



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**Escuela Nacional de Artes Plásticas**

Posgrado en Artes Visuales Academia de San Carlos

**México en el diseño gráfico:  
su lenguaje conceptual y metodológico  
1960 - 1980**

Trabajo que para obtener el Grado de Maestría en Artes Visuales con  
orientación en comunicación y diseño gráfico

Presenta:

Olga América Duarte Hernández

Directora de tesis  
Dra. Luz del Carmen Vilchis Esquivel

2007



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.

**INTRODUCCIÓN**

**1. EL DISEÑO GRÁFICO EN EL PROCESO DE COMUNICACIÓN VISUAL:  
GÉNEROS Y DISCURSOS**

1.1. Concepto de diseño	3
1.2. El diseño gráfico en el proceso de comunicación	8
1.3. Discursos del diseño gráfico	14
1.4. Géneros del diseño gráfico	20
1.5. Los procesos proyectuales en el diseño gráfico	22
1.6. La creatividad en el diseño gráfico	24
1.7. El método en el diseño gráfico	27

**2. ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL DISEÑO GRÁFICO**

2.1. Los últimos años del siglo XIX	40
2.2. El Art nouveau y el cambio de siglo	49
2.3. El diseño gráfico del siglo XX	58
2.3.1. El encuentro con lo Moderno: 1900-1919	59
2.3.2. Hacia un nuevo orden: 1920-1929	74
2.3.3. La búsqueda continua: 1930-1939	82
2.3.4. La guerra y la posguerra: 1940-1949	90
2.3.5. Apogeo del espíritu moderno: 1950-1959	98

**3. EL DISEÑO GRÁFICO EN MÉXICO 1960-1980**

3.1. Contexto histórico	109
3.2. Contexto pictórico	116
3.3. Sistemas de comunicación institucional	129
3.4. El diseño gráfico en la Escuela Nacional de Artes Plásticas y otras Universidades	146
3.5. Géneros y discursos	148

<b>CONCLUSIONES</b>	171
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	177
<b>ANEXOS</b>	183

## INTRODUCCIÓN

Desde los orígenes del hombre, su interrelación con la naturaleza y su transformación, ha estado impregnada de imágenes y sonidos que en mayor o menor medida determinaron formas de conocimiento, acción y expresión, y no ha prescindido de ellas, por el contrario en algunos momentos históricos han sido partes esenciales de los movimientos culturales más importantes de la humanidad.

El hombre ha enfrentado el mundo material y a través del lenguaje, el mito, el arte y la religión ha constituido un complejo universo de símbolos, así se ha comunicado mediante la palabra y la imagen, recursos de comunicación que han hecho posible las relaciones entre los seres humanos, quienes han utilizado para expresar su pensamiento y realidad.

Desde la prehistoria se conocen los primeros intentos de guardar información, visual, las primeras pinturas en las que el hombre, representó bisontes, renos y otros animales, son quizá la muestra fehaciente de ello. Luego la escritura, la invención de la imprenta, el desarrollo paulatino del libro, la prensa y otros medios de información visual, dieron lugar a una actividad que se encargó de estructurar y dar forma visual a la comunicación, realizada primero por escribas, impresores, artistas y luego por el diseñador gráfico. Cabe señalar que estas actividades y actores han convivido enriqueciendo los procesos de comunicación y no necesariamente sustituyéndolos.

El diseño gráfico profesional en México, ha sido una de las actividades más importantes de los últimos cuarenta años, sus productos han modificado diversos ámbitos de la sociedad, contribuyendo a una cultura visual de gran importancia. Actualmente el diseño de mensajes visuales, en los diversos ámbitos de lo social, político, económico y cultural es una actividad que ha ido paulatinamente abandonando lo espontáneo para convertirse en un hecho profesional.

Esta actividad ha marcado desde fines de la década de los sesenta una visión profesional de la comunicación visual en nuestro país. El diseño gráfico se inauguró como licenciatura en diversas universidades del país; y en cada época histórica la labor de los diseñadores se ha acompañado de los avances tecnológicos y de la influencia de las corrientes pictóricas en el manejo del lenguaje visual.

En esta investigación planteamos como **hipótesis** el hecho fundamental de que en la historia de la humanidad, las diversas disciplinas científicas, humanísticas y artísticas, han requerido de constituir su propio lenguaje para la explicación, desde cada una de sus perspectivas, de los fenómenos de la realidad que estudian particularmente. De esta manera han integrado también los procesos sistemáticos para el análisis y comprensión de sus objetos de estudio, creando su correspondiente metodología.

El diseño gráfico ha estado estrechamente vinculado, en una relación transdisciplinar, con otros ámbitos del conocimiento, como la comunicación, la semiótica, la lingüística, entre otros, tanto en su práctica como en la formación de las categorías y conceptos que lo definen como una disciplina ha emanado un lenguaje teórico-conceptual propio, constituyendo una plataforma que sustenta el desarrollo de su actividad epistemológica y de comunicación visual. Así, el diseño gráfico a través de sus discursos y géneros, establece una relación dialéctica con la sociedad, ésta es de carácter, económico, social, político y cultural, factores y circunstancias que permiten visualizar, a través de los testimonios de los medios de comunicación visual, el desarrollo histórico y la trascendencia de las sociedades de cualquier época.

Por la importancia histórica y cultural del diseño gráfico en su función comunicativa visual, **los propósitos centrales** de este trabajo son:

- Estructurar un marco teórico, que defina el diseño gráfico y exponga diversas posiciones epistemológicas alrededor de este concepto, de tal forma que establezca una plataforma taxonómica que sustente su presentación histórica en México.
- Revisar el vínculo entre el arte pictórico prevaeciente en el mundo y en México, en la época de estudio, como factor que influye en el lenguaje visual del diseño gráfico.
- Presentar el contexto histórico de la época ubicando su influencia en el desarrollo de los medios de comunicación visual en México.

- Mostrar los productos del diseño gráfico en México, de acuerdo a la tipología que se propone en el marco teórico.

El método que sustenta esta investigación es el deductivo, esto es, se presenta el contexto histórico-social del diseño gráfico de las décadas de los sesenta y setenta en México, concretando cronológicamente estas épocas históricas, para comprender el comportamiento y manifestaciones peculiares de los discursos y géneros del diseño gráfico, sin perder de vista la relación histórico-dialéctica que se establece entre nuestro objeto de estudio y la sociedad.

Para el desarrollo de este trabajo, se realizó una investigación de carácter documental, en la que se compiló, registró, seleccionó y analizó bibliografía, hemerografía e iconografía en los diversos acervos de la Ciudad de México.

Lo anterior permitió estructurar el trabajo en tres capítulos:

- En el primero se presenta un marco teórico en el que se define el diseño gráfico como disciplina cuya función primordial es comunicar visualmente, de ahí se desprenden categorías y conceptos que sustentan la presentación histórica de los productos del diseño gráfico en México
- En el capítulo dos se muestran los antecedentes históricos del diseño gráfico en el mundo y en México así como su relación con las diversas corrientes, estilos y vanguardias del arte pictórico.
- En los capítulos tres se aborda de manera particular el desarrollo histórico del diseño gráfico en México en las décadas de estudio y se presentan tanto a los diseñadores como los productos del diseño gráfico de la época.

# 1. EL DISEÑO GRÁFICO EN EL PROCESO DE COMUNICACIÓN VISUAL: GÉNEROS Y DISCURSOS

El objetivo de este capítulo, consiste en definir al diseño gráfico y estructurar un marco teórico-conceptual, de acuerdo con la tradición occidental del conocimiento crítico, en un modelo de cognición aceptable, cuyo punto de partida es una teoría, una realidad cuidadosamente elaborada, normalmente expresada en un sistema bien definido que proporciona categorías que permiten sistematizar el conocimiento y analizar los hechos de la realidad.

### 1.1. Concepto de diseño

Existen personas que saben algo sobre diseño o se interesan por el tema, no obstante es probable que no habría un gran acuerdo a la hora de definir qué se entiende por ese término. El análisis del diseño se torna complejo por la misma palabra. “Diseño” tiene tantos niveles de significado que constituyen una fuente de confusión, ante esta complejidad iniciaremos por definirlo desde su raíz etimológica: los signos de que trata el diseño (disegno), son aquellos que los seres humanos intercambiamos y ponemos en común, en comunicación. Pero, la palabra diseño, al igual que otras tiene múltiples acepciones; para seleccionar la adecuada, necesitamos ubicarla en un contexto, es decir, en un marco de referencia con respecto al cual adquirirá un significado específico.

Existen, por lo menos tres contextos, semántico, situacional y físico,<sup>1</sup> en los que la palabra diseño tendrá diversos significados:

a) **Contexto semántico:** la palabra diseño adquiere su significado con referencia al significado de otras palabras:

La primera definición de diseño, fue citada en el Oxford English Dictionary del año de 1588:

- *Un plano o boceto concebido por un hombre para algo que se ha de realizar;*
- *Un primer boceto dibujado para una obra de arte... (o) un objeto de arte aplicada, necesario para la ejecución de la obra.<sup>2</sup>*

<sup>1</sup> Véase el libro de Raúl Ávila. *La lengua y los hablantes*. En este documento se define desde el punto de vista de la lingüística, lo referente a los contextos, en los cuales las palabras adquieren diversos significados para los protagonistas de cualquier proceso de comunicación.

<sup>2</sup> Bernhard Burdek. *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*, págs. 15-16.

*Sólo un pensamiento complejo  
engendra contradicciones instructivas.*  
*Jürgen Habermas*

Estas primeras definiciones que se dan en el marco semántico, resultan siempre ser punto de partida para ubicar el significado de la palabra en otros contextos como el situacional y el físico, en los que la definición de diseño adquiere características adicionales como lo veremos en los siguientes incisos.

b) **Contexto situacional:** se refiere a la ubicación de los teóricos del diseño en el espacio y en el tiempo histórico en el que se presentan sus definiciones, las cuales están, desde luego, vinculadas a las circunstancias de desarrollo del pensamiento y de la sociedad:

Existen autores que desde diferentes perspectivas, han tenido la preocupación de definir al diseño, fundamentalmente cuando éste adquirió, desde la primera revolución industrial, un auge significativo en el desarrollo de las sociedades:

- *Axel von Salden (1987) señala en sus investigaciones históricas, que hacia finales del siglo XVI se usaban en Italia las nociones “disegno interno” (la idea de un proyecto a ejecutar) y “disegno esterno” (la obra ejecutada).*
- *El descubrimiento de los verdaderos componentes físicos de una estructura física (Alexander, 1963).*
- *Una finalidad un problema controlado una actividad resuelta (Archer, 1965).*
- *La elaboración de una decisión, de cara a la incertidumbre, con grandes penalizaciones para el error (Asimov, 1962).*
- *Simular lo que queremos construir (o hacer), antes de construirlo (o hacerlo), tantas veces como sea necesario para confiar en el resultado final (Booker, 1964).*
- *El factor que condiciona aquellas partes del producto que toman contacto con el ente (Farr, 1966).*
- *El diseño técnico es la utilización de principios científicos, información técnica e imaginación en la definición de una estructura mecánica, máquina o sistema que realice funciones específicas con el máximo de economía y eficiencia (Fielden, 1963).*

*La teoría es la red que lanzamos para atrapar el mundo, para racionalizarlo, definirlo y dominarlo. Trabajamos para que las mallas de la red sean más tupidas.*  
*Karl R. Popper*

- *La relación de un producto con su situación con objeto de satisfacerla (Gregory, 1966 ba).*
- *La realización de un complejo acto de fe (Jones, 1966 a).*
- *La solución óptima de un conjunto de verdaderas necesidades en un particular conjunto de circunstancias (Matchett, 1968).*
- *El salto imaginativo desde la realidad presente a las posibilidades futuras (Page, 1966).*
- *Una actividad creativa, que supone la consecución de algo nuevo y útil sin existencia previa (Reswick, 1965).*
- *Diseñar es un acto humano fundamental: diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida. Ello significa que casi todas nuestras actividades tienen algo de diseño... (G. Scoth 1978).*
- *Una práctica situada más allá del embellecimiento de la apariencia exterior de las cosas y lo consideró un proceso de creación visual con un propósito...(W. Wong).*

Las citas precedentes dan una base a la idea de que el acto del diseño es el mismo en toda circunstancia, sin embargo los métodos propuestos por los teóricos del diseño son tan diversos como sus definiciones.<sup>3</sup>

c) **Contexto físico:** aquí no se recurre a las otras palabras que aparecen junto con el diseño y que le dan un significado específico; ni al espacio, ni al tiempo en el que se desarrolla, sino que se apoya en el mundo exterior, en el mundo físico que nos rodea:

Por ejemplo, según Victor Papanek, "... todos los hombres son diseñadores. Todo lo que hacemos casi siempre es diseñar, pues el diseño es la base de toda actividad humana. La planificación y normativa de todo acto dirigido a una meta deseada y previsible constituye un proceso de diseño".

<sup>3</sup> Christopher J. Jones. *Métodos de diseño*, págs. 3-4.

De acuerdo con la revisión de los contextos anteriores, podemos afirmar de manera general que el diseño es toda acción creativa que cumple su finalidad. Partiendo de esta consideración definiremos el término diseño gráfico sujeto a una larga serie de interpretaciones, no obstante, la palabra “diseño” se usará para referirse al proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos para la realización de objetos destinados a producir comunicaciones visuales en este sentido la palabra “diseño” se usa en relación con dichos objetos.<sup>4</sup> Lo “gráfico”, que califica al diseño, lo entenderemos como aquello lo relaciona con la producción de objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos.

El diseño gráfico, es entonces, una disciplina proyectual orientada hacia la resolución de problemas de comunicación visual que el hombre plantea en su proceso de adaptación al medio y según sus necesidades físicas y espirituales. Esta disciplina se identifica con la acción humana de cambio consciente de la forma; es praxis trascendente porque se origina en el propio agente y termina fuera de él; es *poiesis* creativa porque agrega al ser algo que no existía -- a ella responde por excelencia el arte--.<sup>5</sup>

El diseño gráfico tiene como actividad fundamental la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes, más allá de lo estético, se debe planificar y estructurar la comunicación, con su producción y con su evaluación.

Como toda realidad, la del diseño gráfico demanda un amplio aparato crítico y suscita definiciones que se complementan y concatenan en una unidad en constante expansión. El diseño gráfico recurre a los diversos instrumentos cognoscitivos para producir y desarrollar su teoría propia.

La elaboración de toda teoría exige la selección previa de criterios de estudio cuya validez y utilidad requieren un razonamiento justificado. De acuerdo con Juan Acha, el mejor criterio para definir al diseño es considerarlo como una variante histórica de nuestra cultura a la que le sumamos la función comunicativa, también como un hecho histórico-cultural.

<sup>4</sup> Jorge Frascara. *Diseño Gráfico. Comunicación*, pág. 19.

<sup>5</sup> Luz del C. Vilchis E. *Diseño Universo del conocimiento*, pág. 35.

Así, el diseño gráfico nace en el contexto de una sociedad que incorporó la técnica y la tecnología al desarrollo de sus nuevos procesos de producción ampliada, lo que le dio una función social distinta, con respecto al ámbito de su origen: el arte. Sin embargo, el arte, fundamentalmente el pictórico, continúa ejerciendo una influencia sustancial en el diseño gráfico a través de sus concepciones y estilos que impone en los modos de ver de una sociedad determinada.

Definir el diseño gráfico, resulta complejo, pero necesario como punto de partida de la reflexión sobre su papel como disciplina que se allega conocimientos de otros ámbitos para sustentar su pensamiento y práctica. Así, en el siguiente apartado proponemos brevemente cómo se constituye esta plataforma taxonómica.

## 1.2. El diseño gráfico en el proceso de comunicación

Existe un cuerpo conceptual propio del diseño gráfico que lo diferencia del arte, y si bien han tenido orígenes y vínculos estrechos, cada uno toma caminos diversos en su función social. Desde luego, no podemos negar la existencia de una relación dialéctica entre estos ámbitos de conocimiento y acción humana que marcan la pauta en los contextos en que se desarrollan. Sin embargo, resulta imperante delimitar el cuerpo teórico del diseño gráfico en el marco de su función comunicativa.

Bajo la concepción de que el diseño gráfico es una disciplina especializada en comunicación visual cuya labor se vincula con los pasos del proceso comunicacional, podemos afirmar que mediante métodos particulares, construye mensajes visuales, es decir genera comunicación; a diferencia del artista, su trabajo no posee rasgos personales que lo interpongan entre el público y su mensaje, es decir, el diseñador no es la fuente de los mensajes es su intérprete.

Es preciso señalar que sin ser lo mismo el diseño y la comunicación son concepciones equivalentes, tienen problemática, objeto y vertientes teóricas comunes, comparten una raíz subyacente: estudian, operan, se desarrollan, con signos<sup>6</sup> constituyendo mensajes que a través de diferentes medios llegan a los miembros de una sociedad.

La noción de comunicación abarca múltiples sentidos. La proliferación de tecnologías y la profesionalización de las prácticas no han hecho sino sumar nuevas voces a esta polifonía en un siglo que hace de la comunicación la figura emblemática del tercer milenio. Los procesos de comunicación han provocado el interés de varias disciplinas, tan diferentes como la filosofía, la historia, la psicología, la sociología, la etnología, la economía, entre otras. Esto quiere decir, que se han formulado alrededor de la comunicación una serie de teorías que se sustentan en concepciones ontológicas y epistemológicas particulares, relativas a un contexto histórico específico.

<sup>6</sup>Nestor Sexe. *diseño.com*, págs. 15-16.

La comunicación es un fenómeno cultural y la cultura queda determinada por una multiplicidad de signos; todo fenómeno cultural es un fenómeno comunicativo el ser humano se constituye en el lenguaje. Toda cultura es comunicación y existe humanidad y sociabilidad solamente cuando hay relaciones comunicativas.<sup>7</sup>

Existen tres modelos<sup>8</sup> de pensamiento y epistemológicos que han definido a la comunicación:

EMPIRISMO	ESTRUCTURALISMO	TRANSDICIPLINA
<b>BASES EPISTEMOLÓGICAS</b>		
<p>Incluye dos concepciones: la <i>Funcionalista</i> y la <i>Teoría crítica</i>. Ambas son positivistas, conductistas, deterministas. Modelo lineal del proceso de comunicación:</p> <div style="text-align: center;"> <p>Emisor - mensaje - receptor</p> <p>↓       ↓       ↓</p> <p>Causa - mensaje - efecto</p> </div> <p>Coinciden en el carácter lineal de la problemática comunicacional y coinciden también en ver al <i>receptor</i> como <i>pasivo</i>.</p>	<p>La concepción del modelo estructurado corresponde a una tradición que podríamos denominar <i>físico-organicista</i> de la estructura. Una teoría de la comunicación que pone el énfasis en las relaciones sintáctico-semánticas. Se trata de poner el acento en las relaciones internas cuyas vinculaciones recíprocas, que luego aparecen como reglas, son capaces de dar cuenta de la sustancialidad del fenómeno. El modelo estructural pone énfasis en lo relacional o vincular sobre los atributos de los polos comunicativos...</p>	<p>El conocimiento no es un arquetipo sino un proceso de construcción social de sentido. A partir de aquí ninguna disciplina o ciencia dará cuenta por sí sola de un fenómeno social. Ciertas explicaciones serán dadas por el entrecruzamiento de disciplinas. Por eso a este enfoque se le denomina <i>transdisciplinar</i>. La comunicación, antes que una teoría inacabada o una ciencia especial, se sitúa en un campo donde confluyen ciencias humanas, sociales, de la subjetividad, que dan cuenta de las distintas producciones del sentido.</p>

<sup>7</sup>Nestor Sexe. *Op. cit.*, pág. 67.

<sup>8</sup>Cfr. Armand Mattelart y Michéle Matherlart. *Historia de las teorías de la comunicación*.

*Una teoría del diseño compacta causaría una gran impresión. Toda ciencia mínimamente seria tiene su propia teoría. Por tanto, el diseño también necesita una.*  
**Horst Oehike**

De acuerdo con los modelos del esquema, definimos también el propósito central de la comunicación, que es la persuasión. Esto es, se establece una relación comunicativa en la que un emisor envía un mensaje particular a un tipo de receptor del que requiere una respuesta precisa. Lo que significa que comunicar es un hecho insoslayable, pero cuando éste se realiza hay que comunicar con cierto sentido ya que no se puede comunicar igual para todos los miembros de una sociedad, del mismo modo, y valga el ejemplo, que no se puede gobernar para todos por igual porque tenemos distintos “intereses simbólicos” que a veces son complementarios o contradictorios.

Lo anterior significa que en toda relación comunicativa existe una intención persuasiva, el emisor debe tener claro quién o quiénes son los receptores, qué tipo de mensaje se envía, cuál es el propósito y la forma en que se llegará. En este proceso es fundamental comprender que todo hecho comunicativo tiene por objeto producir una determinada respuesta por parte de una determinada persona o grupo de personas.<sup>9</sup>

Imposible no comunicar, imposible comunicar para todos. Parece que la cuestión será establecer alguna estrategia comunicacional entre qué es aquello que queremos comunicar y a quién deseamos comunicarlo.

En suma, los conceptos hasta aquí definidos nos dan una visión general, pero precisa de la importancia de la comunicación como contexto en el que es posible ubicar al diseño gráfico como disciplina proyectual, y teorizar sobre él, a partir de los diversos modelos de pensamiento aquí descritos. La siguiente analogía da cuenta de estas posibilidades:

COMUNICACIÓN	DISEÑO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La comunicación es esencialmente humana.</li> <li>• No se puede comunicar para nadie.</li> <li>• No se puede comunicar para todos.</li> <li>• La comunicación, a veces, es reducida a información, uno de sus aspectos, el más “objetivo”.</li> <li>• La comunicación, a veces, es reducida a sensación, otro de sus aspectos, el más “subjetivo”.</li> <li>• Una situación comunicacional es siempre una situación de poder, explícito o no.</li> <li>• Así, es posible plantear estrategias comunicativas.</li> <li>• Las situaciones comunicacionales no son en sí mismas empíricas, estructurales o transdisciplinarias.</li> <li>• Somos nosotros lo que las pensamos desde alguno de esos puntos de vista epistemológicos</li> <li>• Así pensadas, tendremos definiciones de comunicación empíricas, estructurales, transdisciplinarias.</li> <li>• Así pensadas, plantearemos estrategias comunicacionales empíricas, estructurales, transdisciplinarias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El diseño, en su condición proyectual, es esencialmente humano.</li> <li>• No se puede diseñar para nadie.</li> <li>• No se puede diseñar para todos.</li> <li>• El diseño, a veces, es reducido a información, uno de sus aspectos, el más “objetivo”.</li> <li>• El diseño, a veces, es reducido a sensación, otro de sus aspectos, el más “subjetivo”.</li> <li>• Una situación diseñal es siempre una situación de poder, explícito o no.</li> <li>• Así, es posible plantearse estrategias diseñales.</li> <li>• Las situaciones diseñales no son en sí mismas empíricas, estructurales ni transdisciplinarias.</li> <li>• Somos nosotros los que las pensamos desde alguno de esos puntos de vista epistemológicos.</li> <li>• Así pensadas, tendremos definiciones de diseño empíricas, estructurales, transdisciplinarias.</li> <li>• Así pensadas, plantearemos estrategias diseñales empíricas, estructurales, transdisciplinarias.</li> </ul>

<sup>9</sup> Cfr. David Berlo. *El Proceso de la comunicación*.

