universal de significados al que pertenece un discurso o género y determinan su sentido y validez.

Contexto de situación. Circunstancias particulares que rodean un discurso

⁶⁹ *Ibid.*, pág. 361.



visual, se comprenden en el binomio espacio-tiempo del discurso (...)

Contexto regional. Espacio cognoscitivo dentro del cual un signo visual funciona en determinados sistemas de significación, pueden distinguirse zona, ámbito y ambiente.

Contexto emocional. Aspectos afectivos que se relacionan con el o los significados que presenta o implica un discurso visual.

Contexto cultural. Conjunto de elementos y situaciones que se relacionan con el modo de vida, hábitos, costumbres, conocimientos y vínculos valorativos: artísticos, religiosos, políticos, etc".⁷⁰

En el aspecto **pragmático*** -el de la interpretación- es necesario un sujeto que reciba una serie una serie de estímulos a través de un espacio y un tiempo. Va ligado directamente al efecto que tenga un signo sobre sus destinatarios, así como el uso que se hagan de ellos.

"En este nivel, y como primer requisito, los signos deben, forzosamente, quedar comprendidos dentro de las prácticas socio-culturales del receptor. Mientras más cercanos sean a estas prácticas, las posibilidades de aceptación por el usuario serán más intensas y será más fácil que se cubran los otros niveles".⁷¹

Consideraremos al proceso de **percepción** y al **conocimiento previo** del perceptor; variables como el impacto visual, la eficacia sintáctica y emocional, el grado de innovación, intención y congruencia.

La percepción constituye la interpretación de las sensaciones incluyendo significado y organización; a diferencia de las sensaciones que son las experiencias básicas e inmediatas generadas por estímulos simples aislados. En este proceso destacamos la importancia del conocimiento previo que nos da el estar inmersos en un contexto histórico rico en estímulos, para la correcta interpretación de los mismos.



Frieder Grindler
Ilustraciones para calendarios de la *South
German Broadcasting School*, 1972.

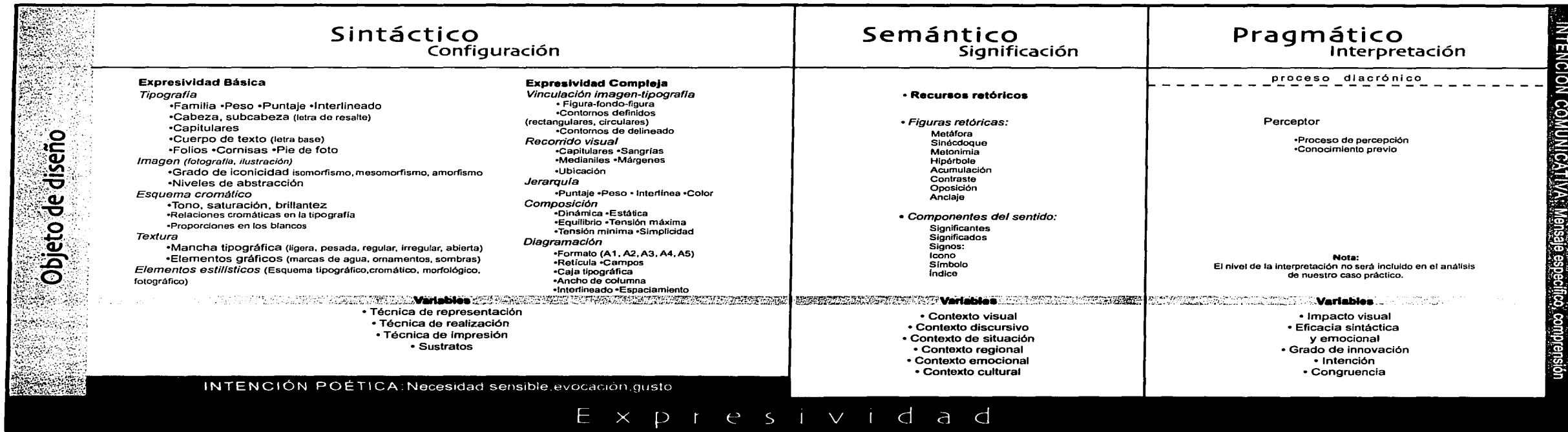
Metáforas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

⁷⁰ VILCHES, LUZ DEL CARMEN. *Diseño Universo de Conocimiento*, pág. 42.
⁷¹ LÓPEZ, JUAN MANUEL. *Semiótica de la Comunicación Gráfica*, pág. 459.
* Este nivel no será incluido en el análisis de nuestro caso práctico.

"También nuestros conocimientos y expectativas nos conducen a tratar de "darle sentido" a los estímulos ambiguos, explorándolos hasta que nuestras percepciones sean claras".⁷²

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



66

⁷² W. MATLIN, MARGARET, J. FOLEY HUGEL, *Sensación y Percepción*, pág.12.

3.2 Análisis en el diseño gráfico tradicional

Género literario de revista

LA RAZÓN PRINCIPAL PARA ELEGIR EL GÉNERO EDITORIAL DE REVISTA FUE QUE con base en su materialización, es posible apreciar el manejo e interrelación de los recursos expresivos del diseño gráfico. Gracias a su periodicidad, la revista permite la evaluación continua de aspectos sintácticos, semánticos y pragmáticos desde el punto de vista diacrónico.

La revista está constituida por portada, contraportada e interiores. La portada representa un lazo de comunicación e inmediatez con el receptor, de ahí que una buena portada debe ser memorable y reflejar el carácter editorial de la publicación. En los interiores se involucran aspectos que van más ligados al aspecto pragmático de legibilidad y a la comprensión del mensaje impreso.

El género editorial integra relaciones morfológicas, cromáticas, tipográficas e icónicas sumamente complejas, en donde podemos apreciar diversos excedentes de sentido relacionados con la expresividad.

Objeto de estudio

La selección de una revista mexicana de corte literario como: *Vuelta* y su segunda etapa *Letras Libres*, radica en el interés de hacer un análisis expresivo de una revista con trayectoria editorial definida en México.

Vuelta es una revista de corte literario fundada por Octavio Paz, producto de la desaparición de la revista *Plural*. El primer número fue lanzado al mercado en diciembre de 1976 y el último en diciembre de 1996.

"*Vuelta* quiere decir regreso al punto de partida y; asimismo, mudanza, cambio..."⁷³

El 16 de agosto de 1991 Octavio Paz escribe una carta a Enrique Krauze en donde plantea la necesidad de: un cambio definitivo en *Vuelta* o bien crear una nueva revista.

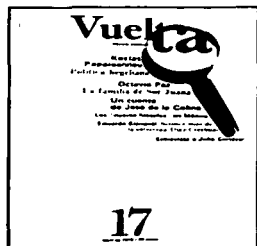
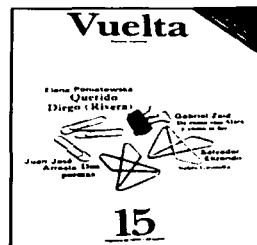
A la muerte de Octavio Paz en 1998, Krauze quien era subdirector de *Vuelta*, retoma el proyecto y lanza al mercado una nueva revista llamada *Letras Libres*.

Desde el punto de vista estético, -que constituye la parte primordial de trabajo de comunicación gráfica- empezaré por mencionar que Vicente Rojo, participa activamente en el diseño de las portadas en el periodo de 1978 a 1982. En aquel entonces la revista se realizaba en Imprenta Madero, siempre a la vanguardia en soluciones técnicas con información visual de primer orden.

La inquietud de Vicente Rojo era proponer anualmente un concepto propio en las portadas. Podemos apreciar en el primer año fotos de materiales utilizados por los escritores: lápices, clips, gomas de borrar, cintas de máquinas de escribir, etc.; en el segundo la introducción de tipos móviles y de elementos de imprenta, en el tercero certificados, en el cuarto papel doblado, etc.