*No existe modelo para quien busca lo que jamás vio.*  
*Paul Eluard.*

No podemos dejar de mencionar que así como el diseño gráfico tiene este estrecho vínculo con la comunicación, también establece una relación sustancial con otras disciplinas que explican su quehacer y definición: como semiología, semiótica, sociología, economía, historia, filosofía, son entre otros ámbitos de conocimiento con los que el diseño gráfico mantiene una relación dialéctica.

El objetivo del diseñador gráfico es producir comunicaciones visuales, y en éstas se involucran fenómenos interrelacionados constituyendo áreas desde donde se debe comprender el diseño gráfico.

Diseñar la comunicación visual requiere la participación de especialistas como fotógrafos, ilustradores, dibujantes, así como otros menos afines con el trabajo visual. El diseño gráfico es pues, una especialidad en comunicación visual, por lo que todos sus pasos se encuentran relacionados con los del proceso comunicacional.

Con base en el modelo lineal de la comunicación, correspondiente a la escuela funcionalista, ubicaremos el quehacer de diseño gráfico. En este modelo parece existir cierta intencionalidad en el lenguaje: la intención del emisor de enviar un mensaje al receptor. El lenguaje es aquí un elemento instrumental que “sirve” para comunicar. En este sentido, el diseñador gráfico se coloca justo a la mitad del proceso, en la elaboración, codificación y diseño de mensajes visuales.

El trabajo del diseñador gráfico se inicia cuando alguien (institución, empresa, organizaciones políticas, laborales, culturales, entre otras, grupos sociales o sujetos) plantea la necesidad de transmitir un mensaje específico, es decir, porque alguien quiere comunicar algo a alguien. Esta es una de las razones, por la que podemos definir que el ámbito de acción del diseño está en diseñar comunicación visual y no sólo crear formas “esta situación implica que el diseñador gráfico es el profesional que mediante un método específico (diseño), interpreta el sentido de la comunicación y construye mensajes (comunicación) con medios visuales”.<sup>10</sup>

<b>Emisor Usuario del Diseño</b>	<b>Diseñador Gráfico</b>	<b>Receptor</b>
Empresa, institución, grupos sociales, organizaciones políticas, culturales, entre otras y sujetos.	Codificador del mensaje.	Interactúa con el mensaje.
Plantea la necesidad de comunicarse con una intención o sentido específico, a través de un medio visual.	Interpreta, programa y proyecta. Ordena y presenta visualmente el mensaje. Es decir, diseña una forma con el contenido comunicativo del emisor.	Se apropia de la comunicación en un contexto histórico cultural específico y manifiesta conocimientos y conductas nuevas que modifican la realidad.

<sup>10</sup> Jorge Frascara. *Op. cit.*, pág. 20.

Con el proceso comunicativo, interactúan el de la percepción visual, que tiene básicamente dos componentes: la búsqueda de significado y encuentro de significado sobre la base de la organización de estímulos visuales en una configuración significativa. El de la configuración o representación, es la selección de componentes significantes, seguido de una organización lógica y estética de éstos para obtener la mayor claridad en el mensaje. El de semiosis, uso signos para referirse, o representar algo, permite tanto explicar la configuración de un mensaje como su dinámica social, en tanto significante; y el de la producción que se refiere a la tecnología de procesos y materiales y los recursos económicos disponibles.<sup>11</sup> Cada una de estas circunstancias debe ser considerada para comprender la complejidad de la disciplina diseño gráfico, y entender la complejidad de su proceso proyectual, su posibilidad de generar estrategias comunicacionales adecuadas al contexto cultural en el que se inserte.

En el diseño gráfico también interviene la creatividad como factor fundamental del proceso proyectual y de comunicación, la creatividad en el diseño tiene que ver con la capacidad de analizar el problema a solucionar desde diferentes perspectivas, de tal forma que se tenga claridad en las intenciones del emisor (originador del mensaje), así como las posibles percepciones de sus receptores potenciales.

Por otro lado el factor estético, también se encuentra presente en el diseño, pero no bajo la concepción de lo bello, sino de la elaboración de un diseño adecuado al marco de referencia comunicacional en cuestión. Es decir, de acuerdo con Jorge Frascara, genera atracción o rechazo a “primera vista”; comunica y contribuye a extender el tiempo perceptual que el observador otorga al un mensaje, a la memorización de un mensaje y a la vida activa de un diseño.<sup>12</sup>

El contenido y la forma son los componentes básicos e irreductibles de todos los medios (música, poesía, prosa, danza) así como del diseño gráfico. El contenido es fundamentalmente lo que se expresa directa o indirectamente; es el carácter de la información, el mensaje, pero en la comunicación visual nunca está separado de la forma, ésta es aceptada por el contenido; y el contenido es aceptado por la forma.<sup>13</sup>

Para desarrollar un mensaje visual será imprescindible poner en juego un lenguaje particular que atañe al diseño de las formas, y se constituye por códigos morfológicos, cromáticos, tipográficos y fotográficos, es decir, se utiliza el lenguaje visual, que otorga sentido a la información, la que entenderemos como todo proceso de envío unidireccional de mensajes a receptores dispuestos a una interpretación excluyente.<sup>14</sup> En un contexto específico en el que se recibirá el mensaje.

<sup>11</sup> Cfr. Luz del C. Vilchis E. *Diseño Universo de Conocimiento*, págs. 36-38.

<sup>12</sup> Jorge Frascara. *Diseño y comunicación*, pág. 68.

<sup>13</sup> D. A. Dondis. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*, pág. 123

<sup>14</sup> Nestor Sexe. *Diseño.com*, pág. 60.

Entendemos como contexto el conjunto de circunstancias en que se sitúa un hecho, de esta manera el diseño de un mensaje visual tendrá que considerar, bajo este concepto las circunstancias perceptuales, es decir el medio visual en el que se presenta el mensaje. Las culturales, esto es, los valores y costumbres de los miembros de una sociedad que recibirán el mensaje. El contexto de origen, formado por los otros mensajes producidos por el mismo emisor. El de clase creado por los mensajes de la misma clase y posiblemente generados por diferentes emisores. El estético que se constituye por el estilo visual de las comunicaciones gráficas contemporáneas. El del medio de comunicación que es utilizado para canalizar el mensaje (televisión, cartel, libro, revistas, entre otros soportes bidimensionales y digitales).<sup>15</sup>

El diseño gráfico es pues el diseño de comunicación visual, que implica un proceso complejo, en el que intervienen diversos protagonistas y fenómenos que provocan en el hombre, a través de la información que se envía, procesos cognitivos y emotivos, así como cambios en las conductas y en la apreciación de lo diseñado y de la realidad.

<sup>15</sup> Jorge Frascara. *Op. cit.*, págs. 65-66.

### 1.3. Discursos del diseño gráfico

El diseño gráfico ha establecido un vínculo dialéctico transdisciplinario, es decir, ha retomado del marco conceptual de otros ámbitos de conocimiento, modelos de explicación de la realidad que atañen directamente a su objeto de estudio (codificación de mensajes visuales) para generar su propia estructura teórico-metodológica lo que le permite fundamentar y explicar su origen, desarrollo y resultados de comunicación. Entre las disciplinas más importantes ha retomado a la teoría de la comunicación, la semiótica, las teorías lingüísticas y la teoría de la imagen y al mismo tiempo se ha nutrido interdisciplinariamente de la economía, la sociología y la historia. De esta manera el objetivo de este apartado es mostrar la contribución de cada uno de estos ámbitos en la formación del cuerpo teórico del diseño gráfico.

En primer lugar, es preciso identificar el objeto de estudio del diseño gráfico y el contexto en el que se ubica, su propósito central se encuentra en la codificación de mensajes visuales que están inscritos en una relación comunicacional, en la que sus componentes son el emisor y el receptor. Lo que implica definir cómo se desarrolla los procesos de comunicación y proyectual que se traducen en imágenes con un sentido sometidas a procesos de interpretación.

Así la ciencia de la comunicación a partir de sus diferentes teorías le ha proporcionado al diseño gráfico categorías y conceptos desde de los cuales fijará su postura en cuanto a la tarea que desempeñará como comunicador visual, le permitirá comprender que importancia tienen cada uno de los componentes del proceso de comunicación del cual es el interprete.

Resulta fundamental entender que la comunicación es un hecho social, porque en ella intervienen los hombres como sujetos de una sociedad determinada. Además de ser un mensaje entre emisor y receptor es una situación de producción de sentido, que resulta compleja ante la diversidad social y cultural que representan los miembros de esa sociedad. La lingüística y la semiótica nos marcarán la pauta para la comprensión y el análisis de cómo se construye ese sentido.

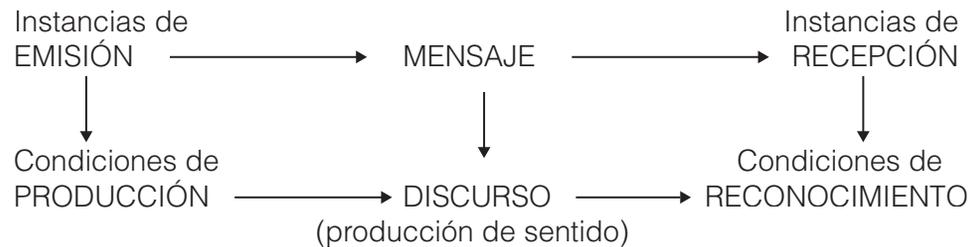
Mientras que la teoría de la imagen nos llevará a comprender cómo se definen las formas, el lenguaje particular que se utilizará y que ayudará a su construcción comunicacional y estética.

Esta circunstancia plantea dos caminos necesarios en la formación del diseñador gráfico, el del pensamiento formal en el que se ubique un modelo teórico para comprender los conceptos que explican sus propósitos y quehacer profesional; y el segundo que atañe directamente a la aplicación adecuada de esos conceptos para resolver problemáticas concretas de la realidad social.

En primer lugar es fundamental ubicar y definir los conceptos que procuran un pensamiento lógico y a su vez permita comprender los elementos que constituyen desde un punto de vista teórico el contexto en el que se desempeña la labor del diseñador gráfico.

Ese contexto en que se encuentra el diseñador gráfico es el proceso de comunicación, que como mencionamos se estructura por tres elementos: emisor, mensaje y receptor.

Estamos, entonces, ante emisores y receptores situados en:



No es arbitrario el cambio de nombre de estos dos elementos así como la dirección en la que se muestran los esquemas. Se trata de pensar en instancias de emisión y recepción como condiciones de producción y reconocimiento de discursos, es decir, lo que circula entre ambas instancias son discursos.

Planteamos a la comunicación como campo o zona y los discursos como una circularidad entre ambas condiciones, por lo tanto las flechas sólo intentan esquematizar, no deben confundirse con la linealidad. Las condiciones de producción que envía una instancia de emisión consiste en generar un discurso (el sentido del mensaje) éste se ubicará en condiciones de reconocimiento, lo que significa que la instancia de recepción encontrará el discurso. Y ambas se delimitarán por el contexto sociocultural en el que se hallen, es decir, cualquier proceso de comunicación que se establezca tendrá que ver directamente con las características subjetivas de emisores y receptores, por las condiciones

*Un buen diseño no nace de la máquina sino de la mente...*  
**Friedrich Friedl**

culturales en las que están inmersos y por los recursos materiales y tecnológicos en que los discursos son producidos.<sup>16</sup>

Por otra parte la noción de mensaje es definida como texto, un discurso, no es más que un texto ubicado en condiciones de producción y reconocimiento. El discurso es una forma de acercamiento a lo textual.

De esta manera toda configuración visual en tanto objeto de significación parte de la noción de semiosis, esto es de un proceso que se desarrolla en la mente del intérprete; se inicia con la percepción del signo y finaliza con la presencia en su mente del objeto del signo, es un proceso inferencial, puesto que determina un todo por medio de una de sus partes. También es contextual puesto que las circunstancias de la interpretación y la producción, actúan también como guías para llegar a la conclusión.

De acuerdo con el modelo de la semiótica peirciana y parafraseando a Dondis, expresamos y recibimos mensajes visuales en tres niveles:

- **Representacionalmente:** aquello que vemos y reconocemos desde el entorno y la experiencia;
- **Abstractamente:** cualidad cinestética de un hecho visual reducido a sus componentes visuales y elementales básicos, realizando los medios más directos, emocionales y hasta primitivos de confección del mensaje; y

- **Simbólicamente:** el vasto universo de sistemas de símbolos codificados que el hombre ha creado arbitrariamente y al que adscribe un significado.

Todos estos niveles de obtención de información están interconectados.<sup>17</sup>

En relación a la semiótica peirciana, el modelo está constituido por:

- **primaridad** (el representamen) del orden de la cualidad sensible, de la percepción, una primera instancia sensible;
- **secundidad** (el objeto) del orden de la acción, del referente o del hecho, y
- **terceridad** (el interpretante) del orden de la idea, de las reglas de representación imaginaria: cualidad, acción y representación, es decir, signo, realidad social y articulación mental entre ambas.<sup>18</sup>

<sup>16</sup> Néstor Sexe. *Op. cit.*, pág. 78

<sup>17</sup> D. A. Dondis. *Op. cit.*, pág. 83

<sup>18</sup> Consúltense a Gerardo Deladalle. *Leer a Peirce Hoy*, págs. 83-105

## *Un diseñador es un investigador con el ingenio para vincular ideas*

*Kim Baer*

Con base en la teoría de la discursividad propuesta por Eliseo Verón,<sup>19</sup> en la que sustenta a la comunicación como producción de sentido. Toda producción de sentido es social y todo fenómeno social es un proceso de producción de sentido. Esta premisa es inmediatamente aplicable al diseño gráfico, al generar comunicación visual, produce un sentido social que se traduce en un discurso.

Entonces podemos establecer el siguiente esquema:

SEMIÓTICA PEIRCIANA	TEORÍA DE LA DISCURSIVIDAD
Interpretante	Representaciones
Signo	Discurso
Objeto	Acciones

En este esquema mostramos por una parte que el propósito de la Semiótica explicar la producción del sentido y los procesos de interpretación, lo cual nos resulta útil porque nos permite construir taxonomías y modelos explicativos de dichos procesos. Y por otra parte la teoría de la discursividad propuesta por Eliseo Verón ubica a los procesos semióticos en el contexto de los social, dado que las relaciones comunicativas se dan justamente al interior de sociedades con una diversidad histórico-cultural que orienta de formas distintas el sentido y la interpretación de la información contenida en los mensajes.

En congruencia con lo anterior el concepto discurso, es el que se convierte, en este momento en el objeto central de análisis ya que es pues la unidad máxima de determinantes del texto visual, condicionada en la comunicación visual por los fines a los que está destinada.

Como texto visual, que al igual que un texto oral o escrito, entendemos un bloque estructurado y coherente de signos que manifiesta intenciones comunicativas de un diseño visual y que se construye por una gramática o la representación semántico-sintáctica.

Cada uno de los discursos visuales se entiende como un sistema de comunicación que muestra a sus emisores, mensajes y receptores, y que manifiesta el sentido y el contexto en que se presenta la comunicación. Con base en lo anterior, se propone una tipología<sup>20</sup> que servirá como uno de los criterios de selección y presentación de los materiales visuales en esta investigación.

<sup>19</sup> Eliseo, Verón. *La semiosis social: fragmentos de una teoría de la discursividad*.

<sup>20</sup> Luz del C. Vilchis Esquivel. *Op. cit.*, pág.45

## TIPOLOGÍA DE LOS DISCURSOS

	<b>PUBLICITARIO</b>	<b>PROPAGANDÍSTICO</b>	<b>EDUCATIVO</b>	<b>PLÁSTICO</b>	<b>ORNAMENTAL</b>
<b>DISCURSO</b>	Se manifiesta en todas las formas de expresión de la publicidad y sus fines se relacionan con la promoción de productos y servicios	Se enfoca a la persuasión o promoción de las ideas políticas, su forma de respuesta se da en el voto o la manifestación	Integra las relaciones posibles de la imagen diseñada con finalidades de comunicación didáctica enfocadas a la enseñanza formal y a la enseñanza no formal	Se inserta en las artes visuales como parte de la denominada gráfica	Tiene como función la de ornato y se relaciona con las artes decorativas y los oficios artesanales
<b>EMISORES</b>	Empresas, marcas de producto	Partidos políticos, candidatos, líderes, jefes de Estado y grupos marginados	Docentes, capacitadores, promotores, informadores, líderes de opinión	Diseñadores o signos	Diseñadores o signos
<b>RECEPTORES</b>	Toda la población segmentada en sectores potenciales de consumo	Toda la población segmentada en sectores potenciales de participación política directa	Todos aquellos participantes de un proceso de enseñanza-aprendizaje	Toda persona que observe una comunicación gráfica que cumpla con su función poética	No definidos
<b>MENSAJE</b>	Resaltan los valores adjudicados a los productos y servicios: calidad, comodidad, prestigio de los posibles compradores	Resaltan valores como el voto, la democracia, poder, libertad, solidaridad, represión, etc. Los problemas cotidianos de una población	Desde la educación formal: los contenidos didácticos propios de los programas de estudio escolarizados, desde la educación informal: la información simbólica y la información de contenido	Lo referido a valores estéticos	Lo referido a valores estéticos
<b>RECURSOS RETÓRICOS</b>	La retórica de la seducción, de la persuasión o del convencimiento. La retórica de la evocación y la de la pseudo factibilidad	La retórica de la implicación, la de la denuncia, la de la oposición, y la de la exaltación.	La retórica de la formación y de la información.	La retórica estética y la retórica lúdica	La retórica estética y la retórica lúdica, sólo que éste se encuentra condicionado por aspectos de comercialización del diseño

De este esquema es importante explicar de manera más detallada, los recursos retóricos. El término retórica se utilizaba para referirse al arte del uso del lenguaje cuando éste pretendía influir en los juicios y en la conducta de los demás. De esta manera, en la comunicación visual, la retórica es el uso de recursos visuales que al combinarse con el sentido, el contenido y la forma, provoca formas de acción por parte del receptor.

De acuerdo con lo anterior, en el texto Diseño universo de conocimiento se propone la siguiente caracterización de los tipos de retórica utilizados en la comunicación visual:

- Retórica de la seducción, de la persuasión o del convencimiento: Invita e incita al receptor al consumo a partir de motivos subjetivos.
- Retórica de la conmoción: que perturba la conciencia de los receptores.
- Retórica de la evocación: rescata del subconsciente recuerdos para anclar emocionalmente al receptor.
- Retórica de la pseudofactibilidad: muestra como hechos las posibles consecuencias del consumo.
- Retórica de la implicación: invita al receptor a participar en la acción política.
- Retórica de la denuncia: intenta mostrar el verdadero rostro de algún conflicto.
- Retórica de la oposición: encara dos situaciones, personas o ideas para que el receptor elija entre ambas.
- Retórica de la exaltación: muestra la vida política bajo dos formas: una retórica de la glorificación de figuras o sucesos o la retórica de la conmemoración que invita a la memoria nostálgica.
- Retórica estética y lúdica: que invitan al receptor a la contemplación.

La aplicación de las categorías y conceptos nos presenta claramente al diseño gráfico, tiene frente a ella largos caminos de reflexión y de investigación desde los cuales obtendrá resultados que la consolidarán como disciplina.

## 1.4. Géneros del diseño gráfico

La idea de género permite concebir las diversas manifestaciones discursivas del diseño de la comunicación visual en una taxonomía de medios organizados por sus características físicas y sus condiciones de configuración, producción y reproducción. Es pertinente aclarar que los objetos mencionados pueden pertenecer a otra categoría, aquí han sido ubicados en la que tienen mayor identidad.<sup>21</sup> Esta definición diferencia la multiplicidad de objetos que comprenden lo diseñado gráficamente y constituye otro criterio de selección y presentación que se utiliza en este trabajo.

En la comunicación visual se puede establecer, sin pretensión de que sea exhaustiva, la siguiente clasificación:

Género editorial	Género paraeditorial	Género extraeditorial	Género informativo e indicativo	Género ornamental	Género narrativo lineal	Género narrativo no lineal
Comprende objetos impresos cuyo diseño depende de texto continuo	Comprende objetos impresos cuyo diseño gráfico tiene como origen un texto mínimo	Comprende objetos impresos cuyo diseño gráfico tiene como origen un tema determinado, pueden o no integrar texto, sin embargo éste siempre está condicionado por la imagen	Comprende objetos impresos cuyo diseño se basa en imagen, proporcionan información aunque carezcan de texto, suelen utilizar el recurso de la representación simbólica	Comprende objetos impresos su diseño gráfico se basa en elementos morfológicos simples, no proporcionan información y carecen de texto suelen utilizar el recurso de patrón repetitivo	Incluye manifestaciones gráficas impresas cuya base de interpretación se manifiesta por medio del dibujo; si tienen texto éste está condicionado por la narración misma	Incluye manifestaciones gráficas cuya base de interpretación se da mediante el dibujo y texto organizados con base en el lenguaje digital, su lectura es electrónica, limitada por las condiciones impuestas por la navegación y la interactividad
Libro Periódico Cuadernillo Informe Anual Revista Folleto Catálogo	Volantes Calendarios Etiquetas Embalajes Correo directo Timbres postales Puntos de venta Calcomanías Empaques Promocionales Portadas Billetes	Cartel Espectacular Anuncio mural Periódico mural Escenografías	Arquigrafía Imagen institucional o empresarial  Identidad corporativa  Sistemas de identificación  Sistemas de señalización  Sistemas museográficos	Papeles decorativos  Objetos decorativos  Papeles de envoltura  Objetos promocionales  Objetos para fiestas	Ilustración Historieta Dibujo animado Multivisión Viñeta Fotonovela Diaporama	Desarrollo gráficos multimedia  Presentaciones electrónicas  Páginas electrónicas  Publicaciones electrónicas

<sup>21</sup> Luz del Carmen Vilchis E. *Op.cit.* pág. 54

Los objetos de diseño presentados en este esquema, son resultado de diversos procesos en los que está presente una gramática visual, a partir de la cual se configuran mensajes visuales que guardan un comportamiento social, en tanto objeto de significación en tres posibles dimensiones:

- Sintáctica: en la que se considera la relación entre signo y signo
- Semántica: en la que se considera la relación entre el signo y sus significados (objetos en última instancia)
- Pragmática: en la que se considera la relación entre el signo y sus usuarios.

Por otro lado, el mensaje visual se ubica en un determinado medio de comunicación, este último se establece a partir de principios, reglas o conceptos respecto a la organización visual.

Todos los elementos visuales que se plasman en cualquiera de los medios expuestos en el esquema, constituyen formas, es decir figuras de tamaño, color y textura determinados. La manera en que una forma es creada, construida u organizada junto a otras formas se denomina estructura, ésta, por regla general, impone un orden y predetermina las relaciones internas de las formas en el diseño de un mensaje visual.<sup>22</sup>

El diseño gráfico es en suma, un proceso de codificación visual con un propósito comunicativo. La elaboración de los mensajes visuales reside en el lenguaje visual y la creatividad que se expresa en formas funcionales, que pretenden satisfacer las demandas de comunicación de los diversos grupos de una sociedad.

<sup>22</sup> Consúltense a Wucius Wong. *Fundamentos del diseño*, y Otl Aicher y Martin Krampen. *Sistemas de signos en la comunicación visual*.

## 1.5. Los procesos proyectuales en el diseño gráfico

Los recursos fundamentales de todas las comunicaciones visuales son los elementos básicos, la fuente compositiva de cualquier clase de materiales y mensajes visuales, o de cualquier clase de objetos y experiencias:

- el **punto**, o unidad visual mínima, señalizador y marcador del espacio;
- la **línea**, articulante fluido e infatigable de la forma, ya sea en la flexibilidad del objeto o en la rigidez del plano técnico,
- el **contorno**, los contornos básicos como el círculo, el cuadrado, el triángulo y sus infinitas variantes, combinaciones y permutaciones dimensionales y planas;
- la **dirección**, canalizadora del movimiento que incorpora y refleja el carácter de los contornos básicos, la circular, la diagonal, y la perpendicular;
- el **tono**, presencia o ausencia de luz, gracias al cual vemos;
- el **color**, coordenada del tono con la añadidura del componente cromático, elemento visual más emotivo y expresivo;
- la **textura**, óptica o táctil, carácter superficial de los materiales visuales;
- la **escala o proporción**, tamaño relativo y medición;
- la **dimensión** y el **movimiento**, tan frecuentemente involucrados en la expresión.

Estos elementos constituyen la materia prima en todos los niveles de inteligencia visual, a partir de los cuales se proyectan y expresan las variedades de declaraciones visuales, objetos, entornos y experiencias.<sup>23</sup>

<sup>23</sup> Véanse: D. A. Dondis. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Pág. 28. Armin Hofmann. *Manual de diseño gráfico. Formas, síntesis, aplicaciones*. Wucius Wong. *Fundamentos del diseño*. Y Otl Aicher y Martin Krampen. *Sistemas de signos en la comunicación visual*. Cada uno de estos autores expone su posición frente a los procesos de diseño gráfico a partir de un lenguaje particular en el que se estructura la forma.

En los procesos de diseño de la comunicación visual, la consideración de estos componentes no puede producirse de manera espontánea e intuitiva. Es necesario tener conocimiento previo del problema de comunicación que se va a solucionar, definir los propósitos, analizar las situaciones y los límites de la realidad que se enfrentará, para escoger los elementos adecuados para sintetizarlos y llegar a las soluciones más adecuadas.

El diseño de la comunicación visual, entonces recurre a la articulación de diversos códigos<sup>24</sup> que dan estructura y sentido al mensaje visual.

Código morfológico	Código cromático	Código tipográfico	Código fotográfico
Comprende tanto los esquemas formales abstractos –plecas, planos, contornos, llamadas, etc.- como los elementos formales figurativos –dibujos, ilustraciones, viñetas etc.- que integran un diseño.	Comprende los esquemas de color que son adjudicados a un determinado diseño, se caracteriza por la elección de la intensidad, del valor dinámico, de la legibilidad por contraste con los colores ambientales, de la luminosidad, de la relación y las condiciones semánticas por las que los colores tienen referencias culturales.	Comprende todos los textos caracterizados por la elección de tamaño, valor (blanco/negro), grano (trama uniforme o interferencias blanco/negro bien definidas), forma y orientación de los caracteres. Incluye también la elección de signos (letras gruesas o bien delineadas) o de configuraciones estructuradas o estilizadas (letras infantiles, casuales, manuscritas, etc.)	Comprende todas las imágenes fotográficas (originales o manipuladas) que se caracterizan por tomas, encuadres, escalas, grados de definición, tramados y grados de iconicidad.

Tanto los códigos tipográfico como fotográfico generan una función metalingüística, en el primero traduce y semantiza un lenguaje (el texto lingüístico) a otro lenguaje –lo convierte en significado- y en el segundo traduce y semantiza su lenguaje al lenguaje de la comunicación gráfica cuyo análisis implica el traslape entre la sintaxis de la imagen fotográfica y la sintaxis del diseño.

La articulación de estos códigos en el diseño visual implica una organización semiótica que el diseñador utilizará para configurar nuevas unidades de sentido; en la que se considerará los principios de diagramación y clasificación espacial del diseño. La articulación formal (alfabeto visual, elementos dimensionales y elementos estructurales), la articulación conceptual (leyes de composición, valores de la estructura y características semánticas), la iconicidad y pregnancia así como el grado figurativo.<sup>25</sup>

El diseño de las formas de la comunicación visual se acompaña también de un proceso que resulta condición imprescindible en cualquier ámbito del quehacer humano: la creatividad.

<sup>24</sup> Véase a Luz del Carmen Vilchis E. *Op. cit*

<sup>25</sup> *Ídem.*

## 1.6. La creatividad en el diseño gráfico

Abordar la creatividad como concepto y proceso, resulta muy complejo, ya que implica, por una parte la presencia y conjugación de diversas características humanas: instinto, intuición y razón y por otra la conversión de estos elementos y circunstancias en objetos de estudio de diversas disciplinas, que han tratado de explicar ese “instante” en el que el hombre ha pensado, encontrado y construido un camino, una solución o un objeto útil que satisface sus necesidades y le permite trascender con respecto al resto de las especies animales.

La creatividad ha sido un proceso que particularmente parece tener mayor importancia en las artes, éste está sin duda en la ciencia y las humanidades también, además en aquellas disciplinas que se centran en los ámbitos de lo objetual, de las cosas útiles y de la comunicación visual y que conocemos como diseño.

“Crear” según el diccionario de la Real Academia, es “producir algo de la nada” y, si sólo se aceptara el término en este significado, sería evidentemente impropio hablar de creatividad humana, cuyas obras parte siempre de algo existente. No obstante, Ferrater Mora, en su Diccionario de Filosofía abreviada, puntualiza que el término creación puede entenderse también como “producción humana de algo a partir de alguna realidad preexistente” y es en esta acepción que ha de entenderse “crear”. La creatividad como definición de esa potencialidad innata en el hombre y el acto creativo como ese acto connatural en que se gesta la creación. El hombre es creativo por esencia y es precisamente en esa creatividad que se manifiesta la nueva dimensión que adquiere la especie humana y que la distancia de las demás. Si la capacidad de procrear define y condiciona a todo lo vivo, la capacidad de crear cosas artificiales distingue al hombre.

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

El hacer creativo se ejerce en dos momentos: el de la inspiración y el de la reflexión. Es preciso un sentir intuitivo controlado por la razón y un pensar discursivo guiado por la intuición. “El entendimiento no puede intuir nada; los sentidos no pueden pensar nada “ (Kant).<sup>26</sup>

<sup>26</sup> André Ricard. *La aventura creativa. Las raíces del diseño*, pág. 105

En cualquier medio el acto creativo acometido por el hombre observa:

- Una fase previa de indagación analítica, que significa asimilar los datos básicos, imprescindibles para conocer adecuadamente el campo de acción.
- La asimilación de los datos concretos, que la mente visualiza al registrarlos desencadena un cosmos de ideas, que sólo son posibles por los conocimientos básicos obtenidos.
- La idea generatriz es resultado de un proceso de selección previa en el cosmos de ideas que nos da la imaginación en donde la intuición es juzgada inmediatamente por la razón. Hasta que culmina en el acto creativo, una propuesta concreta, definitiva que satisface las premisas informulables de lo que se intuía.
- El desarrollo proyectual fase en la que se hace visible, en imágenes perceptibles los conceptos abstractos imaginados, para así verificar sus posibilidades y factibilidad.
- Es imprescindible realizar la transferencia de lo imaginado a lo gráfico. El lenguaje gráfico describe así cómo es aquello que aún no existe, es el medio que, tiene esa virtud de retener lo imaginado. Es fundamental en el proceso creativo.
- La materialización de la idea, es decir la presentación en la cosa material que se pretende que sea. La realización final de la idea mostrará sin lugar a dudas, lo que ésta es y significa.

El recorrido anterior, nos permite comprender los factores intuitivos y racionales que entran en juego en el proceso creativo.

La creatividad en el diseño de la comunicación visual tiene dos caminos:

a) Como la habilidad para encontrar soluciones a un problema, el intento de buscar alternativas respecto a algo existente, como el proceso de interacción entre el diseñador y su realidad, que resulta en la configuración de algo nuevo. Esto significa para el diseñador gráfico el establecimiento de estrategias comunicativas que cumplan con la intencionalidad del mensaje visual, tanto para el emisor como para el receptor.

b) Como la producción de un significado mediante una síntesis. Esto implica para el diseñador la aplicación y codificación de los elementos básicos del diseño cuya forma, cubra la expectativa comunicativa funcional y sea estéticamente innovadora, de tal manera que genere atracción, comunique, contribuya a extender el tiempo perceptual que el receptor le otorga a un mensaje y su memorización, entre otras circunstancias.<sup>27</sup>

Estos caminos ha recorrer serán posibles si se considera en el proceso creativo:

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

Por otra parte los resultados del proceso creativo tendrán la característica personal de quien lo ejecuta. Esta personalidad se significará así por determinados conceptos básicos singulares, que definirán el estilo propio de cada individuo en cada uno de sus actos y sus obras.<sup>28</sup>

En suma, aunque el acto creativo jamás podrá ser una operación sistematizable, en su quehacer, los métodos son necesarios, como instrumentos que permiten conocer, recopilar, ordenar y comparar la realidad que se aborda, son instrumentos que nos señala un camino lógico y racional para analizar los datos concretos con los que daremos solución a una problemática particular.

<sup>27</sup> Para mayor información sobre el concepto de creatividad en el diseño, consúltense los siguientes libros: Carlos Figueroa Navarro. *Creatividad, diseño y tecnología*. Y André Ricard. *La aventura creativa. Las raíces del diseño*.

<sup>28</sup> André Ricard. *Op. cit.*, págs. 135 y 137

## 1.7. El método en el diseño gráfico

Cuando hablamos de método en el diseño gráfico, no debemos confundirnos en una posición epistemológica positivista, desde la que necesariamente, para lograr la objetividad, la realidad debe ser abordada desde un estricto orden, con el manejo de hipótesis que tendrán que ser obligadamente anuladas o confirmadas.

En este nivel es importante aclarar la confusión entre tres términos: metodología, métodos y técnica, en el diseño gráfico hemos visto que se utilizan indistintamente, lo que genera expectativas diversas que no siempre son correctas. Vamos a definir y delimitar cada uno de estos conceptos, con el propósito de que sean utilizados adecuadamente tanto a nivel semántico como práctico en el diseño gráfico.

Por metodología, entenderemos la ciencia que estudia los métodos generales y particulares de las investigaciones científicas, así como los principios para abordar diferentes tipos de objetos de la realidad y distintas clases de teorías científicas. Conceptos específicos en la metodología de la ciencia son los métodos, medio, modo de la investigación y procedimiento con que se investiga.<sup>29</sup>

La raíz etimológica de método procede del griego *methodos*, de *meta*, con, y *odos*, vía, (camino con un fin) Esto significa una forma razonada de indagación, de una estrategia, un procedimiento o un camino planeado deliberadamente en sus principales etapas, para llegar al objetivo de conocer un fenómeno en los aspectos que nos interesan.

La idea del método es antigua, aparece junto con muchas otras ideas en el pensamiento filosófico griego (el método de Arquímedes), pero no es hasta principios del siglo XVII, al nacer la ciencia moderna, que se logra consolidar el concepto general de método, (Bacon Descartes, Galileo...) Desde entonces el método ha sido objeto de análisis y profundos debates, por considerarse el eje medular de la actividad humana en ámbitos científicos y filosóficos.

<sup>29</sup> Varios autores. *Diccionario marxista de filosofía*.

*Aquellos que se enamoran de la praxis a espaldas de la ciencia, son como el timonel que sube al barco sin brújula ni timón, y nunca conoce el rumbo que sigue. En todo momento la praxis se ha de basar en una teoría válida.*

**Leonardo da Vinci**

El método tiene dos significados fundamentales:

a) toda investigación u orientación de la investigación, y

b) una técnica particular de investigación, la segunda definición está restringida e indica un procedimiento de investigación ordenado, repetible y autocorregible que garantiza la obtención de resultados o conocimientos válidos.

Por técnica, del griego *techné*, maestría, arte, comprenderemos el sistema de objetos creados por el hombre, indispensables para la realización de su actividad. La técnica es creada con base en el conocimiento y la simulación de fuerzas y leyes de la naturaleza plasmando funciones y hábitos de trabajo operativo, la experiencia del hombre.<sup>30</sup>

Una vez hecha una breve distinción entre estos conceptos, la tarea es definir si es posible aplicarlos al ámbito del diseño gráfico.

El diseño gráfico ha tenido que establecer, como lo mencionamos en el primer capítulo, una relación permanente con diversas disciplinas y teorías que colaboran en la construcción de su propio conocimiento y lo guían en su quehacer. Este vínculo le ha permitido reconocerse así mismo hasta convertirse en una disciplina con posibilidades de constituir sus propias posturas ontológica y epistemológica. Y de alguna manera abandonar la concepción absolutamente técnica con la que se originó y que en la mayoría de las ocasiones propicia que nos enfrentemos a una tautología en la que el método hace las veces de teoría y viceversa.

Es en el siglo XX que se empieza a gestar una reflexión acerca de los procesos proyectuales de los diseños en general y particularmente del industrial. Las raíces de los métodos de diseño se establecen desde 1923 y durante los años sesenta en diversos lugares de Inglaterra se formaliza su tratamiento a través de diferentes conferencias, como la de Londres en 1962 sobre “métodos de diseño”. En 1965 la de Birmingham, titulada “El método de diseño”, y en 1967 la conferencia de Portsmouth, que se enfocó principalmente a la arquitectura.

Algunas de esas propuestas metodológicas fueron adoptadas por el diseño gráfico. La aportación de esos “métodos” de diseño ha sido la del procedimiento para la acción, ordenada y lógica, sin embargo la falta de una teoría contra la cual contrarrestar los métodos a utilizar, es uno de los factores que han limitado su efectividad.<sup>31</sup>

Por lo que esto suscitó la necesidad de reflexionar sobre la importancia del diseño gráfico como un hecho histórico-cultural que tiene como actividad fundamental la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes, más allá de lo estético, que planifica y estructura la comunicación visual, su producción y evaluación. De esta manera recurre a las teorías de la semiótica, comunicación, imagen, percepción, retórica, color; y a ámbitos como las artes plásticas, arquitectura, diseño industrial, antropología, comunicación, filosofía, historia, y sociología,

<sup>30</sup> *Idem.*

<sup>31</sup> Luis Rodríguez Morales. *Para una teoría del diseño*, págs. 43-44

*Lo esencial de la tarea de diseñar reside en la capacidad de imaginar cómo se comportan las cosas antes de que existan.*  
**André Ricard.**

Este hecho permite señalar que de esas relaciones inter y transdisciplinarias han emanado para finales del siglo XX y principios del XXI una serie de propuestas que dejan ver las diferentes posturas ontológica y epistemológica que se han dado sobre el diseño gráfico.

Cabe señalar que los siguientes métodos del diseño seleccionados, se presentan bajo una cronología histórica que abarca el periodo de los últimos cincuenta años del siglo XX y muestra el desarrollo y enriquecimiento de las posturas teóricas entre los pioneros del método en su mayoría arquitectos y diseñadores industriales y las elaboradas por comunicadores, sociólogos y diseñadores gráficos, estos últimos ya con la muy clara intención de asumir la responsabilidad de sus conocimientos y acciones.

Por otro lado abordaremos el conocimiento de estos métodos de diseño bajo las siguientes condiciones:

Un diseñador gráfico:

- Codifica mensajes visuales
- Estos mensajes visuales satisfacen necesidades de comunicación demandadas por diversos grupos de la sociedad.
- Los mensajes visuales cumplen una función social.
- Para configurar los mensajes visuales y su sentido existen métodos que guían al diseñador.<sup>32</sup>

#### • Métodos de diseño Christopher Jones:

Para hablar de método en diseño, debemos considerar tres puntos de vista: creatividad, racionalidad y control sobre el proceso de diseño. Desde el punto de vista creativo, el diseñador es una caja negra (*black box*), dentro de la cual ocurre el misterioso salto creativo; desde el punto de vista racional, el diseñador es una caja transparente (*glass box*), dentro de la cual puede discernirse un proceso racional totalmente explicable; desde el punto de vista del control, el diseñador es un “sistema auto-organizado” capaz de encontrar atajos en un terreno desconocido.<sup>33</sup>

#### • Método de diseño de caja negra

El diseñador, es capaz de dar respuestas o *outputs* en los que confía, y que frecuentemente tienen éxito sin que pueda explicarse cómo lo obtuvieron. Cuando los misterios de la creatividad están expresados de esta manera, intuimos que son sólo casos especiales de nuestra igualmente misteriosa naturaleza... La visión creativa del diseño, el diseñador como mago, es una descripción poética de cualquiera de las líneas subyacentes a las acciones humanas o animales que poseen un sistema nervioso.

- La acción del diseñador está gobernada por la información del problema recientemente recibido, y también por otras informaciones fruto de experiencias y problemas anteriores.

<sup>32</sup> Consúltense los siguientes textos: Luis Rodríguez Morales. *Para una teoría del diseño*, y Francisco García Olvera. *Reflexiones sobre el diseño*.  
<sup>33</sup> Ch. Jones. *Métodos de diseño*, págs. 39-40

- La capacidad para reaccionar adecuadamente al problema depende del tiempo dado para simular y manipular, en su interior, las imágenes representativas de la estructura global del problema. Durante la investigación, larga y aparentemente sin frutos, de repente puede percibirse de una solución, una nueva manera de estructurar el problema para que los conflictos se resuelvan. Esta agradable experiencia, llamada por algunos “el salto de comprensión repentina”.

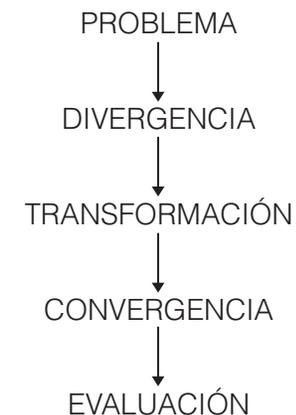
- Se basa en la conversión de un problema complejo en otro sencillo.

- El control inteligente sobre la manera de introducir la estructura de un problema dentro de la caja negra, tiende a incrementar la oportunidad de obtención de acciones adecuadas al problema de diseño.

### • Método de caja transparente

- Objetivos, variables y criterios se fijan de antemano
- El análisis se completa, o al menos se intenta, antes de buscar soluciones
- La evaluación es totalmente lingüística y lógica (como oposición a experimental)
- La estrategia se fija de antemano y generalmente funciona de forma secuencial, aunque puede incluir operaciones paralelas, condicionales y reciclajes.

Secuencia del proceso de diseño de caja transparente



### • Sistema auto-organizado

- Identificación y análisis de decisiones críticas: incluyen los presupuestos iniciales, los objetivos, la elección de modelos, la elección de estrategias y el procedimiento de cambio de estrategia.
- Relación de los costes de investigación y diseño con las penalizaciones por una toma equivocada de decisiones
- Acoplamiento de las actividades de diseño con las personas que se espera que las lleven a cabo.
- Identificación de las fuentes válidas de información.
- Exploración de la interdependencia de producto y entorno, la sensibilidad del diseño al cambio en el entorno y la correspondiente sensibilidad del entorno para influir en el diseño, deben valorarse antes de seleccionar o cambiar la estrategia de diseño.<sup>34</sup>

### • Método de proyectación de Bruno Munari

Según, Bruno Munari, el diseñador, dado que ha de utilizar toda clase de materias y toda clase de técnicas sin prejuicios artísticos, ha de disponer de un método que le permita realizar su proyecto con la materia adecuada, las técnicas precisas y con la forma que corresponda a la función (incluida la función psicológica). Ha de producir un objeto que no solamente tenga calidad estética sino que en él cada componente, comprendido el económico, se ha de considerar al mismo nivel. Y además se preocupa de que el público entienda su producto.<sup>35</sup>

- Enunciación del problema. El problema que se ha de abordar puede ser indicado al diseñador por la industria, de acuerdo con el análisis de las necesidades, o bien puede ser propuesto por el diseñador a la industria.
- Identificación de aspectos y funciones. El problema se analiza bajo dos componentes principales: físico y psicológico. El componente físico se refiere a la forma que ha de tener el objeto que se ha de proyectar, y el psicológico se refiere a la relación entre objeto y usuario.

- Límites. De acuerdo con otros datos que pueden deducirse de una investigación sobre el tiempo de duración del objeto...; sobre el uso de partes prefabricadas, por razones económicas; sobre el conocimiento de reglas o prohibiciones particulares; sobre determinadas formas o colores, y en fin, sobre exigencias del mercado, se determinan los límites del problema.

<sup>34</sup> Léase el Capítulo cuatro del libro de Ch. Jones. *Métodos de diseño*, págs. 39 a 52

<sup>35</sup> Bruno Munari. *Diseño y comunicación Visual*, págs. 352 y 353

*Diseño es, en primer lugar, trabajar para la gente*

*Mirco Ilic*

- Disponibilidades tecnológicas. Se tiene en cuenta que el proyecto se realiza con materias y técnicas determinadas, con el fin de obtener el mejor resultado con el menor costo.

- Creatividad. Aquí entra en escena la creatividad del diseñador... que operará en la síntesis de elementos recogidos, síntesis que ha de llevar a la fusión óptima de todos los componentes. Solamente entonces aparecerá la forma global del objeto a proyectar, que el diseñador acepta como forma lógica. De este tipo de creatividad nace una estética de la lógica...

- Modelos. De esta síntesis creativa nacen los modelos, al natural o a escala, según los casos, estos modelos se someten a un examen de selección, por parte de algunos tipos de usuarios y de los que quedan, el diseñador elige el más sencillo y pasa a proyectar los detalles para llegar al prototipo.<sup>36</sup>

### • Método Imagen Global Joan Costa

Todo diseño implica un doble proceso: internamente un desarrollo creativo; externamente, un desarrollo comunicacional. La comunicación mediante mensajes visuales define el universo del diseño gráfico, el de los signos y los símbolos, los mensajes gráficos constituyen el conjunto de comunicaciones funcionales en los ámbitos: institucional, comercial, publicitario, informativo, didáctico, señalética e identidad.<sup>37</sup>

Joan Costa basa su enfoque comunicacional en la existencia de tres protagonistas: la empresa (**usuario del diseño**), el diseñador (**profesional de la comunicación visual**) y el público (**destinatario de los mensajes**) la relación entre ellos constituye un sistema interdependiente de comunicación.