Posteriormente a esta etapa, desde el punto de vista formal, la propuesta de diseño adquiere cierta monotonía al presentar imágenes en recuadros y recursos tipográficos de forma aislada. Es importante evidenciar la presencia del diseño asistido por computadora en los últimos números, en donde sin perder el estilo editorial, se manejan variantes en el recurso cromático, fotográfico, tipográfico, y compositivo en general.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Portadas diseñadas por Vicente Rojo
Nº 15 y Nº 17, Febrero y Abril 1978.

⁷³ PAZ, OCTAVIO. *Colección Exclusiva XVIII Años con Vuelta*, pág. 7.

A continuación vincularé el modelo de análisis antes citado con la revista *Vuelta*.

Expresividad básica

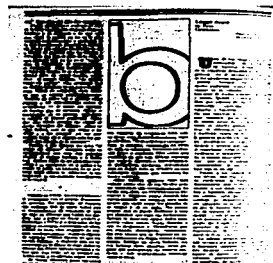
Tipografía.

En los primeros números de la revista *Vuelta* tenemos portadas resueltas tipográficamente y en los interiores existe:

- **Normalización tipográfica rígida y monótona:** la caja tipográfica estaba sujeta a los sistemas de fotocomposición y pre-prensa tradicionales, generar movimiento y ritmo en la publicación era una labor ardua limitada a las habilidades del formador. El diseño de la misma era repetitivo haciéndolo sumamente predecible.
- **Limitación en la diversidad de fuentes por página:** las fuentes utilizadas se condicionaban a la disponibilidad de los tipos y a las posibilidades de la caja tipográfica.
- **Variedad de puntajes limitados en un solo formato:** generalmente se manejaban dos tamaños tipográficos en un formato: una cabeza y un cuerpo de texto.
- **Poca versatilidad en capitulares:** se sujetaban a una familia, peso y puntaje específico. Predominaba el uso de una tinta, sobre fondo blanco.
- **Poca flexibilidad en control de variables:** debido a que las variables de un escrito se hacían desde un punto de vista análogo el proceso de edición y visualización de la mancha tipográfica e imágenes se condicionaban a las habilidades del formador. Modificar una variable implicaba la repetición del arte.
- **Vinculación tipográfica limitada a las habilidades del formador:** la implementación de recursos como los textos calados en blanco, tipografía sobre de imágenes, dependían de las habilidades manuales del formador.

Técnicamente la revista *Vuelta* presenta las siguientes características tipográficas:

Familia. La familia predominante para los cuerpos de texto es la Times New Roman, en elementos secundarios se utiliza tipografía sin patines (Helvética). Cabe mencionar que *Vuelta* en los últimos números, emplea cabezas con tipografía patinada en versales y versalitas.



Normalización tipográfica rígida y monótona.

Voy pa
san la
la llat
lago.
Aprie
parec
de los
mis pasos, aquí y allá, s
de un umbral, ateuana i

Flora
vado
Luis
eben acorda

Poca versatilidad en capitulares.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Peso. En los primeros números, la mancha tipográfica posee pesos medios en promedio. La lectura de la información es pesada.

En los últimos ejemplares existe una variedad en pesos tipográficos (delgadas, regulares, negrillas) por lo que la lectura se hace más ligera.

Puntaje. En la primera etapa de *Vuelta* podemos notar contrastes muy marcados en tamaños tipográficos: tenemos cabezas de 10 a 23 pts, subcabezas de 11 pts, cuerpos de texto de 8.5 a 10 pts, cornizas de 11 a 20 pts., capitulares de 22 a 53 pts. En pies de foto y folios tenemos una constante en 8 pts.

En los últimos números de la publicación el puntaje posee características más constantes: cabezas en 18 pts., subcabezas en 13 pts., cuerpos de texto en 9 pts., cornizas en 7 pts, capitulares en 44 pts., pies de foto y folios en 8 pts.

Cabeza. Tipografías con patines o sin patines, en los últimos números predomina el uso de versales y versalitas.

Subcabeza. En la primera etapa de *Vuelta*, en la mayoría de los casos, son inexistentes. En los últimos números tienen una relación más estrecha con las cabezas, se emplean versales y versalitas, con un peso ligero.

Capitulares. Se utilizan generalmente tipografías sin patines y por lo general pesadas, en últimos números la fuente tipográfica es mucho más armónica con el cuerpo de texto y son ligeras.

Cuerpo de texto. Existe una marcada diferencia entre los primeros ejemplares que se valían de la composición tipográfica a los últimos donde se percibe la presencia de la computadora. Esta diferencia radica que con la presencia digital, los atributos del texto poseen una mayor legibilidad que con los de la composición manual.

Folios. Éstos más que tener atributos de orden estético obedecen a la funcionalidad. En los primeros ejemplares la tipografía predominante es de palo seco, con variantes en la ubicación; en los últimos ejemplares existe uniformidad en ubicación y familia tipográfica. En algunos casos se incorpora el logotipo de la revista, junto con la fecha.

Cornizas. En la primera etapa existe amplia diversidad en el manejo de éstas (puntaje, familia, peso, ubicación), en la última existe mucho más rigor en la ubicación y en el estilo: tenemos secciones específicas con tipografía calada en blanco o bien tipografía con elementos ornamentales, preferentemente en versales y versalitas.

Religión y progreso

El tránsito de la fe religiosa en el Progreso destino por la ic hombre, que habrá que un futuro nunca precis sacrificio de una o de m la impronta judeo-cristi civilización Occidental: ble", sin soluciones de c las precisos capares de e

Predominio de tipografía romana en cuerpos de texto.

Dialéctica
de una
derrota
de Carlos
Altamirano

▷ Siglo XXI Editores
México, 1977 300 pp.

por Isabel Turrent

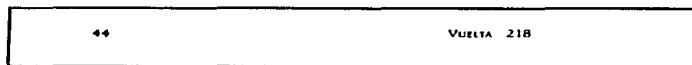
Empleo de tipografía de palo seco en cabezas

ASIRIA ENTRE NOSOTROS

JAVIER ARANDA LUNA

Empleo de versales y versalitas en cabeza y subcabeza.

Pie de foto: los primeros ejemplares de *Vuelta* carecen de pie de foto, posteriormente en algunos casos, se ubican los nombres de ilustradores con tipografía de palo seco. En la última etapa de la revista, con el uso de la herramienta digital observamos variantes tipográficas como las versales y versalitas o bien itálicas.



◄ Folios característicos de la segunda generación de la revista *Vuelta*.



LA VUELTA de los días

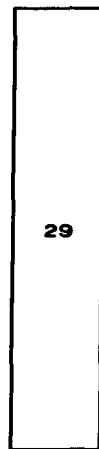
◄ Cornizas, de la primera etapa de la revista *Vuelta*.



letras-letrillas-letrones-letras-letrillas-letrones-letras-letrillas-letrones

29

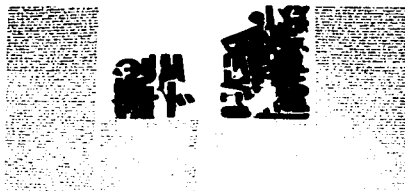
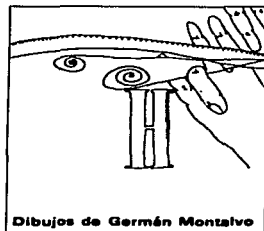
71



◄ En los últimos números de la revista *Vuelta* observamos el empleo de versales y versalitas en pies de foto.

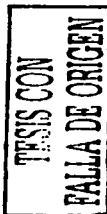
► Folios de la primera etapa de la revista *Vuelta*.