- Definir los objetivos de comunicación del usuario del diseño a partir de un plan de marketing, de sus intenciones comunicacionales y de las expectativas y motivaciones del público al que se va a dirigir el mensaje.

- Pliego de condiciones en el que se precisan los objetivos del trabajo, las estrategias comunicacionales, así como los datos técnicos, económicos y temporales a considerar en el proyecto y tarea del diseñador.

<sup>36</sup> *ídem.*, pág. 355

<sup>37</sup> Joan Costa. *Imagen Global*.

*El diseño, al contrario del arte, necesita de un fin práctico y lo encuentra ante todo en cuatro requisitos: ser funcional, significativo, concreto y tener un componente social.*  
*Michael Erlhoff*

- Interpretación creativa por parte del diseñador, codificador de los mensajes, con base en la elaboración de un plan de trabajo en el que se identificarán los códigos, las técnicas y materiales adecuados para el diseño de la comunicación visual, además de identificar el medio difusor o canal por el cual se difundirá el mensaje.

#### • **Método diseño de la comunicación visual Jorge Frascara**

Es difícil establecer una secuencia de pasos que pueda aplicarse a todo proyecto de diseño gráfico, ya que las características de diferentes áreas de trabajo requieren un tratamiento diferente, sin embargo, en relación con las etapas esenciales del proceso, los siguientes puntos intentan sintetizar los estadios más constantes:<sup>38</sup>

- Encargo del trabajo por el cliente. Presupuesto. (primera definición del problema)
- Recolección de información sobre el cliente, los productos, competencia (sí existe) y el público.
- Análisis, interpretación y organización de la información (segunda definición del problema)
- Determinación de objetivos. Especificación del desempeño del diseño; (lo que el diseño debe hacer no lo que debe ser)

Determinación del canal

Estudio de alcance, contexto y mensaje

Análisis de requerimientos, sus interacciones y determinación de prioridades y jerarquías. Estudio preliminar de implementación.

- Especificaciones para la visualización (tercera definición del problema).
- Desarrollo de anteproyecto. Consideraciones de forma, tema, código y técnica dentro del presupuesto acordado. Primeras ideas y bocetos terminados.
- Presentación a cliente.
- Organización de la producción. Preparación de diseño listo para reproducir. Coordinación de recursos económicos, técnicos y humanos. Especificaciones técnicas y arte terminado.
- Implementación. Supervisión de producción industrial, difusión o instalación.
- Evaluación del grado de alcance de los objetivos establecidos.

Sumado a estos aspectos del proceso el diseñador requiere conocimiento íntimo de las siguientes áreas:

- Lenguaje visual

- Comunicación
- Percepción visual
- Administración de recursos económicos y humanos
- Tecnología
- Medios
- Técnica de evaluación.

El diseñador gráfico es el profesional que mediante un método específico, construye mensajes que se comunican a través de con medios visuales. Sin embargo, no suele ser la fuente de los mensajes que comunica, sino su intérprete, también el trabajo del diseñador se despoja de rasgos personales notorios que se interpongan entre el público y el mensaje.<sup>39</sup>

Los métodos expuestos representan un claro ejemplo de como los diseñadores han considerado la necesidad de proponer un orden y sistematización a los procesos de diseño particularmente del industrial y de la comunicación visual, creando métodos particulares a su disciplina en los que, como se puede observar, se precisan los elementos que se tomarán en cuenta en cualquiera de sus procesos.

Cabe señalar que del diseño industrial, el diseño gráfico ha retomado algunas propuestas para adecuarlas a su tipo de labor y condiciones proyectuales, por esta razón es que presentamos en este apartado, dos propuestas que se desprenden de dos diseñadores industriales, Christopher Jones y Bruno Munari, así como dos propuestas que ya son

planteadas de manera directa y particular sobre el trabajo del diseño gráfico, éstas son la del comunicologo, sociologo y diseñador gráfico Joan Costa y el comunicologo y diseñador gráfico Jorge Frascara.

Cada una de estas propuestas implican una postura de pensamiento con respecto al diseño y la importancia de su quehacer y producción en las sociedades actuales.

En el caso C. Jones los elementos que se ponen en juego en el proceso de diseño son la creatividad, la racionalidad y el control sobre el proceso. Lo que supone que el hombre, en este contexto, parte de una condición intuitiva que será posible someterla casi de inmediato a un pensamiento racional y lógico para determinar los propósitos y alcances de lo que se va a diseñar, esto desde luego considerando aquellos factores externos como los económicos, sociales, culturales y por supuesto los tecnológicos y recursos humanos que intervendrán en este proceso.

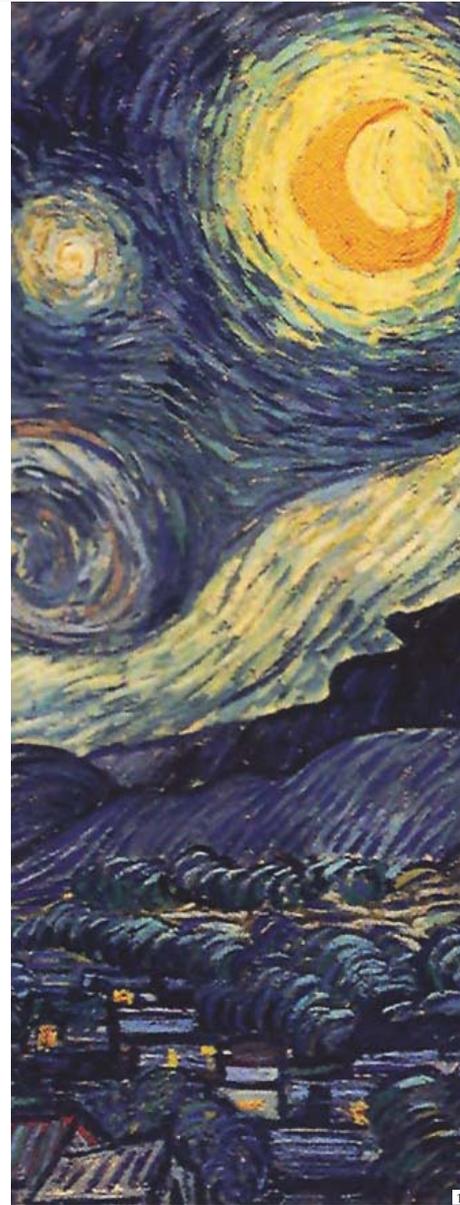
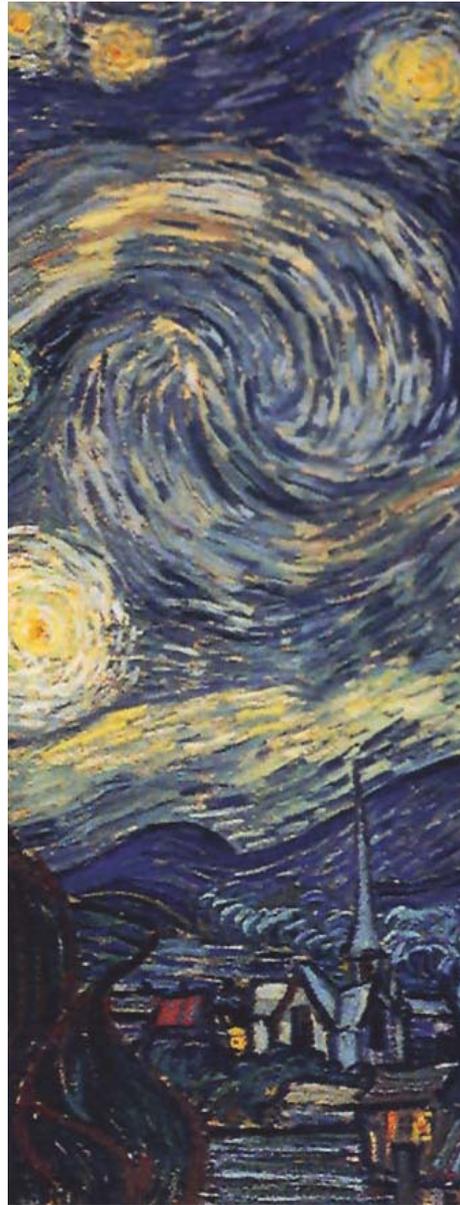
Para Bruno Munari a diferencia de C. Jones, resulta primordial delimitar claramente el problema a solucionar, así como los recursos técnicos y económicos y las condiciones histórico culturales, elementos de los que se dispondrá para la fase de proyectación, en la que interviene la creatividad del diseñador procurando una síntesis de todos los componentes previstos para llegar a una solución óptima.

<sup>39</sup> Jorge Frascara. *Op. Cit.* Pág. 21

Joan Costa y Jorge Frascara, se distinguen de los anteriores autores, basan su propuesta metodológica en la plena identificación del objetivo del diseñador gráfico, que es comunicar visualmente, de esta manera inician contextualizando el proceso de diseño en los componentes de la triada comunicacional de los cuales el emisor, el receptor y su contexto socio-cultural serán sometidos a una investigación exhaustiva en la que se recuperen datos de sus características y condiciones para iniciar la fase de codificación del mensaje y la elección de los medios en los que se plasmará, es en esta parte donde la creatividad del diseñador entra en juego, pero un hacer creativo en el que la imaginación y lo racional establecen una relación dialéctica en búsqueda de una solución adecuada para quienes establecerán la relación comunicativa.

La garantía que nos proporciona adoptar cualquiera de estos métodos es que los resultados que se obtengan estarán definitivamente cercanos a la realidad, serán objetivos con respecto a cualquier otra circunstancia producto de un diseño básicamente intuitivo (diseño popular), que si bien ha satisfecho necesidades, su ámbito de acción es local, mientras que los niveles en que el diseño gráfico profesional interviene tienen sin duda una gran incidencia en los diferentes sectores y grupos de las sociedades actuales.

El diseño gráfico, como hemos visto hasta este apartado, resulta complejo, aunque es una disciplina relativamente joven, los vínculos que tiene con otros campos del conocimiento, provoca que se abran diversas áreas y niveles de estudio que provoquen disertaciones que redunden en su consolidación.



1. Vincent van Gogh, *Noche estrellada*, 1889.

## 2. ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL DISEÑO GRÁFICO

Así como hemos visto al diseño gráfico desde su perspectiva semántica hasta la construcción epistemológica de su discurso teórico, también aludiremos a su desarrollo histórico, cuyo origen emana de las artes visuales siempre presentes en el lenguaje visual aplicado en la codificación de mensajes. El panorama de esta relación resulta complejo, pero necesario para comprender que el diseño gráfico y sus productos son factores fundamentales en el desarrollo de la comunicación visual de las sociedades del siglo XX.

De las expresiones artísticas que mayor influencia ha tenido en el diseño gráfico, ha sido la pintura, a partir de sus manifestaciones en estilos, vanguardias y movimientos ha ofrecido al diseño un lenguaje visual del que se apropiado y es posible exponerlo en la siguiente revisión histórica, además se muestra como el pensamiento de grandes filósofos influyó en los artistas visuales y éstos en el diseño.

La historia del diseño gráfico del siglo XX, considera los movimientos y expresiones plásticas y visuales que hubo antes de 1900. De hecho, según Müller-Brockmann, la imagen y la palabra han sido los puentes que unen a los seres humanos.<sup>40</sup> Ellas dan soporte a las relaciones sociales y generan la cultura visual que anticipa los desarrollos sucesivos del diseño de este siglo.

Esta visión ayudará a entender el contexto particular de las épocas de estudio que se abordan tanto con la descripción como con la muestra de medios de comunicación visual que prevalecieron en aquellos años.

El siglo XX no es un episodio cultural cerrado, que se explique a sí mismo. Muchos aspectos, que consideramos característicos de nuestro tiempo son en realidad herencia del pasado inmediato. En Occidente al menos, todo el período que abarca desde los orígenes de la Revolución Industrial y el romanticismo hasta nuestros tiempos puede pensarse como un proceso de desarrollo continuo.<sup>41</sup>

El siguiente recorrido histórico se trabajó en dos niveles, los movimientos, vanguardias y estilos en la pintura en el mundo y su influencia en México, posteriormente se describen los sucesos en el diseño gráfico dando cuenta de la relación que guardan estas expresiones. Los siguientes apartados, no son exhaustivos en su tratamiento ni mucho menos cuentan con un análisis, que desde luego sería imprescindible, no obstante, en este trabajo el propósito es mostrar el contexto del desarrollo pictórico que influyó en los procesos del diseño de la comunicación visual.

<sup>40</sup> Müller-Brockmann. *Historia de la comunicación visual*, pág. 9

<sup>41</sup> Edward Lucie-Smith. *Artes Visuales en el siglo XX*, pág. 17

## 2.1. Los últimos años del siglo XIX

Aunque se podría decir que la Revolución Industrial comenzó en Inglaterra, durante el periodo de 1760 a 1840, fue un proceso radical de cambio social y económico más que sólo un periodo histórico. La máquina de vapor fue el principal impulso de esta conversión de sociedad agrícola a sociedad industrial.

Masas de gente abandonaron la tierra como medio de subsistencia y buscaron empleo en las fábricas. Las ciudades crecieron con rapidez y la riqueza se distribuyó más ampliamente. El poder político se desplazó de la aristocracia a los fabricantes capitalistas, comerciantes e incluso hacia la clase trabajadora. El creciente conocimiento científico se aplicó a los procesos de fabricación y materiales.

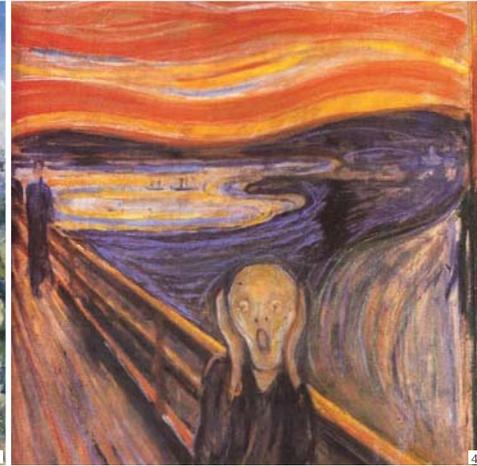
El capitalista reemplazó al terrateniente como la fuerza más poderosa en los países occidentales; la inversión de capital en máquinas para la producción en masa se convirtió en la base del cambio en la industria. Se estableció un ciclo de producción en espiral. La demanda de una población urbana que crecía en forma acelerada, a la par que su poder de compra, estimuló el desarrollo tecnológico... A medida que este ciclo de oferta y demanda se convirtió en la fuerza impulsora del continuo desarrollo industrial, las artes gráficas desempeñaron un papel muy importante en la producción industrial.<sup>42</sup>

Una de las reacciones contra el industrialismo, fue el movimiento romántico. El romanticismo, con su entrega al sentimiento y su respeto al derecho del individuo a expresarse, no habría existido sin la Revolución Industrial. Uno de sus exponentes, más importante, fue el filósofo alemán Friedrich Hegel (1770-1831). Para quien el individuo cobra conciencia de que sufre una fisura interior irreparable que lo separa para siempre de la naturaleza.

Hegel influyó en otro de los pensadores más importantes del siglo XIX, Karl Marx (1818-1883), quien contribuyó a formar la conciencia de los artistas del siglo XX: el arte era producto del intercambio social, por lo tanto podía moldearse para cambiar a la sociedad. Otro pensador que impactó en las artes visuales, y en consecuencia al diseño gráfico, fue Charles Baudeliere, quien definió la “modernidad, como lo transitorio, lo efímero, lo eventual, lo que constituye la mitad de todo arte...”<sup>43</sup>

<sup>42</sup> Consúltense los siguientes autores: Carlos Alvear. *Historia universal contemporánea.*, Juan Brom. *Esbozo de historia universal.*, Philip Meggs. *Historia del diseño gráfico.* Pág. 126

<sup>43</sup> Edward Lucie-Smith. *Op. Cit.*, pág.18

2. Georges Seurat, *Tarde de domingo en la isla de la Grande Jatte*, 1885.3. Paul Cézanne, *Casa con tejido rojo. El edificio de Jas de Bouffan*, 1887.4. Edvard Munch, *El grito*, 1893.5. Gustave Moreau, *La aparición (Salomé)*, 1874-1876.

Friedrich Nietzsche (1844-1900) y Sigmund Freud (1856-1939) condicionaron las actitudes de los artistas. El libro más trascendente de Nietzsche fue su primera obra, *El nacimiento de la tragedia*, publicado en 1872. De Freud, fueron sus primeros escritos los que tuvieron mayor incidencia entre los artistas, sobretodo para los surrealistas, la obra más seductora fue *La interpretación de los sueños*, publicado en 1899.

Otro de los movimientos que antecede la historia del arte visual del siglo XX, es el simbolismo que fue una evolución del romanticismo. La imagen visual era independiente de la realidad, se contenía y explicaba a sí misma; es decir, reflejaba sólo las ideas subjetivas del autor. El color y la forma se usaban para traducir pensamientos y sensaciones en términos visuales.<sup>44</sup> Entre los grandes artistas, de este movimiento, se cuentan Kandinsky y Mondrian.

La influencia de estas concepciones filosóficas, se manifestó en las obras de Georges Seurat (1859-1891) y Vincent van Gogh (1853-1890). Cada uno a su manera era un exponente del nuevo sistema de valores. Paul Gauguin (1848-1903), revelaba en su obra rasgos del simbolismo poético, sin embargo, abogó claramente por la representación de sensaciones y emociones sólo a través de la línea, la forma y el color.

Otros dos precursores del modernismo, fueron Paul Cézanne (1839-1906) y Edvard Munch (1863-1944). Para Cézanne, el concepto crucial fue la realización o consecución de sus ideas de la forma, inspiradas por una confrontación directa con la naturaleza, pero sin una reproducción

servil de las apariencias.<sup>45</sup> Munch, descubrió la magia de la línea, la forma no era un fin en sí misma, sino el medio para traducir sus visiones.

Por otro lado, la creciente importancia de la industrialización, con la que muchos creían que se sacrificaba la calidad en beneficio de la cantidad, hizo que un grupo de artistas, arquitectos, diseñadores, escritores, artesanos y filántropos, se propusieran reafirmar la importancia del diseño y la artesanía en todos los campos del arte. A sus defensores no les unía tanto un estilo como un objetivo común: el deseo de romper con la jerarquía de las artes (la cual elevaba la pintura y la escultura por encima de las demás), para dar nueva vida a la artesanía tradicional y restituir su dignidad, y para crear obras de arte al alcance de todo el mundo.

El movimiento social y artístico conocido como Arts and Crafts<sup>46</sup> se inició en Gran Bretaña, en la segunda mitad del siglo XIX y los primeros años del siglo XX, y se extendió a la Europa continental y a Estados Unidos.

<sup>44</sup> Ruhrberg, Schneckenburger, et.al. *Arte del siglo XX*, pág. 22

<sup>45</sup> *Ibid.*, Pág. 21

<sup>46</sup> Amy Dempsey. *Estilos, escuelas y movimientos*, págs. 19-22

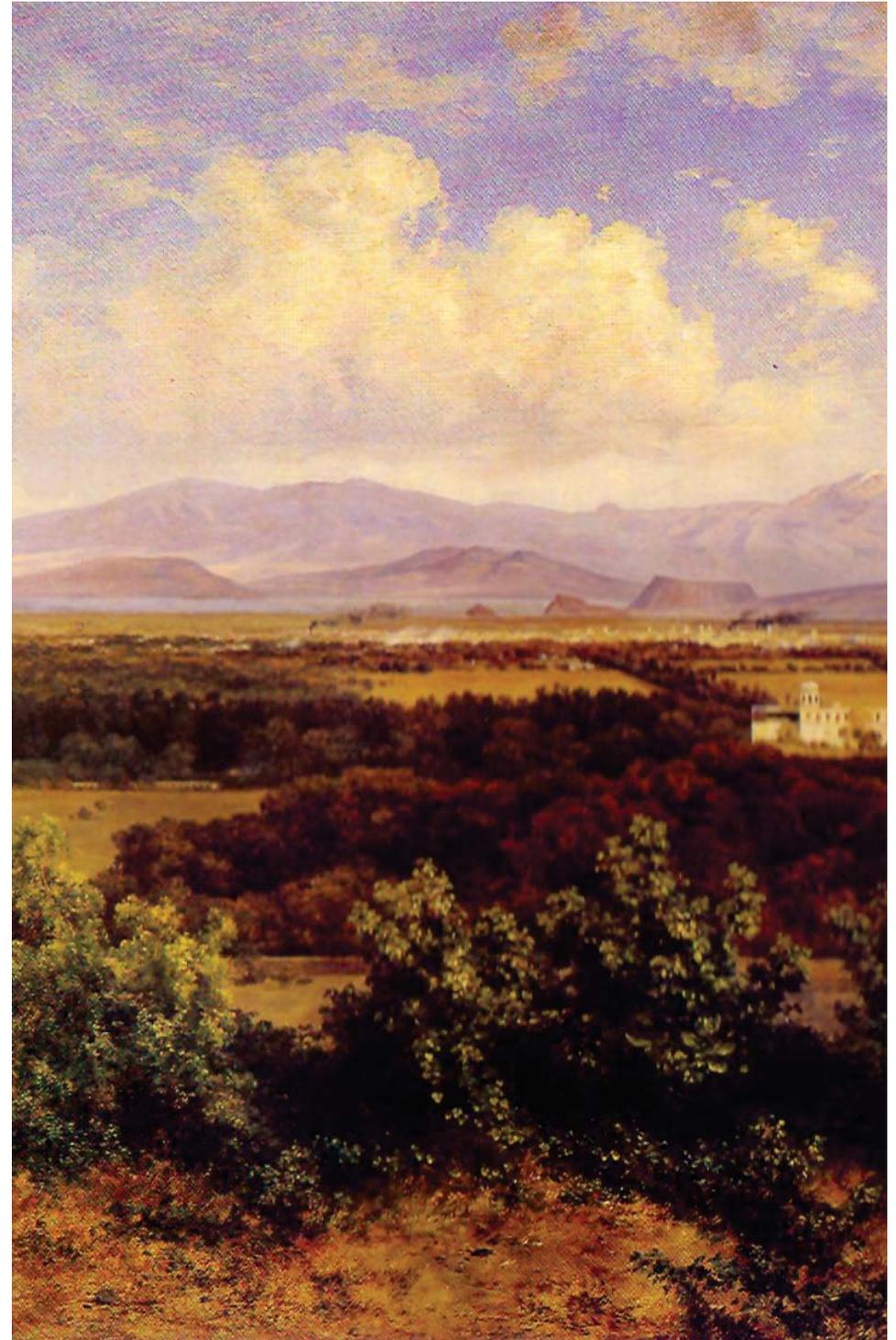
El principal exponente y propagandista del movimiento Arts and Crafts fue el diseñador, pintor, poeta y reformador William Morris (1834-1896), Siguiendo las ideas del arquitecto Augustus W. N. Pugin (1812-1852), el cual destacó la superioridad moral del arte medieval, y del crítico de arte y escritor John Ruskin (1819-1900), que denunció la codicia e interés egoísta de la sociedad capitalista contemporánea, Morris desarrolló su punto de vista de que el arte tenía que ser bello a la vez que funcional.

No obstante, la mayor innovación del movimiento Arts and Crafts radicaba en su ideología y no en su estilo o diseño, que retornaba a la arquitectura, las tapicerías, los manuscritos iluminados y los estilos rústicos de decoración y mobiliario medievales. Con frecuencia, sus temas y objetos se inspiraban en la leyenda del rey Arturo o en los textos de Geoffrey Chaucer del siglo XIV. Por otra parte a pesar de que el movimiento consiguió elevar el reconocimiento social de los artesanos y el respeto por las tradiciones y los materiales autóctonos, no logró su objetivo de producir arte para las masa, ya que sus productos manufacturados eran caros.

La estética y los ideales Arts and Crafts consiguieron también un importante éxito en Alemania, Austria, Hungría y Escandinavia con magnificas muestras de tradición artesanal que todavía persisten hoy en día. En estos países, los principios de Arts and Crafts se aliaron con la producción industrial y se utilizaron como una expresión de la identidad nacional. De este modo, hubo una vuelta a las artes populares del mismo modo que había ocurrido con la arquitectura medieval.

Las ideas del movimiento Arts and Crafts también constituyeron la base de muchos alemanes del Jugendstil y, eventualmente de la Bauhaus, los cuales también se afanaron en unir las bellas artes y las artes aplicadas en un deseo de diseño total.

En relación a México, dos aspectos de la vida cultural de la primera mitad del siglo XIX, definieron la vida y el arte de la segunda parte del siglo, primero el pensamiento político y segundo una expresión literaria de gran significación. Estos aspectos delinearon una necesidad vital de renovación que puso en crisis los valores del orden tradicional: la negación del pasado español y el neoindigenismo romántico, imponiéndose la modernidad como una nueva posibilidad. Surgía un nuevo México, que en el siglo XIX vivió un periodo de luchas intestinas, dos invasiones extranjeras (la francesa y la norteamericana y una guerra civil que terminó con el triunfo de los liberales y el gobierno de Juárez, quien quería fundar una nueva





6. José María Velasco, *El valle de México*, 1898.

sociedad sustituyendo la tradición del catolicismo por la concepción positivista que reconocía la libertad e igualdad de los hombres ante la ley, así se dieron las leyes de Reforma que fundó a un país en la base de un pensamiento y no en el reconocimiento de su situación real.

En el arte mexicano se inicia una tendencia académica y romántica que prevalecería hasta el siglo XX. Los maestros europeos que fundaron la escuela académica basada en el clasicismo, estilo que gustaba mucho a la nación que empezaba su desarrollo fueron Pelegrin Clavé, Santiago Rebull y Felipe Gutiérrez, entre otros.

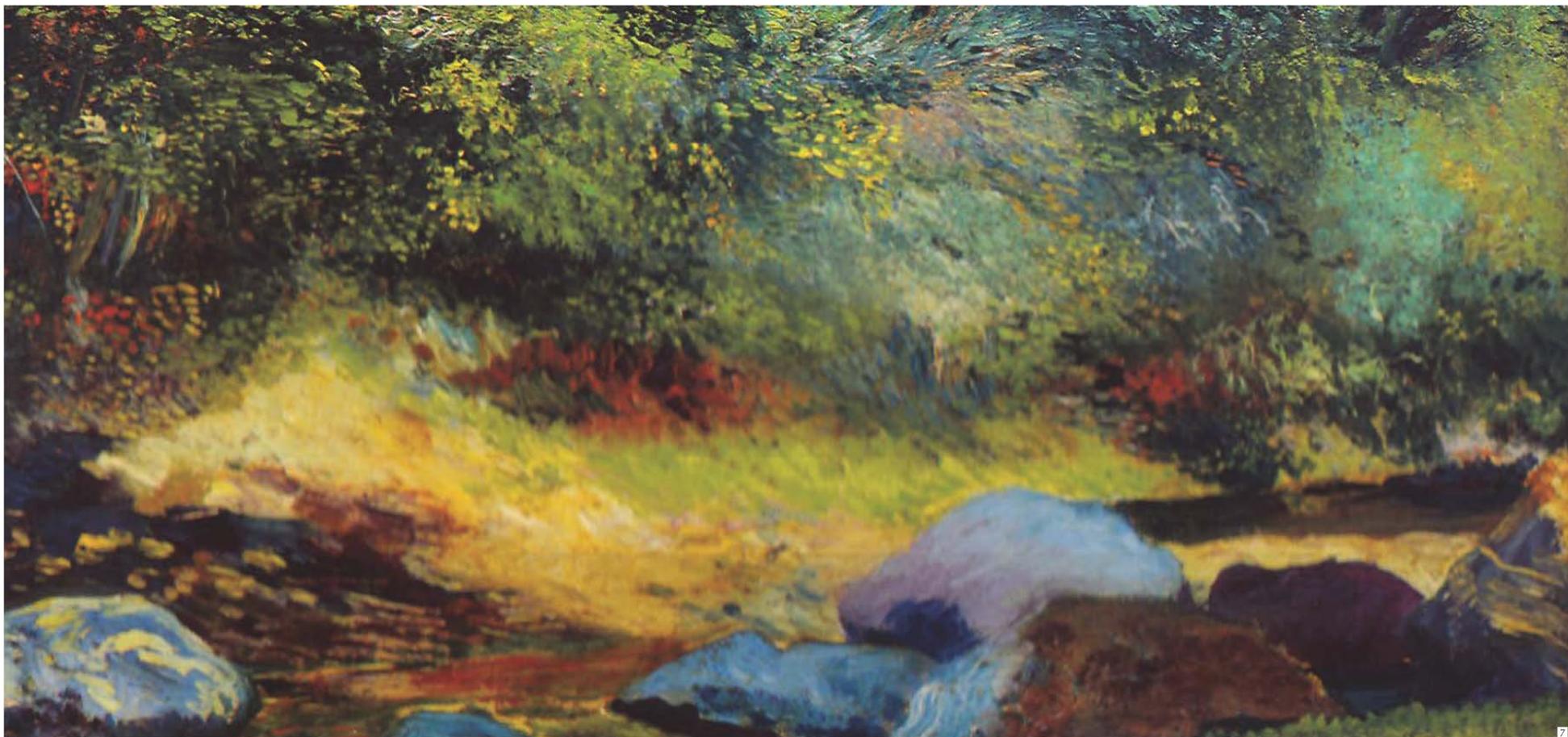
En México a finales del siglo XIX surgió el interés por lo propio, sin hacer uso de temas derivados del extranjero; este cambio respondió principalmente a la nueva conciencia que se empezaba a crear sobre el concepto de un arte diferente al tradicional, pasando así del ideal clásico de belleza, a la representación de formas mexicanas.

José Guadalupe Posada fue ilustrador de una serie de sucesos sociales y políticos, que lo sitúan entre los más importantes xilografos de nuestro país. Las ilustraciones de Posada ya no son del matiz caricaturesco y cómico de sus antecesores, expresaban el dramatismo, la seriedad y la ironía del pueblo mexicano.

La litografía fue en este siglo el arte privilegiado de ilustrar, todo el romanticismo del arte mexicano se expresa por este medio. El mayor florecimiento del dibujo litográfico corresponde a la aparición de los periódicos de caricaturas, crítica social y política. La historia del danzante, representa el pensamiento gráfico de Villasana. La Orquesta (1861-1874), El rascatripas (1882), El Mascara (1879) y El Ahuizote (1874-1875) son ilustrados por Hesiquio Iriarte, Hipólito Salazar, Plácido Blanco, Constantino Escalante y S. M. Villasana.

Las revistas literarias más importantes de la primera mitad del siglo XIX fueron: El Ateneo mexicano, El Iris y El Zurriago. Encontramos también los periódicos de los conocidos impresores y editores Ignacio Cumplido, Vicente García Torres y Rafael Rafael, así como gran diversidad de publicaciones que tuvieron corta vida.

El trabajo de los artistas mencionados sin duda se enmarca en la historia del diseño gráfico, por las características de los soportes sobre los que imprimieron sus obras.





8. Leandro Izaguirre, *El suplicio de Cuauhtémoc*, 1892.



9. Joaquín Clausell, *Canal de Xochimilco*, s/f.



10. Pelegrín Clavé, *Retrato de una dama*, 1841.



11. Santiago Rebull, *Retrato de Ignacio Manuel Altamirano*, s/f.



12. Felipe Gutiérrez, *Bodegón*, 1884.



LESEN

ÖSTERREICH  
**ILLUSTRIERTE ZEITUNG**

1 1

DEUTSCHES FAMILIENLIED  
 VERLAG JACQUES PHILIPP VERMALS  
 PHILIPP VON KRÄMER  
 WIEN 1900 LEIPZIG

ALLE 14 TAGE ERSCHEINT EIN HEFT  
 PREIS DES HEFTES 20 HEFTER 3.50 PK

**IN ALLEN  
 BUCHHANDLUNGEN  
 ZU HABEN!**

JEDEN SONNTAG ERSCHEINT AUCH DIE

ÖSTERREICH  
**Illustrierte Zeitung**  
 VERLAG JACQUES PHILIPP VERMALS  
 PHILIPP VON KRÄMER  
 WIEN 1900 LEIPZIG

**HALBJÄHRIG DREI GULDEN.**  
 ADMIN: WIEN VI. BARNABITENGASSE N°7

13. Koloman Moser, cartel para la revista *Illustrierte Zeitung*, 1900.

## 2.2. El Art nouveau y el cambio de siglo

El Art nouveau fue un verdadero fenómeno internacional, se difundió rápidamente a través de Europa y América, prosperó durante las dos que envolvieron el final del siglo XIX. Era un estilo explícitamente moderno que rechazaba el historicismo académico, sus orígenes se encuentran en el movimiento británico Arts and Crafts, en especial en la fe que William Morris tenía en la importancia y dignidad de la buena artesanía y en su determinación de eliminar la distinción entre bellas artes y artes decorativas. Este estilo cambió radicalmente el entorno humano. El impacto de los descubrimientos de Charles Darwin, hizo que la utilización de formas naturales dejase de considerarse romántica o escapista y pasase a ser moderna y progresista. La consigna era llenar el mundo de cosas bellas y luchar por la conservación de la individualidad ante una sociedad cada vez más tecnificada.

Al igual que el movimiento Arts and Crafts, el Art nouveau comprendía todas las artes, y sus manifestaciones de mayor éxito tuvieron lugar en el campo de la arquitectura, las artes gráficas y las artes aplicadas, para la práctica de los cuales, contrariamente a lo que habían hecho sus predecesores del Arts and Crafts, adoptó nuevos materiales y tecnologías.<sup>47</sup>

Conocido como Art nouveau en Francia, Modern style en Inglaterra, su país de origen, y Jugendstil en Alemania, donde llegó a su máximo esplendor, este estilo combinaba líneas entrelazadas con formas vegetales y la figura femenina eran motivos frecuentes. Los ornamentos florales caracterizaron su primera etapa y la fase posterior, más geométrica, dominada por el belga Henry Van de Velde, constituyó su final.

Los participantes de esta corriente eran originalmente pintores que pronto se dedicaron a la arquitectura o las artes y oficios, antes menospreciadas, a fin de facilitar la difusión de sus ideas.

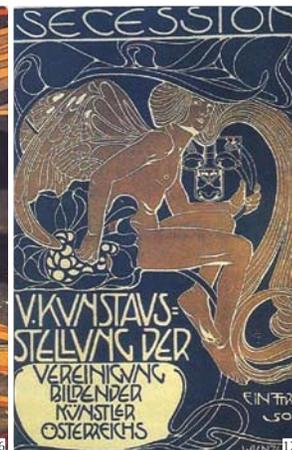
De esta manera se dio una gradual transición de las gráficas victorianas al estilo Art nouveau. En París, Jules Chéret (1836-1933) y Eugene Grasset (1841-1917) desempeñaron un papel importante en esa transición. En 1881, una nueva ley francesa permitió la colocación de carteles en las calles, convirtiéndolas en galerías de arte, ya que cualquier habitante podía constatar la transformación del medio ambiente, imágenes y colores eran parte de un nuevo panorama.

Grasset, fue el primer ilustrador y diseñador suizo en cuya producción de muebles, vitrales, textiles, libros, tipos de letras y ornamentos de impresores, se mostró una clara orientación al Art nouveau, particularmente francés. Además de la producción de Henri Toulouse-Lautrec (1864-1901); Georges Auriol (1863-1939), Théophile-Alexandre Steinlen (1859-1923) y Alphonse Mucha (1860-1939). Desde 1895 hasta 1900 el Art nouveau encontró su manifestación más amplia en el trabajo de Mucha cuyo tema dominante era la figura central femenina rodeada de formas estilizadas, derivadas de plantas y flores; influyendo en Emmanuel Orazi (1860-1934). Paul Berthon (1872-1909). Georges de Feure (1868-1928). Héctor Guimard (1867-1942).

Por otra parte, durante el siglo XIX el diseño de mensajes visuales lo realizaban básicamente dos tipos de profesionales: dibujante o impresor. El primero estaba educado como artista y el segundo como artesano. El impresor muchas veces vio plasticidad en el uso de ornamentos y en el cambio de fuentes tipográficas, estilos y medidas, en sus composiciones impresas. El dibujante vio en la tipografía un elemento secundario y prestó atención a aspectos ornamentales e ilustrativos en el campo de los que hoy entendemos por diseño gráfico.<sup>48</sup> Sin embargo, el Art nouveau, se convirtió en un estilo capaz de asimilar a este tipo de profesionales e integrar a pintores y arquitectos a una práctica publicitaria (carteles, anuncios, revistas, alfabetos, etc.) más o menos frecuente. Así se da cuenta de esta combinación que caracteriza las manifestaciones pictóricas, arquitectónicas y del diseño gráfico de la época.

<sup>47</sup> *Ibid.*, pág. 35

<sup>48</sup> Jorge Frascara. *Diseño Gráfico y Comunicación*, págs. 29 y 33

14. Ludwing Lutz Ehrenberger, cartel, *Frz X*, 1905.15. Alphonse Mucha, cartel, *Bières de la Meuse*, 1897.16. Eugène Grasset, cartel, Georges Richard, *Cycles & Automobiles*, 1899.17. Koloman Moser, portada de la revista *Ver Sacrum*, 1899.18. Gustav Klimt, cartel para la primera exposición de la *Secesión de Viena*, 1898.

El Art nouveau se propuso cambiar radicalmente el entorno humano. Llenar el mundo de cosas bellas, y luchar por la conservación de la individualidad ante una sociedad cada vez más tecnificada. Los participantes de esta corriente, eran originalmente pintores. Pero pronto se dedicaron a la arquitectura o las artes y oficios, antes menospreciadas, a fin de facilitar la difusión de sus ideas. Se convirtieron en constructores y diseñadores: Van de Velde en Bélgica, Joseph María Olbrich en Viena, August Endell en Múnich (cuya influencia llevó más allá del art nouveau, hasta Kandinsky), el alemán Behrens y el alemán Richard Riemerschmid. Pero más que en la pintura o el dibujo, el Art nouveau triunfó en la arquitectura y en el interiorismo.

La cualidad visual que lo identifica es una línea parecida a una planta orgánica. Carente de raíces y sobriedad, puede ondular o fluir con elegancia y al mismo tiempo define, modula y decora un espacio. Zarcillos de vid, rosas y lirios, pavorreales y la figura femenina eran motivos frecuentes de esta.

El Modern style, inglés, con orígenes en el arte gótico y la pintura victoriana, incluyó entre sus principales representantes a Aubrey Beardsley (1872-1898). Jan Toorop (1858-1928). Burne Jones. Laurence Housman (1865-1959). Beggarrstaff. James Pryde (1866-1941) y William Nicholson (1872-1949). En esta fase se desarrolló la técnica llamada collage.

Los representantes del Art nouveau norteamericano: Louis Rhead (1857-1926). William H. Bradley (1868-1962) con su destacado trabajo de 1894 para el libro del joven impresor nacional, marcaron el inicio del Art nouveau en América, con ellos el tipo llegó a ser un elemento de diseño. Posteriormente se pueden mencionar a Theodore B. Hapgood (1871) Ethel Reed (1876) la primera mujer en Norteamérica que alcanzó importancia nacional por su trabajo como diseñadora gráfica e ilustradora, Edward Penfield (1866-1925), William Carqueville (1871-1946), Maxfiel Parrish (1870-1966) y Joseph C. Leyendecker (1874-1951).

El Art nouveau belga surgió a mediados de la década de los noventa del siglo XIX. Enclavado entre Francia y Alemania había experimentado el comienzo durante 1880, cuando el Círculo de los XX se integró para procurar que las nuevas formas del arte se exhibieran, sus exponentes: Víctor Horta (1861-1947). Posiblemente el genio del movimiento, al construir la casa para Emile Tassel. Privat Livemont (1861-1936), cuya innovación más importante fue un doble contorno que separa la figura del trasfondo. Gisbert Combaz (1869-1941) y Henri Clemens Van de Velde (1863-1957) Arquitecto, pintor, diseñador y educador.

Por otra parte el Separatismo vienés se convirtió en un movimiento contrario al Art nouveau floral, que iba del estilo alegórico ilustrativo de la pintura simbólica a un estilo floral de inspiración francesa. Para 1898 la influencia del Art nouveau ya había sido absorbida por completo, pero los vieneses referían los letreros limpios y legibles de tipo sans-serif que fluctuaba de gruesas losas planas a fluidas formas caligráficas, se

19. Arnost Hofbauer, cartel, *Topicov Salon*, 1898.20. Giovanni Mataloni, cartel, *Incandescenza Lampada con Reticella a Petrolio*, 1896.21. Emmanuel Orazi, cartel, *Contrexéville*, 1900.22. J. Herbert McNair, Margaret y Frances Macdonald, cartel, *Glasgow Institute of the Fine Arts*, 1895.23. Jules Chéret, cartel, *Ed. Sagot*, 1891.24. Edward Penfield, cartel, *Harper's*, 1897.25. Henri de Toulouse-Lautrec, cartel, *Jane Avril*, 1899.

inclinaron hacia las figuras planas con mayor simplicidad. El diseño y el trabajo llegaron a ser más importantes, pues esta metamorfosis culminó con un énfasis en los modelos geométricos y la construcción modular del diseño. Sus representantes: Julius Klinger (1876-1950). Alfred Roller (1864-1935). Berthold Löffler (1874-1960). Koloman Moser (1868-1918) y J.J. Olbrich (1867-1908) arquitecto.

El Art nouveau en Alemania se denominó Jugendstil, con fuerte influencia francesa y británica, conservando vínculos con el arte académico que le precedió. Sus representantes: Hans Christiansen (1866-1945), Josef Sattler (1867-1931), Otto Eckmann (1865-1902) y Peter Behrens, innovador en la transición que va de las sensibilidades decorativas y florales del siglo XIX, a las formas geométricas sencillas y funcionales del siglo XX, considerado como el primer diseñador industrial. Los arquitectos: Walter Gropius, Ludwig Mies van der Rohe y Le Corbusier, fueron también exponentes de este Movimiento, se debe señalar que Gropius fue el primer director de la escuela de arte Bauhaus, por recomendación de Van de Velde.

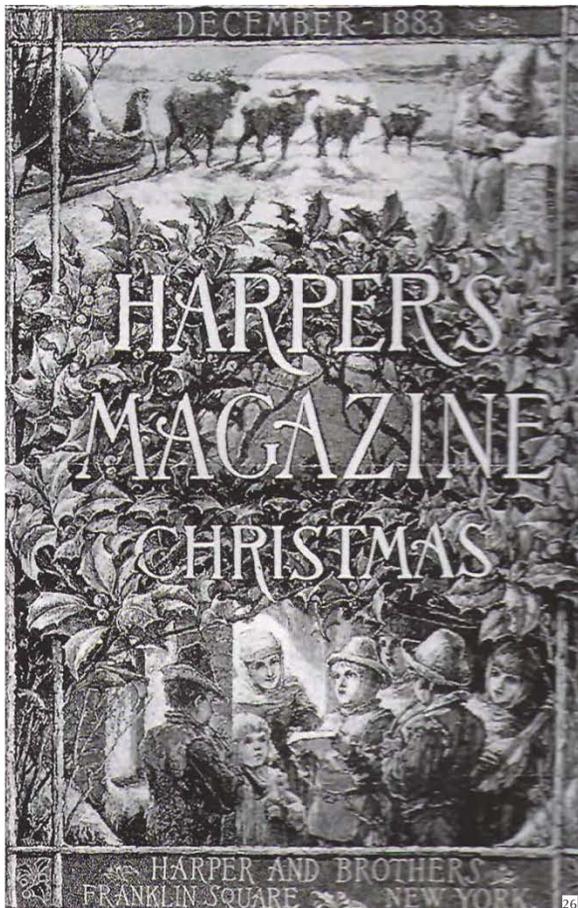
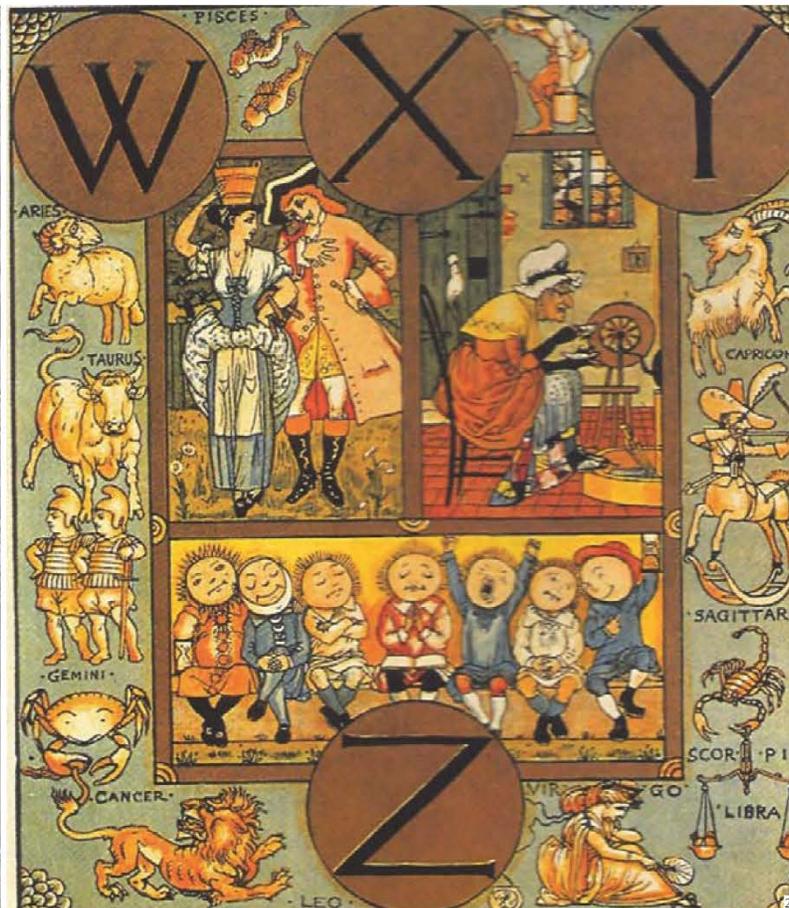
Como vimos el Art nouveau fue un estilo internacional que influyó en el diseño gráfico, en la arquitectura, diseño de mobiliario y productos y moda, por ejemplo los carteles, empaques y anuncios de esta época se distinguieron, por movimientos lineales orgánicos, frecuentemente dominantes del área espacial y otras propiedades visuales, como el color o la textura.