LEÓN HERIDO
PROCEDENTE DE
NÍNIVE, PALACIO
NORTE CA.
645-640 A. C.



▲ Cuerpo de texto de la revista *Vuelta* con un bajo nivel de legibilidad.

▼ Cuerpo de texto con mayor legibilidad.



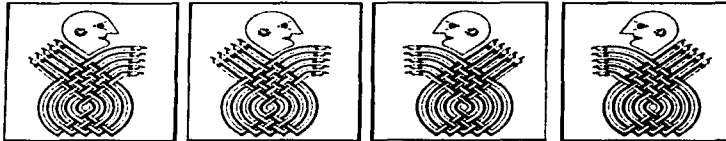
◄ Empleo de tipografía de palo seco en pies de foto.

Imagen

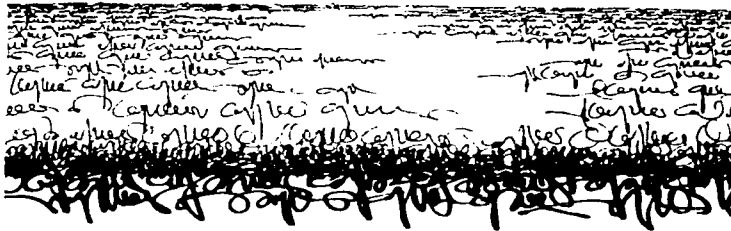
En *Vuelta* este aspecto está directamente relacionado con un aspecto conceptual y con el desarrollo de las artes gráficas. En las portadas diseñadas por Vicente Rojo tenemos imágenes en monotono y tipografía en tintas directas, porque la técnica así lo permitía.

En los números donde la revista era formada de manera tradicional tenemos:

- Dibujos lineales
- Altos contrastes
- Exageración en la trama
- Empleo de grabados
- Collage
- Ilustraciones a mano alzada
- Manejo de la tipografía como imagen



Manejo de secuencias por medio de repetición de elementos.



Empleo de la caligrafía como imagen.



Exageración en la trama como recurso visual.

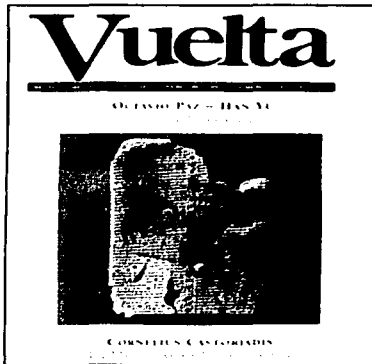


Empleo del collage y altos contrastes.

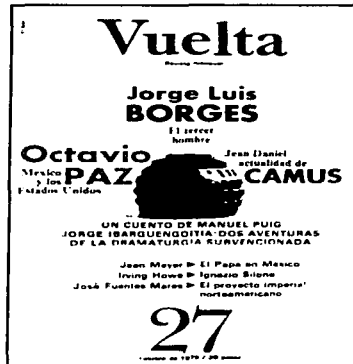


La espontaneidad del trazo, constituye un elemento expresivo en el diseño editorial de *Vuelta*.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



▲ En los últimos números con la presencia digital tenemos imágenes en selección de color.



▲ Tenemos el manejo de espacios generosos en blanco propuestos por Vicente Rojo.

Textura

La mancha tipográfica es pesada. Existen páginas en las que se presenta saturación en cuerpos de texto.

La ornamentación utilizada es limitada y sin mucho detalle, en los últimos números el acabado digital permite elevar la calidad notoriamente.

Elementos estilísticos

El estilo predominante es el estilo suizo. En los años 50's surge un movimiento llamado *Die neue Sachlichkeit* (Nueva Objetividad).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



El empleo de la **mancha tipográfica**, de los primeros números de *Vuelta*, es sumamente pesado, por lo que posee un bajo nivel de legibilidad.

“La Nueva Objetividad se basa en dos elementos del diseño suizo cuyos orígenes se sitúan en los años veinte: una imagen realista —y usualmente muy precisa— del objeto unida a unos rótulos muy sencillos y formales, por un lado, y una simplificación bidimensional del objeto que queda reducido a un símbolo, por otro”.⁷⁴

Expresividad compleja

Vinculación imagen-tipografía: la interacción de la tipografía con la imagen está limitada por recursos técnicos como los métodos fotomecánicos, de pre-prensa y las habilidades del formador. Los contornos predominantes son los rectangulares.

Recorrido visual: la lectura de la información es monótona; el recorrido visual está determinado en todo el documento, siendo fácilmente predecible. Una cabeza, seguida por una capitular y un cuerpo de texto. El dinamismo se adquiere por secuencias fotográficas utilizando recursos como la repetición, mientras el texto permanece estático.

Jerarquía: la estructura jerárquica de las páginas es monótona; la diversidad en puntajes al igual que los pesos tipográficos son limitados. Podemos apreciar que en algunas ocasiones el factor utilizado para establecer prioridades es el de la interlínea; ubicamos un título escrito en negrillas, una interlínea amplia y posteriormente un cuerpo de texto con uniformidad en cuanto a peso y puntaje.

El manejo del color para establecer rangos de importancia se limita a los últimos números en *Vuelta* donde se aprecian interiores a todo color. En el caso de los primeros números el manejo de los mismos se sujeta a una monocromía en negro.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

75



Vinculación imagen tipografía, donde predominan los contornos rectangulares.

⁷⁴ BARNICONT, JOHN. *Los Carteles, su Historia y su Lenguaje*, pág. 91.

Composición: existe un predominio de composiciones estáticas definidas por una misma fuente tipográfica y tamaño tipográfico. Es decir una composición homogénea interrumpida por secuencias de imágenes con diversos encuadres.

Diagramación:

La construcción reticular se puede definir por los siguientes parámetros:

Formato A4

Caja tipográfica:

- Margen superior e inferior de 1cm
- Margen a lomo de 0.5 cm
- Margen a corte de 2 cm

Caja básica de 2 columnas (19p10 x 58 cuadratines)

Caja alternativa de 3 columnas (13 cuadratines x 58 cuadratines)

- Medianil de 1 cuadratín.
- 4 campos de 12 cuadratines

Análisis semántico

Figuras retóricas

En la revista *Vuelta* podemos apreciar el predominio de figuras retóricas como la repetición y acumulación. Si bien esta publicación es de carácter literario pretende generar sobriedad, el peso de la mancha tipográfica así como la acumulación de elementos contraponen su carácter generando ruido visual. Cabe señalar que, éste último, es incrementado por el efecto que genera la impresión tradicional -*offset* con negativos obtenidos por procedimientos fotográficos-, así como la naturaleza expresiva de los sustratos.

Es importante señalar que las portadas diseñadas por Vicente Rojo, a diferencia del diseño en páginas interiores, poseen simplicidad y armonía en equilibrio acercándolas al concepto de sobriedad en *Vuelta*.



Dentro de una composición estática desde el punto de vista tipográfico, *Vuelta* crea dinamismo a través del ritmo secuencial de imágenes.

No podemos descartar que *Vuelta* utiliza figuras retóricas que aparecen en menor escala y que intervienen en la connotación de la misma. Podemos ubicar como ejemplo de lo anterior la metáfora, utilizada como recurso de ilustración; sinécdoque, para enfatizar un aspecto de la imagen y gradación, para generar profundidad.

En el desarrollo de la revista observamos oposición entre el manejo de las portadas con los interiores, pareciera que las primeras obedecieran a la estructura de una revista y las páginas interiores a la estructura de un libro, donde el diseño está sujeto al contenido literario sin ninguna otra especulación.

Componentes del sentido

En las portadas diseñadas por Vicente Rojo tenemos elementos con alto grado de iconicidad (tipos móviles, plantillas, cintas, clips, lápices, gomas de borrar, etc.) que generan cargas simbólicas asociadas al oficio del escritor y al ámbito de la literatura. En los otros números predominan dibujos con niveles de iconicidad media que nos remiten al ámbito cultural y artístico.