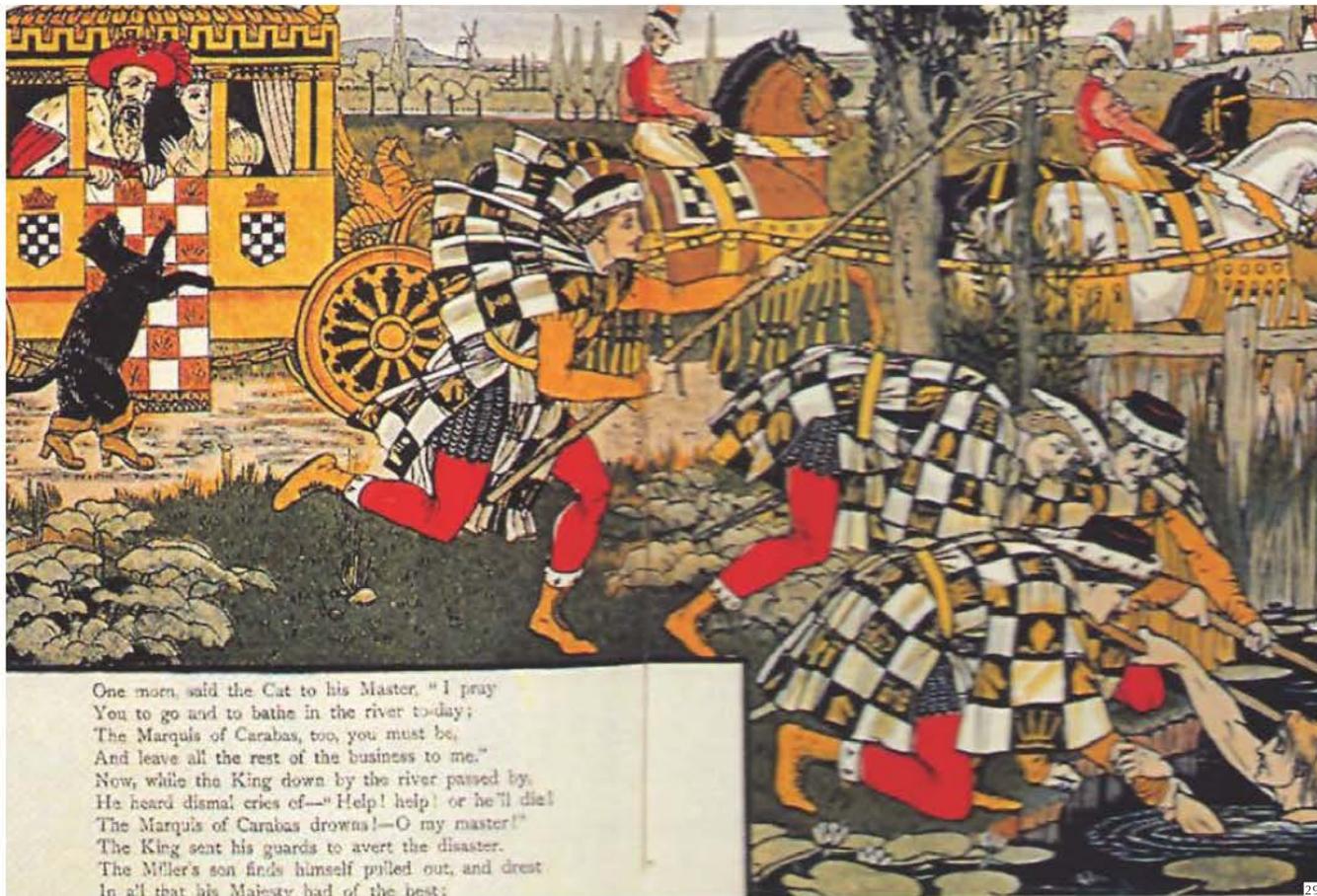
Los diseñadores gráficos e ilustradores del Art nouveau intentaron hacer del arte una parte de la vida cotidiana. Sus estudios los habían formado en el arte y sus métodos. Al mismo tiempo adoptaron técnicas artísticas aplicadas que habían evolucionado con el desarrollo de los procesos de impresión comercial. Como resultado, mejoraron significativamente la calidad visual de las comunicaciones de masas.<sup>49</sup> El Art nouveau, representó un movimiento hacia un mayor orden visual.

Lo que fue fundamentalmente un intento honorable y bien intencionado de rediseñar el ambiente humano, incluyendo la tarea de encontrar la mejor forma posible para los accesorios domésticos, condujo finalmente a un desarrollo que se demostró incapaz de resistir la avalancha de kitsh. El movimiento acabó con la producción masiva de productos pseudo-Art nouveau que desacreditarían el estilo en las décadas siguientes; lo que no ha de impedirnos ver el inmenso significado histórico del Modern style y sus influencias continentales. No sólo dio el cup de grace a las interminables rememoraciones históricas de finales del siglo XIX (lo que Karl Popper califica de "historicismo"), sino que las sustituyó por una sensibilidad independiente para la forma, nacida del espíritu de la edad contemporánea, con la cual preparó el camino para las tendencias revolucionarias del modernismo.<sup>50</sup>

<sup>49</sup> Philip Meggs. *Historia del diseño gráfico*, págs. 183-184

<sup>50</sup> Ruhrberg, Schneckenburger, et. al. *Arte del siglo XX*, pág. 31

26. Richard G. Tietze, cartel para *Harper's Magazine*, 1883.27. Walter Crane, *The Alphabet of Old Friends*, sin fecha.28. William Morris, página publicada por *Kelmscott Press*, 1896.

29. Walter Crane, *Puss in Boots*, sin fecha.

**WINTER TALES FOR WINTER NIGHTS**

THE **SUNDAY** NEW YORK  
**PRESS**

HAS COMPLETED ARRANGEMENTS  
FOR A SERIES OF  
NOVELETTES  
BY THE  
**GREATEST**  
AUTHORS OF THE TIME  
INCLUDING

**R · D · BLACKMORE**  
**OUIDA**  
**BRET · HARTE**  
**ANTHONY · HOPE**  
**LOUISE · C · MOULTON**  
**RUTH · M · E · STUART**  
**SARAH · GRAND**  
**THE · DUCHESS**  
**MISS · BRADDON**  
**AMELIA · E · BARR**  
**MAXWELL · GRAY**  
**FRANK · R · STOCKTON**  
**GILBERT · PARKER**  
**S · R · CROCKETT**

TWO FINE CHRISTMAS STORIES  
IN THE SERIES

30. Louis John Rhead, cartel para el *New York Sunday Press*, 1896.



La circunstancia social que vivió México durante la última década del siglo XIX estimuló el acercamiento de artistas e intelectuales a las novedades vigentes en Europa central. Así fue como ciertas modalidades del llamado Modernismo llegaron a la literatura, la arquitectura y las artes decorativas del cambio de siglo. Si bien podría ser aventurado hablar de un movimiento Art Nouveau mexicano, sin embargo, se tiene la certeza de que en México se vendieron algunos objetos franceses pertenecientes a esta corriente, en tiendas como la Cristalería de Plateros y G. Hildebrand y Cía, ubicada en la actual calle Madero de la Ciudad de México.

En cuanto a la arquitectura, se construyeron numerosos edificios y casas con fachadas y decoraciones interiores que retomaron elementos de dicho estilo, los modelos Art nouveau tuvieron aceptación en ciertos grupos de la sociedad mexicana. Varios ejemplos sobreviven en la colonia Roma y el Gran Hotel de México (Ex -centro Mercantil) todavía conserva su elevador estilo nouveau.

En México, el nuevo arte pictórico, de esencia romántica, lo representan artistas como Julio Ruelas (1870-1907), Saturnino Herrán (1887-1918), Joaquín Clausell (1866-1935) y el Dr. Atl (1875-1964), quien innovó la pintura mexicana técnica y expresivamente.

Dentro del campo de la plástica, Julio Ruelas, colaborador de la Revista Moderna y de la Revista Moderna de México, fue el artista que dominó la estética del Art Nouveau y supo traducir, a través de sus ilustraciones, los sentimientos oscuros, la decadencia, la libertad y el erotismo patentes en los textos de los colaboradores de la revista.

Julio Ruelas fue uno de los artistas que participaron en algunos procesos de comunicación visual. Su obra se resume en unas cuantas pinturas de pequeño formato; en las ilustraciones que hizo para la Revista Moderna (1903-1911), y en una serie de grabados al aguafuerte. En sus pinturas aparecen temas alegóricos llenos de interés, como "La Domadora" (1897) y "La Entrada de Don Jesús Luján" a la Revista Moderna (1904); en ésta la fantasía corre pareja con la observación psicológica o la reflexión filosófica. Las viñetas y demás ilustraciones que produjo la Revista Moderna forman una síntesis de sus preocupaciones fundamentales: el amor y la muerte, la opresión, la angustia y la desesperación. Así también se expresa en sus grabados.





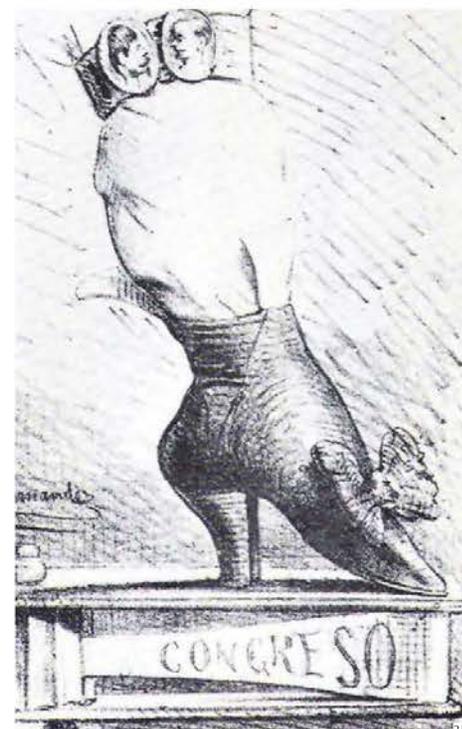
33



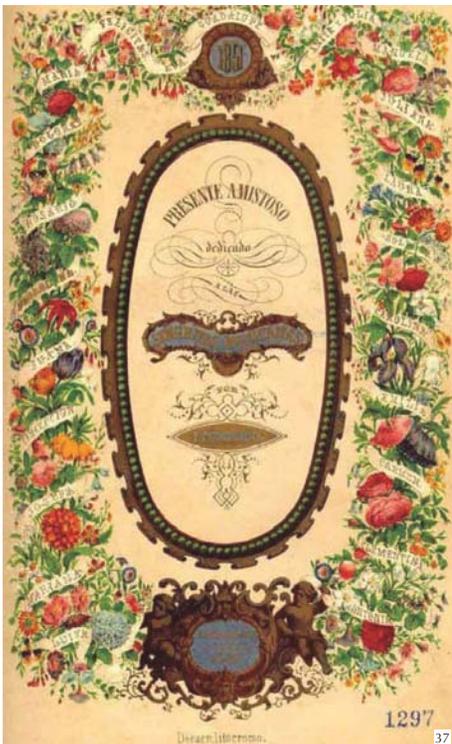
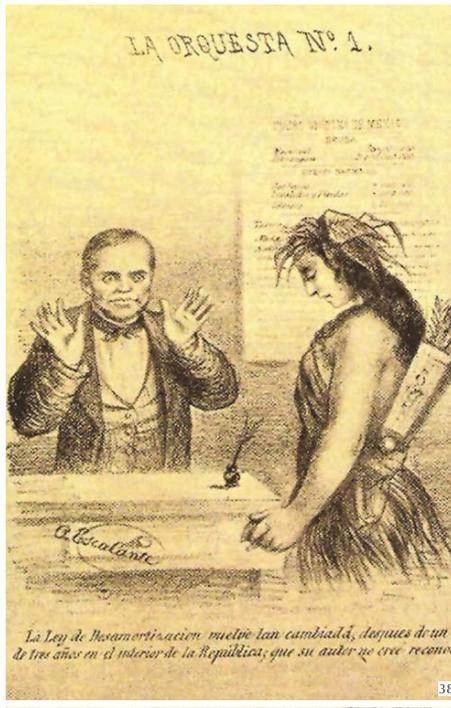
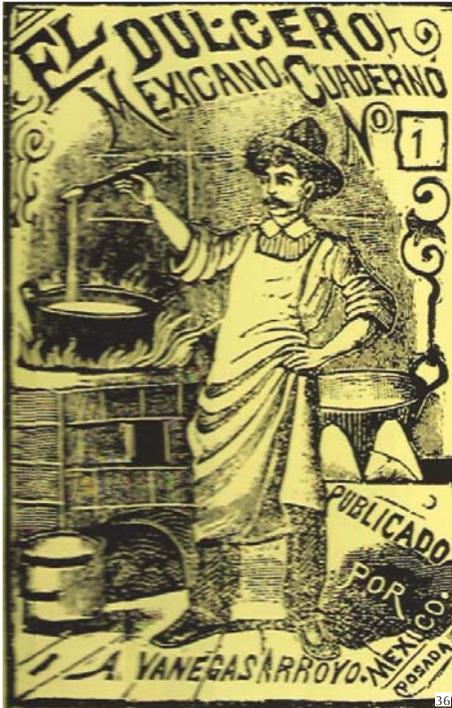
EPIZOOTIA.

Cerrremos antes de que penetre el Contagio...

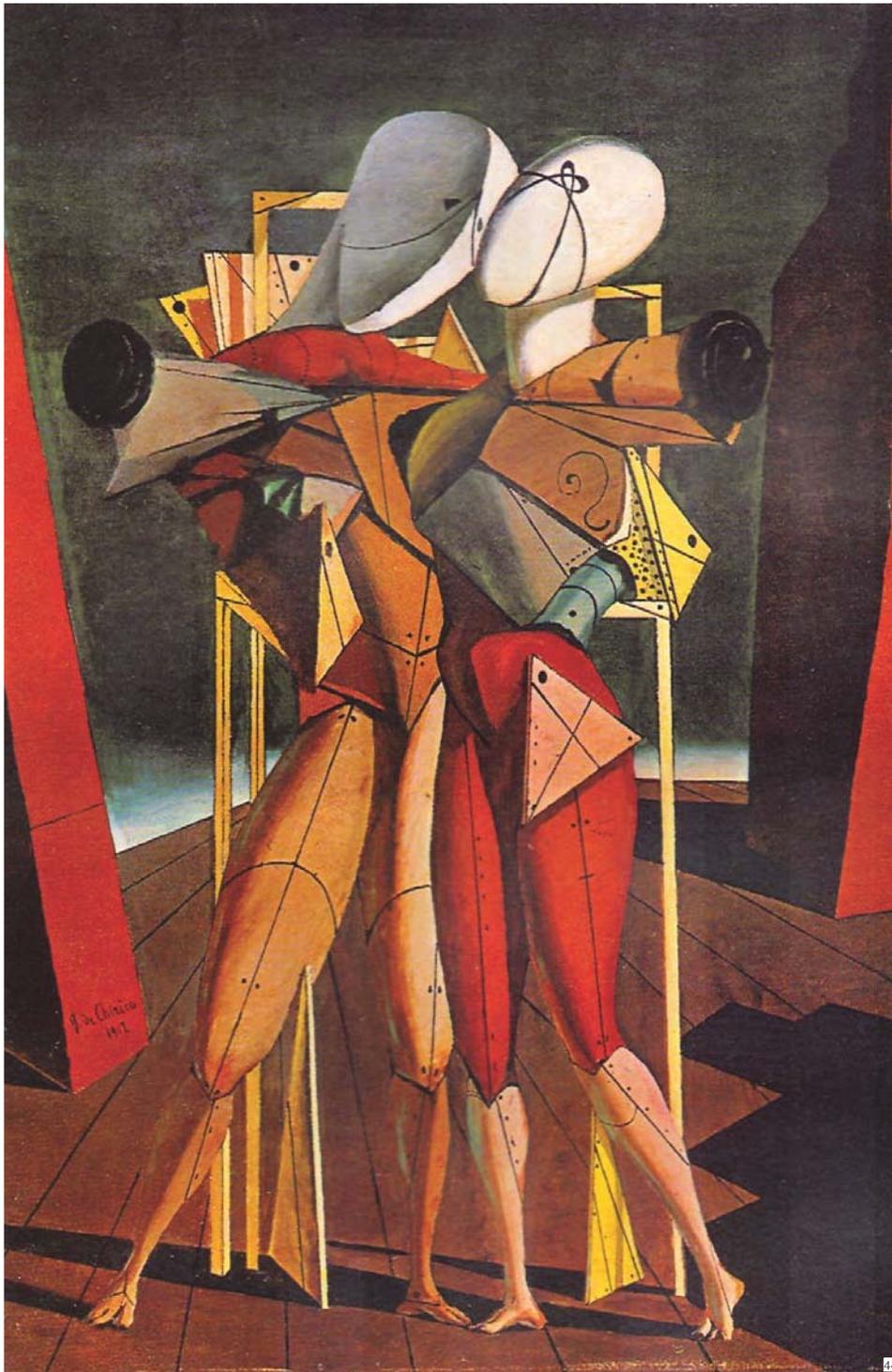
34



35



36. José Guadalupe Posada, portadas, sin fechas registradas. 37. Portada de la revista, *Presente amistoso*, 1851. 38. Portada de la publicación, *La Orquesta*, 1884. 39. Encabezado del *Diario del Hogar*, 1884. 40. Encabezado del periódico, *El Tiempo*, 1884. 41. Billeto de cinco pesos emitido por el Banco de Londres, México y Sudamérica. Dicho banco fue el primero en introducir en nuestro comercio los billetes al portador y a la vista, 1887. 42. Encabezado del periódico, *El Imparcial*. 43. Encabezado del periódico, *La Comuna*, 1874.



44. Giorgio de Chirico, *Héctor y Andrómeda*, 1917.

### 2.3. El diseño gráfico del siglo XX

Como fruto de la diversidad de las vanguardias artísticas del siglo XX, se estructuró la plataforma conceptual para el nuevo discurso formal del diseño gráfico, para convertirse en una de las actividades más importantes de la sociedad de consumo.

El primer tercio del siglo XX, dio cuenta de la influencia del arte, principalmente pictórico, la íntima relación que se da entre las vanguardias de esta etapa muestra la multiplicidad de influencias, interconexiones y consolidaciones estilísticas que establecen con el diseño gráfico.

Como fruto de la diversidad de las opciones vanguardistas gestadas en el siglo XX se proyecta sobre el diseño gráfico un amplio y variado abanico que contiene los instrumentos lingüísticos para hacerle frente, con distintos repertorios icónicos, a las variantes disciplinarias que la demanda industrial o social ha planteado en las primeras décadas de ese siglo: el diseño tipográfico, el diseño publicitario, el diseño de imagen de empresa, el diseño político y social y el de identificación y por supuesto, la pedagogía del diseño.<sup>51</sup>

Después de este período, el diseño gráfico comienza una búsqueda de identidad, con la intención de elaborar el corpus teórico que lo sustente. El uso de la fotografía, de la psicología del color, de la tipografía, del collage, representan la base de sus presupuestos más importantes.

Por lo anterior, es necesario realizar un recorrido panorámico de los movimientos que influyeron al diseño gráfico hasta la llegada de la fotografía; no obstante la complejidad se expondrán brevemente las líneas filosóficas y el lenguaje morfológico que las caracterizó y que también estuvo presente en el diseño.

<sup>51</sup> Enric Satué. *El diseño gráfico*, pág. 124

### 2.3.1. El encuentro con lo moderno: 1900-1919

La primera década del siglo XX fue testigo del surgimiento de importantes corrientes artísticas. En términos intelectuales, los filósofos y los sociólogos se ocupaban de asimilar los grandes pensamientos expuestos por sus grandes antecesores, Hegel, Marx y Nietzsche; mientras Freud continuaba con sus investigaciones acerca de psique humana.

La obra de Henri Bergson (1859-1941), *La evolución creadora* (1907), logró un impacto inmediato en esta primera década. Bergson concibió la vida como un proceso de creación continua, indeterminado y por lo tanto impredecible, pero aún bajo el control de algún tipo de conciencia divina (pensamiento que lo enfrenta con la concepción sostenida por el materialismo marxista del siglo anterior); sus ideas atrajeron a muchos artistas de vanguardia.

Por otro lado el desarrollo de la tecnología daba cuenta del acelerado ritmo de vida. La conquista del aire, atrajo al mundo. El Zeppelin realizó su vuelo inaugural en 1900; en 1903, el monoplano y en 1909 el aeroplano. De igual manera se lograron progresos significativos en el ámbito de la comunicación, en 1901 se envió el primer mensaje radiotelegráfico y en 1904 se transmitieron por primera vez imágenes fotográficas mediante el telégrafo.

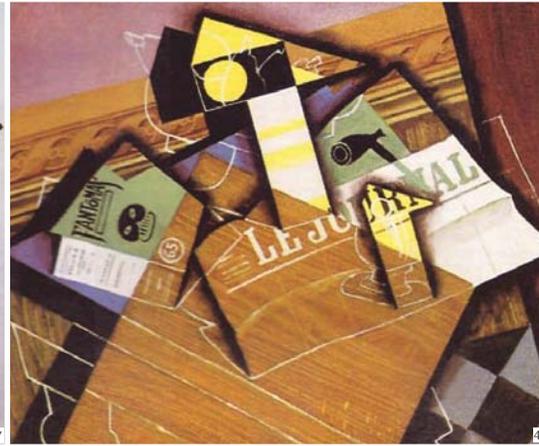
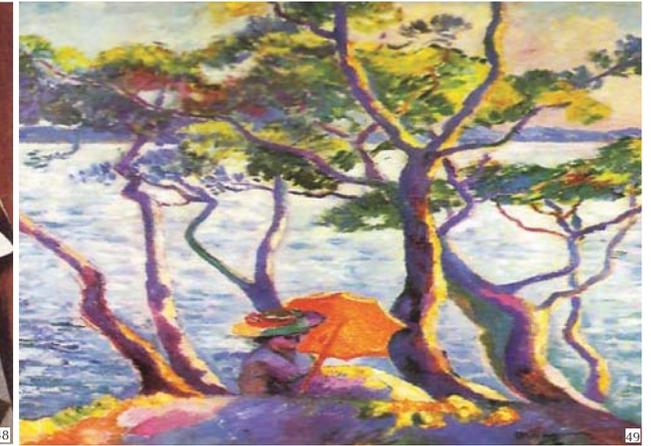
Las primeras dos décadas del siglo XX fueron época de ebullición y cambios insólitos que transformaron radicalmente todos los aspectos de la condición humana. La vida social, política, cultural y económica enfrentó una revolución. En Europa, la monarquía fue reemplazada por la democracia, el socialismo y el comunismo soviético.

En lo que se refiere a la pintura y la escultura, en los primeros años del siglo se mantenía un fuerte lazo con el simbolismo. Los artistas más innovadores seguían buscando inspiración en este movimiento. En la pintura la figura dominante fue Gustav Klimt (1862-1918), cuyos aspectos más significativos son el énfasis sobre el elemento decorativo y la tendencia a cierto tipo de abstracción.

Pablo Picasso (1881-1973) combinó la influencia del simbolismo con la de maestros españoles como Luis Morales y el Greco para crear su primer estilo totalmente independiente, el de la época azul. Su colega Henri Rousseau (1844-1910), pintaba en gran medida un mundo imaginario, con pocas referencias a la realidad. Esto es especialmente visible en sus escenas de la jungla.



45. Marcel Duchamp, *Desnudo bajando por una escalera*, No. 2, 1912.

46. Francis Picabia, *Parade amoureuse*, 1917.47. Kasimir Malevich, *Suprematismo*, hacia 1917.48. Juan Gris, *Naturaleza muerta con pipa y periódico (Fantomas)*, 1915.49. Henri-Charles Manguin, *Jeanne con una sombrilla*, 1906.

La reunión de un grupo de jóvenes artistas a los que se denominó fauvistas (bestias salvajes), generó el primer estilo vanguardista del siglo XX, sin embargo, sólo duró de 1904 a 1907, cuando sus miembros escogieron caminos diferentes. Los fauvistas, se consideraron a sí mismos anticlericales, antimilitaristas y anticonformistas. Afirmaban utilizar los colores como “bombas” que descargaban luz, entre los más importantes exponentes se encuentran: Henry Matisse, Albert Marquet, Derain, Maurice de Vlaminck, Othon Friesz, Henri-Charles Manguin, Charles Camión, Jean Puy, Louis Valtat y Georges Touault. Su logro más radical fue la destrucción del concepto tradicional del espacio. Lo que en diseño gráfico tuvo un efecto limitado.

No podríamos decir lo mismo del siguiente movimiento, se podría afirmar, inclusive, que la pintura cubista y la poesía futurista originaron el diseño gráfico del siglo XX.

El Cubismo, surge en París entre 1906 y 1908, en un periodo en el cual el Art nouveau estaba todavía en plena producción, con Pablo Picasso (1881-1973) y Georges Braque (1882-1963), el estilo partió de una mezcla de elementos preexistentes, de ellos las principales influencias fueron la obra de Cézanne y la escultura tribal, especialmente la africana. Picasso y Braque crearon algo mucho más completo que el Fauvismo, es decir, un lenguaje pictórico totalmente nuevo. El Cubismo renunciaba a la imagen inmediatamente comprensible y mostró una tendencia a la monocromía.

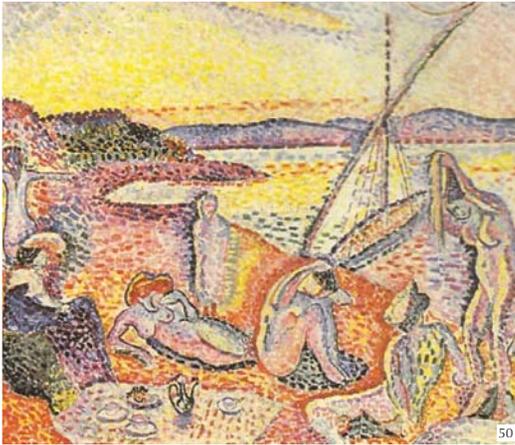
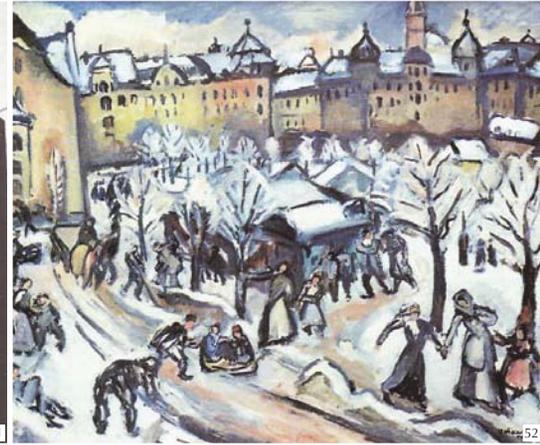
En 1912, Picasso y Braque introdujeron elementos del collage de papel en su trabajo, ya que les daba libertad de composición y declaraba la realidad de la pintura como objeto bidimensional. La textura de los elementos del collage podía significar objetos, así se incorporaron letras y palabras de periódico como una forma visual.

En 1913, el cubismo evolucionó hacia el Cubismo sintético: Fernand Léger (1881-1955) y Juan Gris (1887-1927) son dos exponentes de esta corriente, las obras de este último estaban entre un arte basado en la percepción y otro con las relaciones entre los planos geométricos.

El Cubismo innovó el enfoque de la composición visual e impulsó al arte y al diseño hacia la abstracción geométrica y a nuevos enfoques del espacio pictórico.

No obstante el cubismo no será integrado al repertorio del diseño gráfico hasta muy entrada la década de los veinte, dando como resultado un impreciso y tardío estilo decorativo bautizado muy posteriormente como Art déco, al que integraron, no sólo las formas compositivas procedentes del Cubismo, sino también aspectos fauvistas y en general, algo de todo lo que se había producido después del impresionismo en Francia.

Las raíces intelectuales del Futurismo, concebido en Italia se encuentran en el nacionalismo europeo anterior a 1914, que inexorablemente condujo al desastre de la Primera Guerra Mundial.

50. Henri Matisse, *Lujo, calma y voluptuosidad*, 1904-1905.51. Man Ray, *La funambulista se acompaña de sus sombras*, 1916.52. Othon Friesz, *Nieve en Munich*, 1909.53. Juan Cris, *Violín y guitarra*, 1913.

El italiano Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944) publicó en *Le Figaro*, el 20 de febrero de 1909, la *Fundación y el Manifiesto del Futurismo*, incluyendo un programa de once puntos. El principio unificador era la pasión por la velocidad, el poder, la nueva maquinaria y la tecnología, así como el deseo de compartir el dinamismo de la moderna ciudad industrial.

Entre los pintores, de esta vanguardia, estuvieron: Humberto Boccioni (1882-1916), Carlu Carra (1881-1966), Luigi Russolo (1885-1947), Giacomo Balla (1871-1958) y Gino Severini (1883-1966), y finalmente el arquitecto Antonio Sant'Elia (1888-1916).

Estos artistas introdujeron el concepto de "líneas de fuerza", elemento característico de su obra. Boccioni refinó la teoría del color y las técnicas divisionistas de su maestro Balla para observar los efectos abstractos de la luz. Utilizaba el color para crear una interacción entre los objetos y el espacio, lo que él denominaba "abstracción dinámica".

El futurismo se vinculó con la fotografía, además de ser el primer movimiento vanguardista con una infraestructura organizada. Asimismo fue el primero que enfatizó la importancia de las manifestaciones públicas.<sup>52</sup> Entre sus principales exponentes están los poetas: Giovanni Papini (1881-1956), Arno Holz (1863-1929), Stéphane Mallarmé (1842-1899).

La influencia del Futurismo en el diseño se inició con la publicación del periódico *Lacerba* y el diseño tipográfico fue llevado al campo de batalla artística. Marinetti publicó un artículo haciendo un llamado a la revolución tipográfica en contra de la tradición clásica. La armonía fue rechazada como cualidad del diseño y se propuso un diseño tipográfico nuevo con características pictóricas, llamado *parole in libertà* o palabras en libertad que nació sobre la página.<sup>53</sup>

Los futuristas integraron sus páginas con una composición dinámica, no lineal, lograda al pegar palabras y letras en lugar de las placas de impresión del fotograbado.

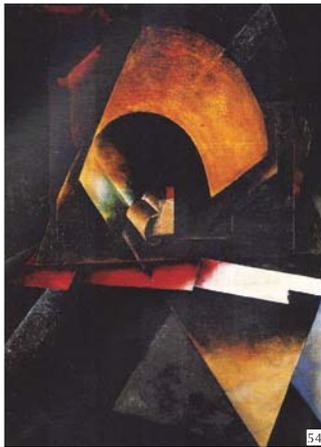
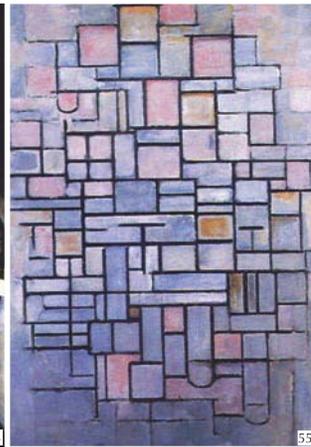
Otro poeta francés, Guillaume Apollinaire (1880-1918) contribuyó con el diseño gráfico, mediante la publicación, en 1918, de su libro *Caligramas*, poemas en los cuales las letras están dispuestas para formar un diseño, una figura o un pictograma visual, publicación en la que se ve una clara influencia del cubismo, en particular de Picasso.

Con base en la filosofía futurista, que pugnaba por la construcción basada en la ciencia y la tecnología y por un diseño para cubrir las demandas propias de la vida moderna, los artistas la aplicaron al diseño gráfico y publicitario destacando Fortunato Depero (1892-1960), en sus carteles, con la publicación del libro *Dinamo Azari*, compilación de experimentos tipográficos, anuncios, diseño de tapices y otros trabajos. Diseñó portadas de revistas así como diseños publicitarios, contribuyendo en el movimiento de Estados Unidos hacia el modernismo.<sup>54</sup>

<sup>52</sup> Edward, Lucie-Smith. *Op. cit.*, págs. 93-94

<sup>53</sup> Philip Meggs. *Historia del diseño gráfico*, pág. 235

<sup>54</sup> *Ibid.*, pág. 237

54. El Lissitzky, *Composición*, 1919.55. Piet Mondrian, *Composición No. 6*, 1914.56. Pablo Picasso, *Les Femmes d'Alger (O Version O)*, 1907.57. Ivan Puni, *Composición suprematista*, 1915.58. Maurice de Vlaminck, *Barca de vela en el Sena*, 1906.

El Futurismo se convirtió en una importante influencia en otros movimientos del arte, pues sus técnicas fueron adoptadas por los dadaístas, constructivistas y por el De Stijl.

El suprematismo ruso y su sucesor, el Constructivismo, así como el movimiento holandés De Stijl tenían en sus bases el intento de transformar el mundo y de crear un arte funcional y normativo. Se rechazaron los conceptos tradicionales de las bellas artes como suficientes por sí mismos.

El Suprematismo, otra de las vanguardias, surgió en 1915 representada por Kasimir Malevich (1878-1935). Su propósito era dar supremacía a los medios básicos del arte, el color y la forma, sobre la mera representación de fenómenos del mundo visible. Sus cuadros consistían en composiciones absolutamente simplificadas, que representaban formas totalmente abstractas.

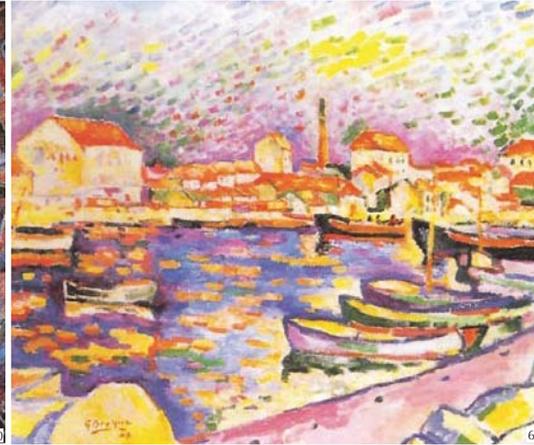
Las formas geométricas, en especial el cuadrado, que nunca se encuentran en la naturaleza ni en la pintura tradicional, simbolizaban para Malevich, la supremacía de un mundo mayor que el de las apariencias. Los ámbitos en los que tuvo gran influencia fueron la escritura y la arquitectura, crean modelos para casas y ciudades futuristas, así como porcelana, joyería y telas.

Una gran retrospectiva de la obra de Malevich, en Polonia y Alemania, en 1927, y la publicación, en el mismo año de una colección de ensayos, *El mundo de la no-objetividad*, por parte de la Bauhaus, difundieron ampliamente sus ideas. De este modo, el Suprematismo se convirtió en punto de partida para otros movimientos, tanto en el desarrollo del constructivismo europeo, como en la enseñanza del diseño en la Bauhaus, la arquitectura del estilo internacional y el arte minimalista de los años sesenta.<sup>55</sup>

El Suprematismo surgió como uno de los dos movimientos artísticos de carácter radical, basados en la abstracción geométrica, de la Rusia prerrevolucionaria. El otro fue el constructivismo, que en oposición directa a Malevich, concebía el arte para servir a un propósito social. El Suprematismo fue reemplazado primero por el Constructivismo y, más tarde, por el Realismo socialista.

El Constructivismo ruso, fue producto de los experimentos, con "materiales reales en un espacio real". Los artistas que defendían esta nueva filosofía rechazaban las ideas de que el arte debía conformarse con las antiguas categorías impuestas por la sociedad burguesa.

<sup>55</sup> Amy Dempsey. *Estilos, Escuelas y Movimientos*, págs. 103-105

59. Henri Rousseau, *La encantadora de serpientes*, 1907.60. Humberto Boccioni, *La calle penetra en el edificio*, 1911.61. Georges Braque, *L'Estaque*, 1906.62. Piet Mondrian, *Árbol gris*, 1912.

La mayor parte de la teoría constructivista tomó la forma de consignas como: “¡Abajo el arte! ¡Viva la tecnología!” Y el favorito de Tatlin: “¡El arte en la vida!”. Los manifiestos constructivistas fueron publicados en los periódicos vanguardistas Lef (Frente Izquierdo de las Artes) y su sucesor Novyi Lef (Nuevo Lef), y Gan propugnó la ideología constructivista en su libro *Constructivismo* (1922).<sup>56</sup>

El Constructivismo amplió la frontera de las artes visuales, llevó la práctica artística hacia ámbitos como el diseño textil. Entre sus principales representantes están: Vladimir Tatlin (1885-1953), Alexander Rodchenko (1891-1956) quien propuso estilo de diseño basado en formas verticales y horizontales estáticas, sólidas. El Lissitzky (Lazar Markovish (1890-1941) desarrolló un estilo de pintura denominado PROUNS (estado de intercambio entre la pintura y la arquitectura). Ambos aplicaron el lenguaje del arte abstracto a objetos prácticos, principalmente en tipografía, diseño de libros, fotografía y diseño de carteles.

Aleksei Gan (1893-1942) escribió que los tres principios del Constructivismo son la arquitectura porque representaba la unificación de la ideología comunista con la forma visual; la textura que significaba la naturaleza de los materiales y cómo son empleados en la producción industrial y la construcción que simbolizaba el proceso creativo y la búsqueda de leyes de organización visual.

En el año 1921 los artistas renunciaron al “arte por el arte”, para orientarse al diseño industrial, la comunicación visual y las artes aplicadas al servicio de la nueva sociedad comunista.

En De Stijl, otro movimiento artístico que consideró la pintura de caballete sólo una parte del universo del diseño, Theo van Doesburg (1883-1931), propagó el movimiento moderno en general y tuvo en la década de 1920 una influencia relevante en el diseño industrial. En 1917 Piet Mondrian (1872-1944) y Bart van der Leek (1876-1958), el arquitecto J.J.P. Oud (1890-1963) y otros se unieron a esta vanguardia.

Para los artistas De Stijl, la belleza proviene de la pureza absoluta de la obra. Así, la depuración en el arte de la representación del mundo natural, de la dependencia de valores externos y de los caprichos subjetivos del individuo se volvieron de primer orden. Abogaba por la absorción del arte puro mediante el arte aplicado. El espíritu del arte podría permearse en la sociedad, en la arquitectura, el diseño gráfico y los productos.

La utilización de líneas horizontales y verticales, ángulos rectos y zonas rectangulares de colores lisos caracterizan la obra de este movimiento, así como el empleo de colores primarios (el rojo, el amarillo y el azul) y colores neutros (blanco, negro y gris). Al igual que los miembros de la Bauhaus y los constructivistas, pugnaban porque el arte cambiara la sociedad. Los principios estéticos del grupo se expusieron en un manifiesto de ocho puntos que apareció en De Stijl en noviembre de 1918, firmado por Van Doesburg, Mondrian, Huszár, Vantongerloo, Van't Hoff y Kok.

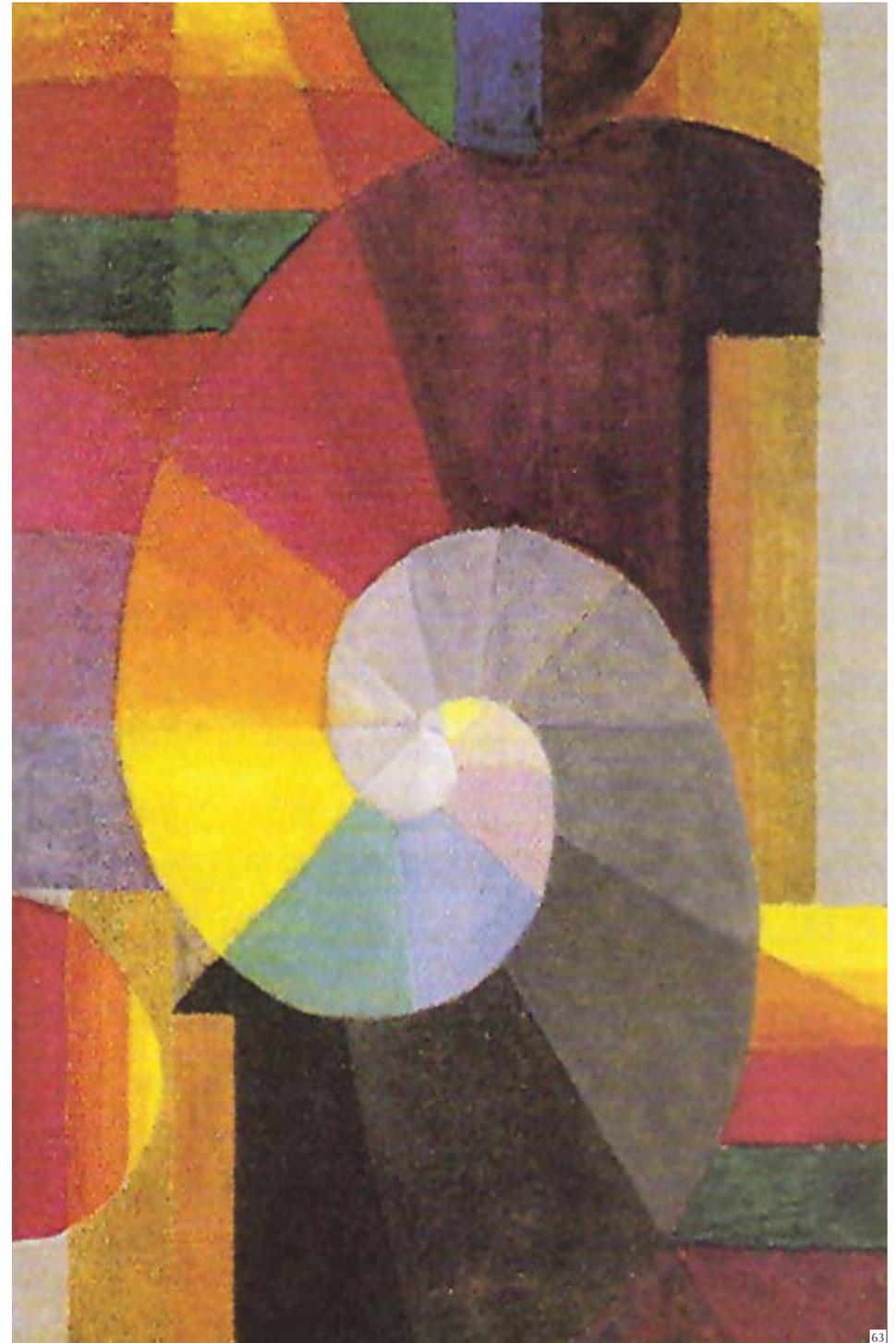
<sup>56</sup> *Ibid.*, págs.106-108

El Dadaísmo, nace oficialmente el 5 de diciembre de 1916, con la inauguración, en Zürich, de “Cabaret Voltaire” abierto por el músico y escritor Hugo Ball (1886-1927), ahí se reunió, un grupo de jóvenes artistas y poetas, entre los que se encuentran Tristan Tzara (1896-1963) y el alemán Richard Huelsenbeck (1892-1974), Marcel Janco (1895-1984) y Hans Arp (1887-1966). Estos escritores y artistas se rebelaron contra la Guerra Mundial, la decadencia de la sociedad europea, la frivolidad de la fe ciega en el progreso tecnológico, la insuficiencia de la religión y los códigos morales.

El Dadaísmo fue el movimiento más importante de su tiempo, y todavía en la actualidad es posible observar su influencia. Nació como una protesta contra la guerra, pero sus actividades destructoras y exhibicionistas se volvieron más absurdas y extremas al terminar el conflicto armado. Marcel Duchamp (1887-1968) mostró objetos convencionales, como obras de arte. Raoul Hausmann (1886-1977), Hannah Höch (1889-1978), John Heartfiel (1891-1968), Wielan Herzfelde (1896) y George Groz (1893-1959), fueron los representantes de este movimiento.

Varios de estos dadaístas influyeron en el diseño gráfico. Declararon haber inventado el fotomontaje la técnica de manipular imágenes fotográficas fusionadas para elaborar yuxtaposiciones y cambio de asociaciones. Por otro lado, los dadaístas berlineses mantuvieron fuertes convicciones políticas y revolucionarias y orientaron muchas de sus actividades artísticas hacia la comunicación visual para elevar la conciencia pública y promover el cambio social.