El manejo de índices como las manitas indicadoras, asteriscos, capitulares, entre otros; favorece el recorrido visual del texto haciéndolo más legible.

Semánticamente la revista *Vuelta*, posee un carácter estático y monótono que se separa del concepto de cambio y libertad que sustenta Octavio Paz en la creación de la misma, sin embargo no debemos olvidar que el contexto en el que está inmersa es cultural.

3.3 Análisis en el diseño gráfico digital

Género literario de revista

ES MUY CLARA LA DIFERENCIA ENTRE EL DISEÑO DE LA REVISTA *VUELTA* Y SU "nueva era" *Letras Libres*. En primera instancia podemos cuestionarnos acerca de la presencia del efecto digital que en este caso no constituye un factor de extroversión sino un soporte técnico de integración. No hay que olvidar que el manejo de la computadora nos lleva a rebasar fronteras en cuanto a posibilidades de experimentación, libertad y expresividad.

Tipografía

En la revista *Letras Libres* observamos el manejo de versales y versalitas, variedad en capitulares, variedad estilística de puntajes, mezcla de diversas fuentes en un formato, control en variables de interlínea, interletra, separación silábica, separación de párrafos y sangrías. Diversidad en cornisas, folios y demás ornamentos. Combinación de varias columnas en un mismo formato. Tipografía como ornamento, como textura y como imagen.

AMÉRICAS

Tipografía como imagen.



Revista *Letras Libres*,
julio 1999, año 1, número 7

E L CI **E** L VIE
soli págin
acc dillos
novela de l estaba demostra

A CTOC
pa colom
y l histon
y La F
Primo Príncipe de As
Versatilidad en capitulares.

**LETRAS
LIBRES**

Empleo de tipografía como textura visual.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Existe la posibilidad de hacer una definición de estilos tipográficos a través de las hojas de estilo.

Técnicamente *Letras Libres* presenta las siguientes características tipográficas:

Familia. La familia predominante es la romana, la tipografía de palo seco se utiliza en algunas cabezas y elementos secundarios. El recurso de versales y versalitas se emplea en entradas y folios.

Peso. Existe una variedad en pesos tipográficos (delgadas, regulares, medianas, negrillas) por lo que existe un equilibrio de pesos visuales.

Puntaje. Posee características constantes, observamos diversidad con reglamentación definida: cabezas en 45 pts., 37 pts. y 33 pts.; subcabezas en 15 pts., cuerpos de texto en 10 pts., cornizas en 42, 17, y 11 pts.; capitulares en 27 y 77 pts., pies de foto en 5 pts. y folios en 9 pts.

Cabeza. Se emplean romanas en altas predominantemente, en menor cantidad existen tipografías de palo seco en altas y bajas.

Subcabeza. Están reglamentadas en romanas, altas y bajas e inclinación itálica. Se emplea además color para enfatizar el contenido y para enriquecerlo visualmente.

Capitulares. En mayor parte son romanas, en algunos casos se emplean de palo seco. Se evidencia una diversidad en el manejo de éstas.

Cuerpo de texto. El texto posee una muy buena legibilidad. Tiene características uniformes y un buen balance acorde al tamaño y ancho de columna.

Folios. Éstos tienen atributos de orden estético y funcional. Existe unificación en ubicación y estilo: en el margen de corte tenemos número de página y logotipo de *Letras Libres*, en el margen de lomo mes y año de la publicación.

Cornizas. Existe uniformidad cromática y diversidad estilística en el manejo de las secciones. Es evidente aquí la libertad en la manipulación de los elementos que brinda la edición digital.

Pie de foto. Se maneja un estilo sobrio y definido que se ubica a un costado de la imagen.

EL PASAJERO
de Carey y un
levantadas.]
en cuenta el
un país donde ahora l

los en el bolsillo. El único trozo de
cubierto son las mejillas, brillantes.
Predominio de la familia romana .

TRAS EL CURSILLO

*Primera edición de la literatura catalana contemporánea. Que
Monte y el cura el primer mes en. Ingresos 111 me por de los
mundos. En una misma reunión de cuentas en versión catalana del
propio autor. Ingresos el curso de la literatura de un pequeño.*

EL PASAJERO DE SOMBRO DEL SESTRECA SE DESE
de Carey y una gabaritura de montaña hasta el cuell
levantadas. También flexa guantes, protección int
aumenta el calor que hace en esta isla abrasadora
un país donde ahora haga frío, posiblemente quindado y alo

Cabeza, subcabeza, cuerpo de texto.

TERTULIA

- 14 GUILLERMO SHERIDAN, *Mantequilla prisa*
30 JAVIER MARÍAS, *Festividad y muy embarazosa*
48 JUAN VILLORO, *Dimec, andaluz*
60 HUGO HIRIART, *Fragmentos de un diario*

Empleo de versales y versalitas

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA



↳ Diversidad estilística en cornizas.

48 : LETRAS LIBRES

↳ Folios característicos de la revista *Letras Libres*.

Imagen

Existe variedad de técnicas de representación: Recursos de fotografía e ilustración con técnica tradicional, digital, técnicas mixtas, maquetas tridimensionales e infografías.

Las imágenes se rebasan en todo el formato, recorte con calidad digital.

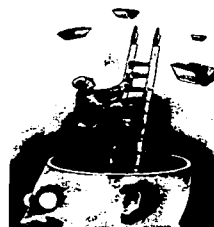
"(...) la frontera entre ilustración y fotografía está desapareciendo ya que varios programas informáticos ofrecen al fotógrafo nuevas posibilidades de manipulación".⁷⁵

⁷⁵ LESLIE, JEREMY. *Nuevo Diseño de Revistas*, pág. 149.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



80



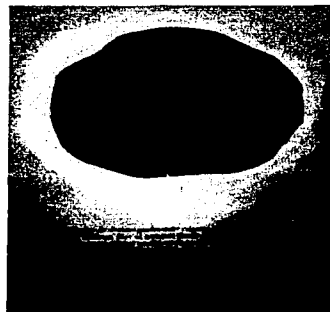
En los interiores de *Letras Libres*, existe diversidad en el tratamiento de la imagen desde las elaboradas con técnicas y herramientas tradicionales, hasta las generadas por procedimientos digitales.

Esquema cromático

En *Letras Libres* existe una apertura determinante en el esquema cromático debido al control que tiene el diseñador a través de la tecnología digital. Tenemos degradados y porcentajes, color en los elementos ornamentales y tipográficos, incluso es muy fácil tener fuentes caladas en blanco así como escribir sobre fondos coloreados.



▲ Fuentes caladas en blanco sobre fondos a todo color.

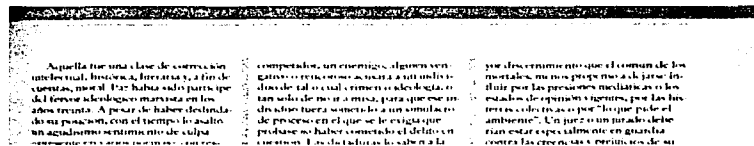


▲ Empleo en degradados.



▲ La tecnología digital permite aplicar color libremente en elementos tipográficos.

- 1 Terminar la publicación de Hans Meir justo a tiempo. Deben re-
- 2 Sería bueno tener los libros separados, proyectados en edición de lujo. Hacer
- 3 Complementos de los libros, las grabaciones de v-



▲ Elementos ornamentales en color.