Finalmente, André Bretón (1896-1966), se incorporó a él cuando había perdido su relevancia. El Dadaísmo llevó sus actitudes negativas hasta el límite, carecía de liderazgo y muchos de sus miembros desarrollaron los planteamientos que darían origen al Surrealismo.

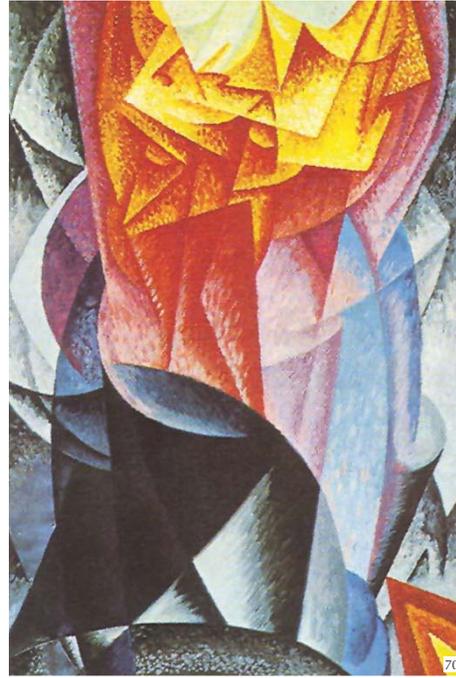




64



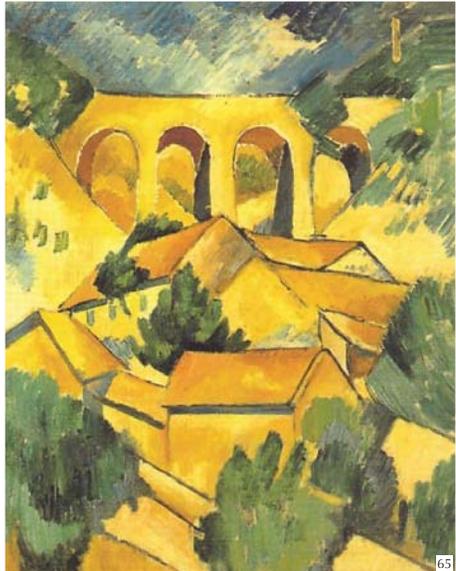
67



70



73



65



68



71



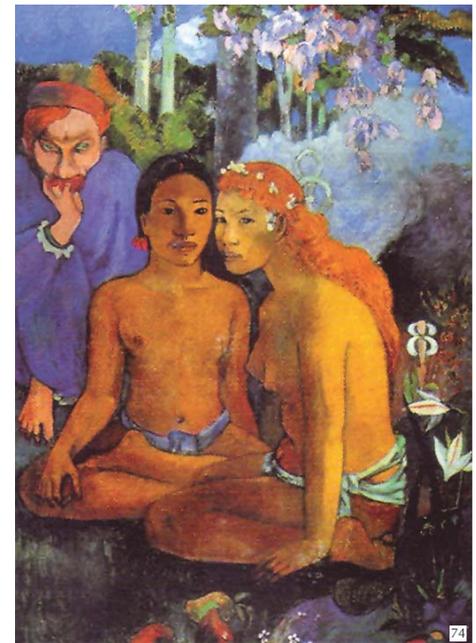
66



69



72



74

64. Alexander Archipenko, *Mujer con sombrero*, 1916. 65. Georges Braque, *Viaducto de L'Estaque*, 1908. 66. Carlo Carrà, *Caballo y jinete o El jinete rojo*, 1913. 67. Fernand Léger, *La escalera*, 1914. 68. Luigi Russolo, *Dinamismo de un coche*, 1912-1913. 69. Fernand Léger, *La ciudad*, 1919. 70. Gino Severino, *Bailarin + Océano = Ramo de flores*, 1913. 71. Albert Marquet, *La playa de Fécamp*, 1906. 72. Natalia Goncharova, *La cosecha*, 1911. 73. Giacomo Balla, *Forma que grita "Viva Italia"*, 1915. 74. Paul Gauguin, *Leyendas exóticas*, 1902.



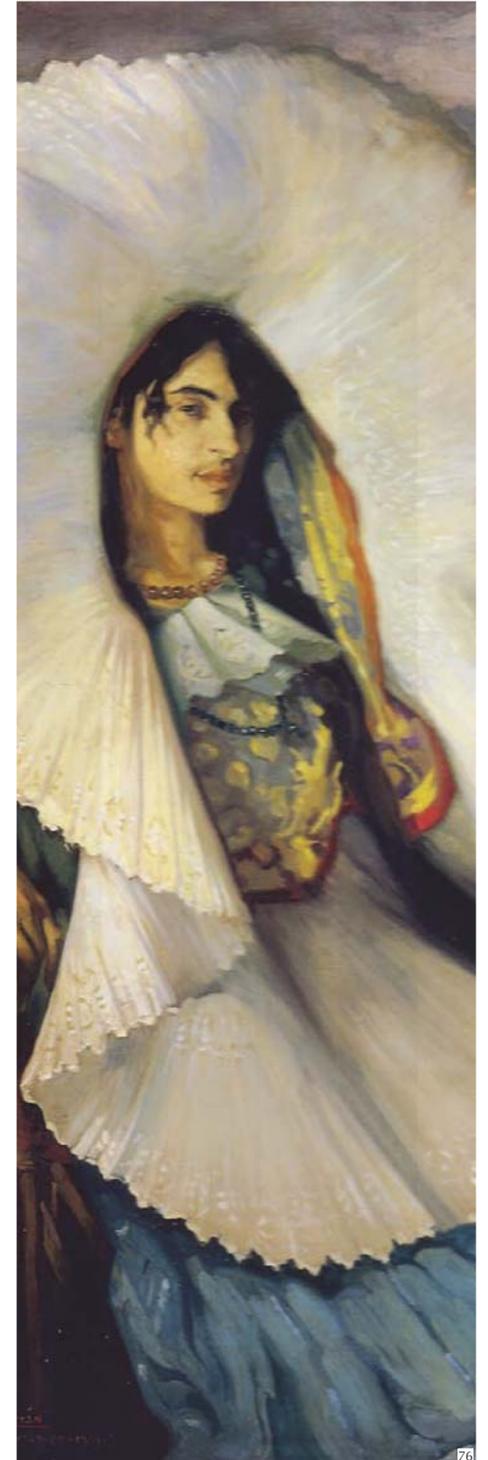
75. Saturnino Herrán, *Campesinos*, 1909.

Sucede en México al igual que en otros países que en materia de arte el siglo XX no empieza en 1900, según Justino Fernández: la peculiaridad de esta época radica en que el arte académico tiene un final apogeo; en que el último romanticismo abre en parte nuevas rutas al arte en vez de cerrarlas, una nueva conciencia y nuevas expresiones entran en el denominado Modernismo. Es la pluralidad de direcciones lo que caracteriza este periodo como en el que muere un tiempo y nace otro que anuncia el arte del siglo XX.

Los modernistas formaron un movimiento de elite que tuvo continuidad en otros ámbitos, tiempos más tarde. Uno de los artistas paradigmáticos que permanece en la escena nacional es Julio Ruelas, su modernismo se manifiesta por un realismo manejado con fantasía altamente creativa. Es especialmente conocido por sus dibujo y por los grabados que, como mencionamos, realiza en la Revista Moderna. Asimismo estuvieron presentes Saturnino Herrán, Joaquín Clausell, Gilberto Chávez y Francisco Romano Guillemín.

Otro de los artistas mexicanos más importantes de la década es el Dr. Atl (Gerardo Murillo), quien en los primeros años del siglo XX muestra un entusiasmo contagioso por las pinturas monumentales del Renacimiento, por el neoimpresionismo, el fauvismo y la actitud experimental de la creación.

Más tarde en 1910, estalla la lucha arma que habría de durar once años. La revolución de 1910 surgida de una impostergable necesidad de renovación, se gestó en un amplio frente que abarco todos los sectores de la sociedad mexicana de principios del siglo XX.



76. Saturnino Herrán, *La tehuana*. 1914.

# Regeneración.

PERIÓDICO JURÍDICO INDEPENDIENTE.

La libertad de imprenta es un derecho sagrado que no puede ser restringido, ni a la prensa ni a la prensa política. (Art. 7.º de la Constitución.)

En virtud de la República mexicana no se reconoce, por el presente, ningún privilegio de imprenta. (Art. 7.º de la Constitución.)

## DIRECTORES:

Lic. Jesús Flores Magón.—Lic. Antonio Morcasitas.—Ricardo Flores Magón.

Oficina: Centro Mercantil, 3er. piso, núm. 20. (México, D. F.) Teléfono 204.

Administrador: Ricardo Flores Magón.

## CONDICIONES.

—SE SUSCRIBEN: solo los días 7, 14, 21 y últimos de cada mes y los precios de suscripción son:

Para la Capital, trimestre adelantado ..... \$ 1.50  
Para los Estados, M. M. ..... 2.00  
Para el Extranjero, M. M. en mes ..... 2.00

Número sueltos 12 cts. Número atrasados 25 cts.  
Se entregará siempre en la edición, en caso de que no se devuelva el periódico y se guardará el importe de un trimestre a los agudos en los números 15 por ciento.  
No se devuelven originales.  
Para los anuncios en el periódico, véase la tarifa.

## LA DEMOCRACIA Y EL MOTÍN

En México el gobernamiento no puede pretender la democracia, porque en el acto de pretender el motín, se puede decir libremente, porque la boca de modo claro y vital, expresa el espíritu revolucionario; no puede en verdad hacer por la libertad hasta conseguirla, porque antes conseguirá la libertad, así todos los lazos de la vida y el fortalecimiento de los apuntes de la vida.

"EL CHIVARIL"

Si nuestros reformistas hubieran pensado como *El Universal* ellos habrían dejado la Constitución de 57 no; por el contrario, regirían los sistemas de encomiendas y el pueblo que sigue siendo esclavo de hecho, le seguiría siendo de derecho.

Según *El Universal*, el pueblo, ese pueblo que ha derramado su sangre para libertarnos, no necesita libertades políticas, no necesita que se le enseñe a practicar la democracia, no necesita saber leer.

Esta doctrina, de un marcado sabor monárquico, es la doctrina de todos los tiranos. Esa doctrina fué la que destruyeron nuestros padres de 57 al predicar la democracia, redactándola con letra de molde clara y vital, sin preocuparse de femeniles temores de excitar el espíritu revolucionario.

Predicar las doctrinas monárquicas en nuestro país, ahora que todos los pueblos, aun los más monárquicos, tratan de dar ilustración a las bajas capas sociales, es sencillamente un atentado contra las ideas del siglo, un atentado contra los ideales de nuestros reformistas, que quisieron hacer un pueblo digno y culto del que hoy se trata de relajarlo y envilecerlo.

Si no se dan instrucciones de civismo a nuestro bajo pueblo, a cada rato lo veremos injuriado, impunemente, como el peyóllino *The Two Republics* acaba de hacerlo con desenfado, llamándolo analfabeta, perezoso, supersticioso, vano y orgulloso de su honor.

Matar todo espíritu de democracia en nuestro pueblo es perderlo. Está probado históricamente, que en general, nuestros hombres de energía han salido de esa masa popular a la que ahora quiere *El Universal* dejar sumida en la más completa ignorancia. Recórrase la lista de nuestros literatos, y véase de qué escala social ha salido la mayor parte de ellos; la lista de nuestros políticos, y se verá de qué clase han salido también.

Ahor bien, no sabemos de donde inferir que predicando la democracia se produzca

En el contexto de los festejos al primer centenario de la Independencia, los maestros de la Escuela Nacional de Bellas Artes, se unieron y conformaron la primera organización independiente de artistas en nuestro país: La asociación de pintores y escultores mexicanos. En 1913 desde la Academia de San Carlos y bajo la dirección del pintor Alfredo Ramos Martínez se inicia el movimiento de las Escuelas de pintura al aire libre paralelamente se establecieron los Talleres de expresión artística, destinados a crear una conciencia entre todas las clases sociales.

Conjuntamente a las costumbres porfirianas y sus gustos universales, siempre hubo en México un grupo de personas que tenían un proyecto distinto de nación, uno que se anclaba en un análisis que finalmente rescató los valores nacionales y con ello pretendió dar una fisonomía ontológica al país. El discurso étnico revolucionario se basó en gran medida en los conceptos de algunos intelectuales nacionalistas, que desde inicio del siglo dieron una visión reveladora de "lo indígena". Así el arte mexicano comienza hacer aportaciones al contexto universal, algunos de los signos que si bien no describen totalmente lo que somos, nos pusieron en el mapa de la cultura mundial.

En el diseño gráfico de la época se muestran los contrastes de la estructura social del país, por una lado un paisaje urbano al estilo parisino frente a una gran masa rural depauperada y analfabeta. Así surgen publicaciones críticas de este contexto histórico, entre ellas están los periódicos: Regeneración, El diario del hogar, El hijo del Ahuizote, El Ahuizotito y como oposición el diario oficial El Imparcial.



78



79



80



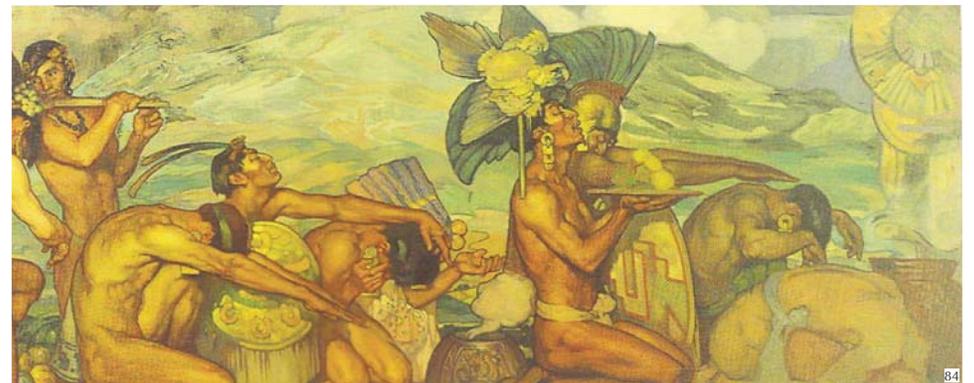
81



82

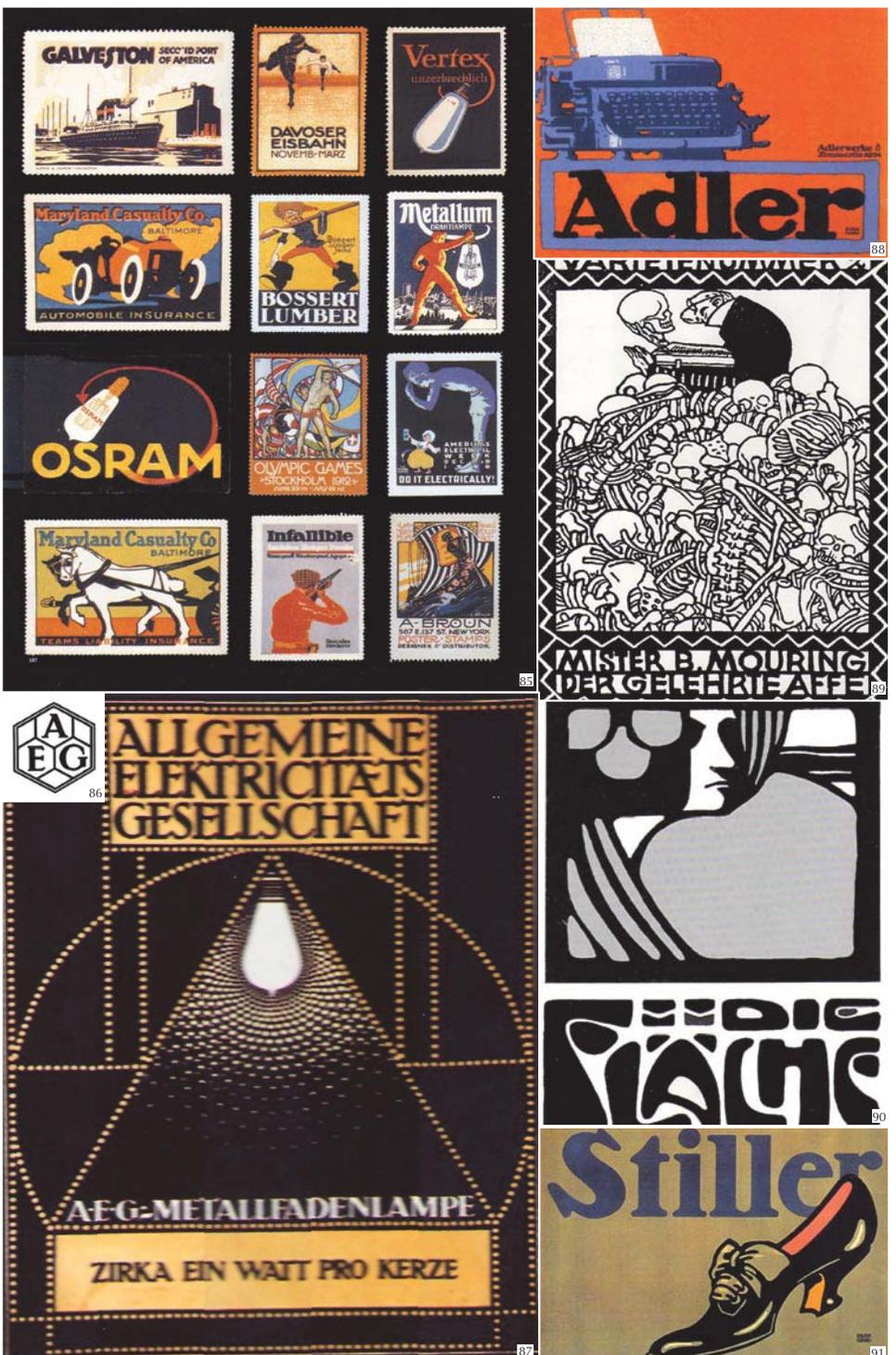


83

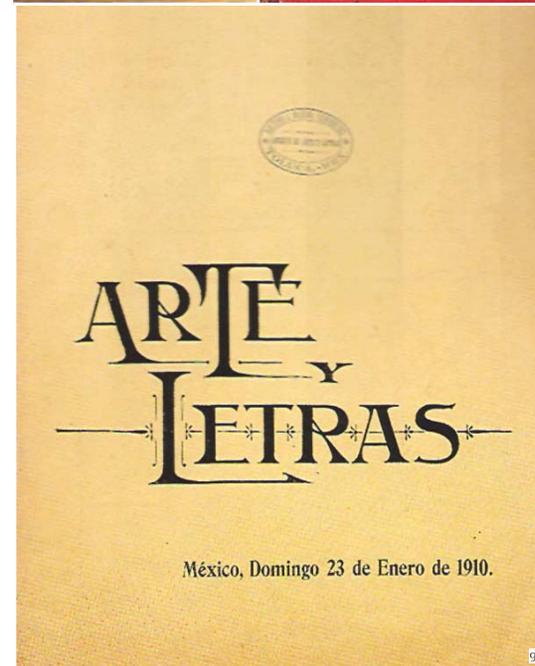
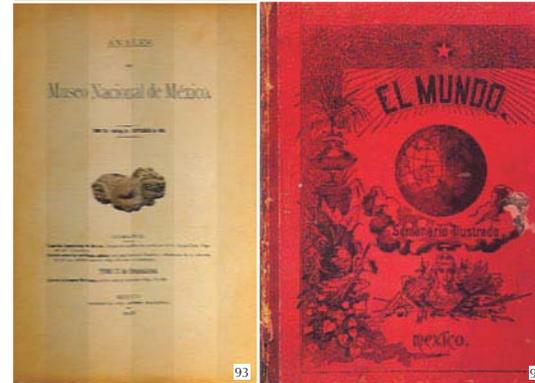


84

78. Dr. Atl, *La Nube*, s/f. 79. Diego Rivera, *Paísaje Zapatista*, 1915. 80. Diego Rivera, *Notre Dame, París*, 1909. 81. Francisco Goitia, *Paísaje de Zacatecas con ahorcados II*, 1914. 82. Julio Ruelas, *Entrada de Don Jesús Luján a la Academia*, 1904. 83. José Clemente Orozco, *La Ronda*, de la serie *Casa de Lágrimas*, 1910-1913. 84. Saturnino Herrán, *Nuestro dioses*, 1918. *Lienzo Mural tablero izquierdo del friso*.



85. Varios diseñadores, *Timbres postales*, 1905-1911. 86-87. Meter Behrens, trademark, *Allgemeine Elektrizitäts-Gesellschaft*, 1908. 88. Lucian Bernhard, cartel, *Adler Typewriter*, 1908. 89. Moritz Jung, postal. 1908. 90. Josef Bruckmuller, portada de revista, *Die Flache*, 1903. 91. Lucian Bernhard, cartel, *Stiller Shoes*, 1908.



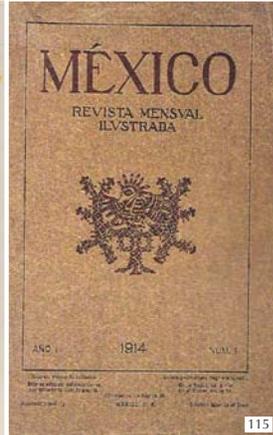
92. Páginas interiores del *Semanario Literario Ilustrado*, 1901. 93. Portada, *Anales del Museo Nacional*. 94. Portada de *El Mundo Ilustrado*, 1906. 95. *Arte y Letras. Semanario Ilustrado*, 1910. 96. Periódico independiente de variedades y anuncios, *El Siglo XX*, ilustración Guillermo Khalo, 1902. 97. Portada de *El Colmillo Público*, 1905. 98. Páginas interiores de *El Mundo Ilustrado*, 1906.



99. Alfred Leete, portada de revista y cartel, *London Opinion*, 1914. 100. Diseñador desconocido, *anuncio*, 1919. 101. Pirchan, cartel, *Mitteilungen des vereins Deutscher Reklamefachleute*, 1913. 102. Conrad Felixmüller, portada de revista, *Der Weg*, 1919. 103. Vilmos Huszar, portada de revista, (dos) *De Stijl*, 1917. 104. Franz Marc, portada de revista, *Der Sturm*, 1912. 105. Peter Behrens, cartel, *Deutsche Werkbund*, 1914. 106. John Heartfield, página frontal, *Neue Jugend*, 1917. 107. Theo van Doesburg, *alfabeto*, 1919. 108. Filippo Marinetti, portada de libro, *Les Mots en Liberté Futuristes*, 1919. 109. Hans Rudi Erdt, cartel, *Opel*, 1911. 110. Filippo Marinetti, portada de libro, *Manifesto Futurista*, 1915. 111. Theo van Doesburg, *alfabeto*, 1919. 112. Emil Nolde, portada de libro, *Der Anbruch*, 1919.