▲ Elementos ornamentales en color.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Textura

La mancha tipográfica es ligera y regular. Existen elementos gráficos como marcas, ornamentos y sombras que enriquecen el trabajo visual

Elementos estilísticos

El estilo predominante es la simplicidad tipográfica de el suizo que se mencionó anteriormente, y el posmoderno que consiste en la disolución y resemantización de las categorías tradicionales, incorporando formas híbridas de arte.

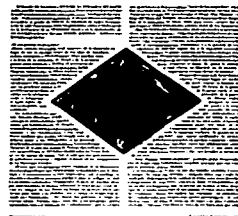
Expresividad compleja

Vinculación imagen-tipografía: existe la posibilidad de rodear la imagen, pasar por arriba de ella o bien que la tipografía forme una imagen. Este factor obedece al flujo de texto.

Recorrido visual: la lectura de la información tiene un recorrido visual lineal, con diferentes puntos de inicio determinados por cada sección. Podemos ver que existe unidad en la diversidad en la lectura de la información.

Jerarquía: se define por la aplicación de títulos, subtítulos, entradas, cuerpo de texto, imágenes, créditos, etc. los cuales establecen rangos de importancia compositiva al manejar variantes de puntajes, familia tipográfica, pesos y colores.

Composición: el giro de la revista es de índole cultural, se puede percibir la dinámica visual con juegos compositivos predominantemente dinámicos con un alto grado de complejidad, es decir movimiento armónico en arreglos tipográficos e imágenes que establecen una diversidad en la unidad.



Vinculación imagen - tipografía
**TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN**

Diagramación:

La construcción reticular se puede definir por los siguientes parámetros:

Formato A4

Caja tipográfica:

- Margen superior de 1cm
- Margen inferior de 2cm
- Margen a lomo de 1 cm
- Margen a corte de 1.5 cm

Caja básica de 2 columnas (19p10 x 52p8)

Caja alternativa de 3 columnas (12p6 x 52p8)

Caja alternativa de 1 columna (41p9 x 52p8)

- Medianil de 1 cuadratín
- Los campos están definidos por la sección

Análisis semántico*Figuras retóricas*

En la revista *Letras Libres* existe el predominio de las figuras retóricas de sustitución como sinécdoque, metonimia y metáfora, sobresaliendo el empleo de la última. El carácter literario de la publicación es reforzado con recursos retóricos, creando imágenes con alto grado de expresividad. Podemos verificar en menor medida figuras de gradación, a través del color y de los tamaños tipográficos; así como pregnancia, por la dinámica originada con la relación figura-fondo-figura.

Es importante señalar que existe una relación más estrecha de unidad entre portadas e interiores. La continuidad y dinamismo en el empleo de los elementos estilísticos, hacen que la publicación posea francamente un carácter de revista.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Si bien *Letras Libres* es una extensión de *Vuelta*, podemos apreciar claramente una visión diferente en el planteamiento y los resultados gráficos de la misma. Es claro que esta nueva visión editorial está dirigida a un público identificado con la posmodernidad, donde existe una tendencia a aceptar la disolución de las categorías tradicionales, originando nuevas formas de expresividad.

La presencia de la herramienta digital en la revista, además de intervenir en cuestiones operativas y formales, obedece a un replanteamiento conceptual que genera nuevas cargas simbólicas. La revista muestra connotaciones de unidad en la diversidad; la integración armónica y dinámica de los elementos hacen que posea una visión mucho más contemporánea sin perder su carácter de sobriedad. Cabe aclarar que el efecto digital no constituye un factor de extroversión sino un recurso de integración.

Componentes del sentido

Elementos como icono, símbolo e índice dan sentido a la publicación. *Letras Libres* por señalar un ejemplo, maneja imágenes que poseen contenidos simbólicos. De igual manera nos percatamos del empleo de índices que establecen una conexión con el lenguaje editorial de revista (código de barras, capitulares, sangrías, ubicación, etc.)

Podemos apreciar una riqueza y mayor integración de los elementos que constituyen el sentido.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3.4 Confrontación

ALGUNOS LE LLAMAN BARRERA PSICOLÓGICA, OTROS PARTEAGÜAS, LA REALIDAD es una transición entre los métodos tradicionales y la era del cómputo.

Si partimos de una de las industrias más poderosas y multimillonarias como es la del cómputo donde el poder se logra siendo propietario de la tecnología como arma estratégica, no nos sorprenda que su principal objetivo sea introducirse en cada uno de los actos de los habitantes de este planeta, por medio de la promoción y la publicidad.

Creando una competencia entre los métodos tradicionales y el nuevo "súper producto" que desplazará a todo lo inventado en el pasado volviéndolo obsoleto.

El cambio de conducta al adoptar la computadora como medio único de expresión del diseñador gráfico no se queda en una simple técnica, se adopta en muchos de los casos la filosofía de su mercadotecnia: negar el pasado y adoptar la nueva técnica.

"(...) cuando cambian las condiciones materiales, cambian las reacciones emocionales humanas, y entre ellas, las estéticas. Las formas antiguas ya no satisfacen los nuevos sentimientos; deben modificarse para responder a una necesidad interior (...)"⁷⁶

El objetivo de la tecnología digital no consiste únicamente en sustituir la tradicional, sino que es necesario establecer una transición entre ambas.

⁷⁶ READ, HERBERT. *Los Orígenes de la Forma en el Arte*, pág. 81.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El diseño digital es relativamente joven en comparación con la larga herencia del tradicional, así es que no pretenderemos hacer acuarela tradicional con los métodos digitales, ni una figura compleja en tercera dimensión con acabado digital en la forma tradicional. Lo que necesitamos es innovar los recursos expresivos que conformen y maduren una nueva forma de hacer diseño.

A continuación presentaré una serie de cuadros comparativos del diseño gráfico tradicional y digital, que nos permitan establecer parámetros de valoración. Estos incluirán aspectos técnicos, manejo de herramientas, materiales; así como aspectos formales, conceptuales, conductuales y sobre todo expresivos.

Éste último se relacionará con nuestro objeto de estudio, la revista *Vuelta y Letras Libres*.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ASPECTO TÉCNICO*Tradicional*

- Habilidades manuales
- Control motriz milimétrico
- Bocetaje manual
- Proceso de edición limitado
- Producción de propuestas gráficas condicionadas
- Visualización del original al tamaño
- Visualización de los efectos condicionada a las habilidades del diseñador
- Menor velocidad
- Imágenes análogas de 1ª, 2ª, 3ª, y 4ª generación
- Copia no idéntica
- Efectos especiales limitados
 - a) Procedimientos fotográficos
- Memoria ilimitada de acuerdo a la capacidad creativa del diseñador
- El diseñador dependía de un ilustrador y de un fotógrafo
- Colores pigmento

Digital

- Habilidades de operación de software
- Control motriz limitado al ratón
- Bocetaje digital directamente en la computadora (dibujo vectorial)
- Proceso de edición ilimitado
- Fácil y rápida realización de propuestas gráficas
- Visualización parcial del original con base en ventanas
- Visualización de los efectos interactiva e inmediata
- Mayor velocidad
- Imágenes digitales de 1ª generación
- Copia idéntica
- Efectos especiales ilimitados
 - b) Procedimientos digitales
- Memoria limitada con base en la memoria RAM y capacidad del equipo
- El diseñador se vale de ilustraciones, fotografías y recursos generados por la computadora
- Colores luz

87

HERRAMIENTAS*Tradicional*

- Lápiz
- Lienzo
- Técnicas tradicionales con carácter original
- Infraestructura durable
- El diseñador cuenta con herramientas de trabajo para realizar diferentes tareas

Digital

- Ratón
- Pantalla
- Simulación de técnicas sin carácter original
- Infraestructura fácilmente obsoleta
- El diseñador cuenta con software especializado para realizar diferentes tareas

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

MATERIALES*Tradicional*

- Contacto físico (textura táctil y visual)
- Tridimensionalidad real
- Aprovechamiento de sustratos como parte del diseño original

Digital

- Contacto virtual (textura visual)
- Tridimensionalidad virtual
- Limitación de sustratos

ASPECTO CONCEPTUAL*Tradicional*

- Real
- Natural
- Arte
- Sensible (Humano)
- Carga simbólica asumida por el contexto
- Reunifica la idea y realización en varios procesos
- **Análogo** (Campo relacional)
 - Magnitudes numéricas menos precisas, con valoración
 - Tareas espaciales, multidimensionales
 - Ordenamiento simultáneo
 - Sincrónico
 - Fondo
 - Subjetividad
 - Código decimal
 - Hemisferio cerebral derecho

Digital

- Virtual
- Artificial
- Tecnología
- Material
- Autorreferencial
- Reunifica la idea y realización en un sólo proceso
- **Digital** (Valor)
 - Magnitudes numéricas exactas, sin valoración
 - Tareas de ordenamiento y cuantificación
 - Ordenamiento secuencial
 - Diacrónico
 - Figura
 - Objetividad
 - Código binario
 - Hemisferio cerebral izquierdo

ASPECTO CONDUCTUAL*Tradicional*

- Pensar y luego hacer
- Todo es posible en cuanto a concepto, pero limitado en cuanto a tecnología
- Permanencia

Digital

- Hacer y pensar en el mismo nivel
- Todo es posible en concepto y tecnología
- Usar y tirar

ASPECTO EXPRESIVO*Tradicional*

- Valores expresivos atemporales
- Expresividad vinculada a las artes plásticas
- Valores expresivos de naturaleza visual y táctil
- Predominio del estilo del diseñador sobre la técnica empleada
- Estilísticamente los diseños tienen personalidad propia
- Predominio del aspecto teórico abstracto sobre el técnico pragmático

Digital

- Valores expresivos atemporales
- Expresividad autorreferencial
- Valores expresivos de naturaleza visual
- Predominio del resultado técnico sobre el estilo del diseñador
- Estilísticamente los diseños tienden a parecerse
- Predominio del aspecto técnico pragmático sobre el teórico abstracto

ANÁLISIS SINTÁCTICO

Tradicional (Vuelta)

Expesividad básica

Tipografía

- Separación, alineación y compensación de caracteres óptica y manual
- Normalización tipográfica rígida y monótona limitada a las habilidades del formador, composición y pre-prensa
- Limitación en la diversidad de fuentes por página
- Poca versatilidad en capitulares
- Variedad de puntajes limitados en un solo formato
- Poca flexibilidad en control de variables

Imagen

- Se emplean técnicas de representación tradicionales: dibujos lineales, altos contrastes, exageración en la trama, empleo de grabados, collage, ilustraciones a mano alzada, empleo de la tipografía como imagen, espontaneidad expresiva del trazo
- Supeditación de la imagen a un recuadro específico

Esquema cromático

- Esquema cromático limitado. Tintas directas en portadas e interiores con monocromía

Textura

- Mancha tipográfica pesada e irregular

Elementos estilísticos

- Estilo suizo

Digital (Letras Libres)

- Separación, alineación y compensación de caracteres automatizada
- Normalización tipográfica flexible acorde con las habilidades de operación del software
- Libertad en la diversidad de fuentes por página
- Versatilidad en capitulares
- Variedad de puntajes ilimitados en un solo formato
- Flexibilidad en control de variables

- Variedad en técnicas de representación: tradicionales, digitales y mixtas

- Imágenes rebasadas a todo el formato

- Esquema cromático ilimitado. Portadas e interiores a todo color

- Mancha tipográfica con variedad en pesos y puntajes

- Estilo suizo y posmoderno

ANÁLISIS SINTÁCTICO

*Tradicional (Vuelta)**Expresividad compleja**Vinculación imagen- tipografía*

- Relación limitada por los recursos técnicos, métodos fotomecánicos, pre-prensa y habilidades del formador

Recorrido visual

- Monótono y predecible

Jerarquías

- Poca versatilidad en empleo de jerarquías

Composición

- Predominio de composiciones estáticas

Diagramación

- Diagramación definida poco flexible

Digital (Letras Libres)

- Relación flexible, condicionada a las habilidades del diseñador en el manejo operativo del *software*

- Recorrido visual dinámico y armónico

- Versatilidad en el empleo de jerarquías

- Predominio de composiciones dinámicas

- Diagramación definida flexible

ANÁLISIS SEMÁNTICO

Tradicional (Vuelta)

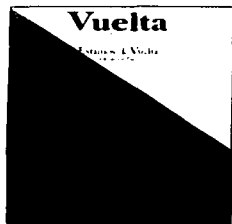
- Predominio en figuras retóricas de adjunción: repetición y acumulación
- Oposición entre el manejo de portadas e interiores
Las primeras se apegan a la estructura de revista y las segundas a las del libro
- Falta de congruencia entre el manejo de los significantes y el concepto editorial
- Carácter estático y monótono
- Categorías tradicionales

Digital (Letras Libres)

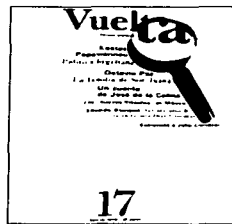
- Predominio en figuras retóricas de sustitución: sinécdoque, metonimia y metáfora
- Congruencia entre el manejo de portadas e interiores, ambas se apegan a la estructura de revista
- Congruencia entre el manejo de los significantes y el concepto editorial
- Carácter dinámico
- Disolución de categorías tradicionales (posmodernidad)

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

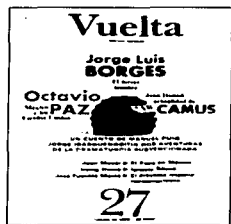
• **Primera etapa** Offset tradicional, con negativos obtenidos por fotolito, característico en la revista *Vuelta* hasta el número 120. A partir del no. 218, tenemos la presencia de tecnologías DTP*.



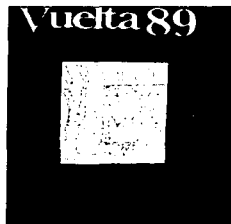
DIC. 1976, NO. 1



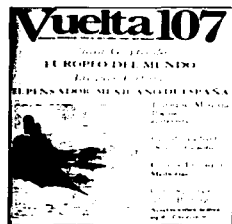
ABR. 1978, NO. 17



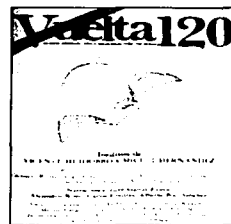
FEB. 1979, NO. 27



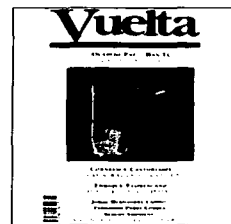
ABR. 1984, NO. 89



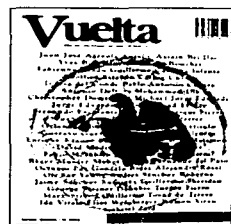
OCT. 1985, NO. 107



OCT. 1985, NO. 120



ENE. 1995, NO. 218



DIC. 1996, NO. 241



1975

ENTRE LOS AÑOS '60 Y '70, LA UNOTIPIA Y LA MONOTIPIA REGISTRARON AVANCES TANTO EN VELOCIDAD COMO PRECISION



1980

EN 1984, PRIMERA GENERACION DE COMPUTADORAS MACINTOSH. LANZAMIENTO DE LOS PROGRAMAS MAC PAINT Y MAC WRITE



1985

EN 1985, APPLE SACA AL MERCADO LA IMPRESORA LASER POSTSCRIPT DE 300 DPI. ALDUS CREA EL PROGRAMA PAGEMAKER



1995

EN 1990 COMPUTADORA MACINTOSH II CON GRÁFICAS A COLOR, LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN HTML**. ADOBE INTRODUCE TIPOS DE MATRIZ MÚLTIPLE

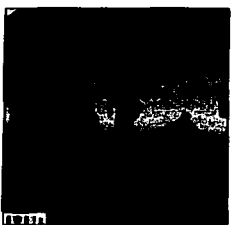
• **Segunda etapa** Offset tradicional con negativos obtenidos por pre-prensa electrónica. Tecnologías DTP*.



ENE. 1999, NO. 1



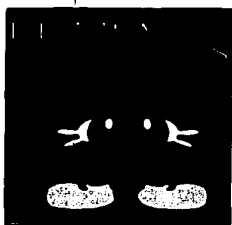
NOV. 1999, NO. 11



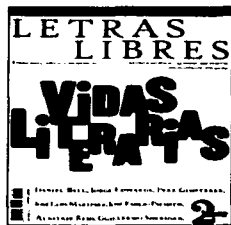
ENE. 2000, NO. 13



MAR. 2000, NO. 15



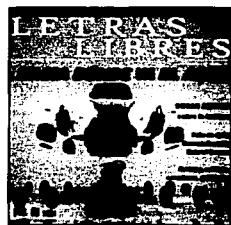
ABR. 2001, NO. 28



ENE. 2001, NO. 25



FEB. 2002, NO. 38



FEB. 2003, NO. 50



1998



1999

NEGATIVOS OBTENIDOS POR PRE-PRENSA ELECTRÓNICA



2000

EL SISTEMA CTP (COMPUTER TO PLATE), SENSIBILIZA DIRECTAMENTE LA PLACA DE OFFSET, ELIMINANDO PASOS INTERMEDIOS COMO SON LOS NEGATIVOS



2001

APARICIÓN DEL OFFSET DIGITAL (OFFSET SECO). PERMITE IMPRIMIR TIRAJES REDUCIDOS Y PERSONALIZARLOS



2002



2003

Vuelta y Letras Libres a través del tiempo.

Ubicar una publicación en un espacio y tiempo definidos, hace posible entenderla desde una perspectiva global. En este caso es muy clara la diferencia entre la revista *Vuelta* y su segunda etapa *Letras Libres* desde el punto de vista formal y conceptual. Cronológicamente, existe un aspecto determinante en la estructuración de la revista que es el desarrollo tecnológico.

Podemos ver en este análisis, que la aparición del cómputo en la vida del diseñador gráfico, constituye un paraguas decisivo en la forma de hacer diseño.

Sin embargo comparando los procedimientos digitales con los tradicionales, podemos percatarnos que el cómputo como disciplina dentro del diseño gráfico, si bien es un avance considerable, es todavía muy nuevo. La tecnología no constituye un fin, sino un medio para liberar nuestra imaginación y capacidad creativa.

"La máquina misma no tiene exigencias ni fines: es el espíritu humano el que tiene exigencias y establece finalidades".

MUMFORD, LEWIS. *Técnica y Civilización*, pag. 24.

* (Desk Top Publishing, publicación de sobremesa). Se refiere a la serie de actividades que tienen como objeto la edición e impresión de una obra mediante un sistema informático basado fundamentalmente en ordenadores e impresoras personales.
 ** (Hypertext Markup Language). En 1990 el físico Tim Berners-Lee escribió las especificaciones de un sistema global de hypermedia usando HTTP (Hypertext Transfer Protocol), HTML y URL (Universal Remote Locator).

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

93

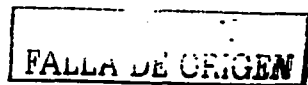
Conclusiones

CONSIDERAR EL FENÓMENO DE LA EXPRESIÓN COMO PARTE MEDULAR EN nuestro proyecto de tesis, conllevó a entenderlo como un complejo que va mucho más allá de lo manifiesto y que constituye una de las mejores formas de auto conocimiento humano. Se deslinda aquí un diálogo constante entre necesidad interior y realidad exterior, entre lo subjetivo y lo objetivo, entre el cómo y el qué.

Si bien la expresión es una cualidad con carácter de connotación, implica necesariamente una objetivación formal. Por lo que sí es posible establecer parámetros de análisis, que constituyan una herramienta para organizar conceptualmente el pensamiento.

El planteamiento de esta tesis consistió en establecer un estudio comparativo de la expresión formal en el diseño gráfico tradicional y digital. Esto llevó a la búsqueda de un estudio de caso específico – revista *Vuelta y Letras Libres* – que permitió examinar aspectos, variables y enfoques expresivos.

Es importante señalar que la selección de la revista *Vuelta* y su segunda etapa *Letras Libres* se debió a que constituye un ejemplo vivo del devenir del quehacer editorial, por lo que es posible apreciar objetivamente el manejo e interrelación de los recursos expresivos. Haciendo una recapitulación de la información que obtuvimos con nuestro modelo de análisis verificamos que en el nivel sintáctico, la revista *Vuelta* presenta tipográfica y cromáticamente ciertas limitaciones condicionadas principalmente a las habilidades del formador y a los sistemas de impresión. La mancha tipográfica no tiene el suficiente dinamismo y atributos para generar una lectura armónica. En los terrenos de la imagen, *Vuelta* se destaca por la espontaneidad expresiva del



trazo así como de la experimentación en recursos como altos contrastes, exageración en la trama, collage, etc. Pareciera que el recurso de la imagen constituye la única posibilidad expresiva en la publicación y que la interrelación que guarda con los demás elementos no es un factor trascendente. Por consiguiente recursos de la expresividad compleja como la vinculación imagen-tipografía, el recorrido visual y la composición son monótonos e igualmente limitados a los recursos técnicos como son los métodos fotomecánicos, prensa y habilidades del formador.

Por otro lado *Letras Libres* muestra diversidad estilística en el manejo tipográfico, por lo que la mancha que genera es mucho más armónica y propicia para la lectura. Existe apertura en el esquema cromático y en el manejo de la imagen, donde el uso de la tecnología digital permite reunir aquellas generadas por las técnicas tradicionales, digitales y mixtas. La integración de los elementos formales muestra un mayor grado de complejidad. Es importante señalar que en el caso de *Letras Libres* el efecto y posibilidades digitales no constituyen un factor de extroversión, sino un soporte de integración.

Si bien la expresión requiere de una objetivación formal, no podemos descartar que constituye una cualidad con carácter de connotación. En la revista *Vuelta* verificamos un predominio de las figuras retóricas de adjunción (repetición y acumulación principalmente). El empleo de éstas junto con el estudio de los componentes del sentido generan significados que se contraponen al concepto general de la publicación. Por un lado podemos ver portadas que se apegan a la estructura de una revista e interiores que obedecen al rigor de la propuesta visual del libro.

Si bien *Vuelta* -como lo menciona Octavio Paz- es una publicación de carácter literario que ofrece libertad y diversidad de opiniones inmersas en un ambiente de sobriedad, la revista en muchas ocasiones genera monotonía y ruido visual.

La segunda etapa de *Vuelta*, la revista *Letras Libres* surge de un replanteamiento conceptual y formal, donde notamos la propuesta de una revista

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

de corte literario con una visión mucho más dinámica y contemporánea. La revista integra el pasado de la tradición literaria con los elementos de la cultura posmoderna, que consiste en la disolución de las categorías tradicionales, incorporando formas híbridas de arte y nuevos enfoques expresivos. De ahí se desprende que los contenidos estén dirigidos a una nueva generación de lectores. La propuesta de *Letras Libres* se apega en su totalidad a la estructura de una revista como tal, siendo mucho más congruente con el concepto de la publicación.

Es importante destacar, que en el diseño gráfico la eficacia pragmática es primordial para la comunicación de un mensaje, sin embargo también existen factores de referencia poética como la expresividad y el estilo. El presente estudio demostró que la expresividad, al apelar a la sensibilidad, no es inocua, por lo que es un elemento funcional en el proceso de comunicación.

Al confrontar el enfoque tradicional con el digital, verifiqué que no existe diseño en computadora y sin computadora, simplemente se habla de diseño gráfico. Pareciera que los contenidos se subordinan a la operatividad técnica, y que el objetivo consiste en negar más que en integrar.

Es necesario señalar que la tecnología digital implica un cambio profundo en el acto mismo de realización, reunificando la idea y su materialización en un solo proceso. Sin embargo la computadora no es más que una herramienta que permite al usuario liberar su imaginación. La técnica debe estar al servicio del diseñador y no a la inversa.

La realidad nacional y el momento histórico evidencian la necesidad de redefinir al diseño gráfico mexicano, amalgamando la riqueza de la herencia plástica, junto con las nuevas tecnologías generando nuevas formas de expresividad. Para esto es necesario descubrir la personalidad del diseñador independientemente de las herramientas de trabajo.

El abanico de posibilidades expresivas debe incrementarse con la experimentación de las técnicas tradicionales y digitales, unificándose para ge-

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

nerar imágenes híbridas que aporten cargas simbólicas alternativas a las nuevas formas de expresividad. No nos dejemos llevar por virtuosismos huecos y sin contenido.

Por último es necesario mencionar que los diseños son el resultado de un trabajo profundamente humano y como tal es menester alimentar la fuerza expresiva del hombre para obtener así resultados palpables.

"Todos los artefactos del hombre, el lenguaje, las leyes, las ideas e hipótesis, las herramientas, la ropa y los ordenadores son extensiones del cuerpo humano".⁷⁷

Este trabajo propone un modelo de análisis inmerso en el devenir de la realidad, por lo que será necesario establecer cambios desde una perspectiva diacrónica. Es notable señalar que, independientemente del uso de la técnica, el valor de la expresión tiene un carácter atemporal y vigente en el desarrollo de la humanidad.

La reflexión analítica producto de un modelo de análisis formal permite ubicar cualidades y limitaciones, tanto posibilidades técnicas como plásticas, ampliando nuestros parámetros expresivos para así enriquecer la comunicación gráfica, sin embargo este trabajo constituye sólo un acercamiento al estudio de un concepto y sus posibilidades fenoménicas tan complejo como lo es la expresión.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

⁷⁷ MACLUHAN, MARSHALL. *La Aldea Global*, pág. 80.

Bibliografía

- ACHA, JUAN. *Introducción a la Teoría de los Diseños*. 1ª ed. Editorial Trillas, México 1988, 169 págs.
- AICHER, OTL. *Analógico y Digital*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2001, 337 págs.
- ARFUCH, LEONOR; CHAVES NORBERTO; LEDESMA MARÍA. *Diseño y Comunicación: Teorías y Enfoques Críticos*. Editorial Paidós, Buenos Aires, Barcelona, México 1997, 232 págs.
- ARNHEIM, RUDOLF. *Arte y Percepción Visual*. Alianza Editorial, Madrid 1997, 553 págs.
- AUMONT, JAQUES. *La Imagen*. Editorial Paidós, Barcelona - México 1992, 336 págs.
- BARNICOAT, JOHN. *Los Carteles, su Historia y su Lenguaje*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2000, 258 págs.
- BÜHLER, KARL. *Teoría de la Expresión*. Editorial Alianza, Madrid 1980, 271 págs.
- CROCE, BENEDETTO. *Estética como Ciencia de la Expresión y Lingüística en General*. Editorial Nueva Visión, Buenos Aires 1969, 237 págs.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- DE BUEN, JORGE. *Manual de Diseño Editorial*. Editorial Santillana, México 2000, 398 págs.
- DONDIS, D. A. *La Sintaxis de la Imagen*. Editorial Gustavo Gili, México 1992, 211 págs.
- DUFRENNE, MIKEL. *Fenomenología de la Experiencia Estética. Vol. I El Objeto Estético*. Editorial F. Torres, Valencia 1982, 380 págs.
- FABRIS-GERMANI. *Fundamentos del Proyecto Gráfico*. 2ª ed. Editorial Don Bosco, Barcelona 1973, 228 págs.
- FUENMAYOR, ELENA. *Ratón, Ratón...* Editorial Gustavo Gili, Barcelona 1996, 155 págs.
- GAUTHIER, GUY. *Veinte Lecciones Sobre la Imagen y el Sentido*. Editorial Cátedra, Madrid 1992, 252 págs.
- KANDINSKY, WASSILY. *De lo Espiritual en el Arte*. Ediciones Coyoacán, México 2001, 134 págs.
- KING, STACEY. *Diseño de Revistas. Pasos para Conseguir el Mejor Diseño*. Editorial Gustavo Gili, México 2001, 159 págs.
- LESLIE, JEREMY. *Nuevo Diseño de Revistas*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2000, 175 págs.
- LÓPEZ, JUAN MANUEL. *Semiótica de la Comunicación Gráfica*. EDINBA-UAM Azc, México 1993, 499 págs.
- MACLUHAN, MARSHALL. *La Aldea Global*. Editorial Gedisa, Barcelona 1996, 203 págs.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- MARTÍN, MANUEL; PIÑUEL, JOSÉ; GARCÍA, JESÚS; ARIAS, MA. ANTONIA. *Teoría de la Comunicación*. UNAM, Ediciones Acatlán, México 1991, 227 págs.
- MEYER, SCHAPPHIRO. *Estilo, Artista y Sociedad*. Editorial Tecnós, Madrid 1999, 255 págs.
- MORALES, JOSÉ RICARDO. *Estilo, Pintura y Palabra*. Ensayos Arte Cátedra, Madrid 1994, 242 págs.
- MORAWSKI, STEFAN. *Fundamentos de Estética*. Editorial Península, Barcelona 1977, 442 págs.
- Mumford, Lewis. *Técnica y Civilización*. Alianza Editorial, Madrid 1987, 522 págs.
- MUNARI, BRUNO. *Diseño y Comunicación Visual*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona 1996, 365 págs.
- MULLER-BROCKMANN, JOSEF. *Sistema de Retículas*. Editorial Gustavo Gili, México 2000, 398 págs.
- PANOFSKY, ERWIN. *Estudios sobre Iconología*. Editorial Alianza, Madrid 1984, 350 págs.
- PLAZAOLA, JUAN. *Introducción a la Estética*. Editorial Universidad de Deusto, Bilbao 1991, 634 págs.
- PRIETO, DANIEL. *Diseño y Comunicación*. Editorial UAM- Xoch, México 1982, 228 págs.
- READ, HERBERT. *Los Orígenes de la Forma en el Arte*. Editorial Proyección, Buenos Aires 1965, 224 págs.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

RUBERT DE VENTÓS, XAVIER. *Teoría de la Sensibilidad*. 4ª ed. Ediciones Península, Barcelona 1989, 580 págs.

VILCHIS, LUZ DEL CARMEN. *Metodología del Diseño*. Editorial Claves Latinoamericanas, México 1998, 161 págs.

VILCHIS, LUZ DEL CARMEN. *Diseño Universo de Conocimiento*. Editorial Claves Latinoamericanas, México 1999, 160 págs.

W. MATLIN, MARGARET, J. FOLEY HUGH. *Sensación y Percepción*. 1ª ed. Prentice Hall Hispanoamericana, México 1996, 554 págs.

Apoyo hemerográfico

Paz, Octavio. *Colección exclusiva XVIII años con Vuelta*.

Revista *Vuelta*. Números 1- 241, México, diciembre 1976 - diciembre 1996.

Revista *Letras Libres*. Números 1-50, México, enero 1999 - febrero 2003.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN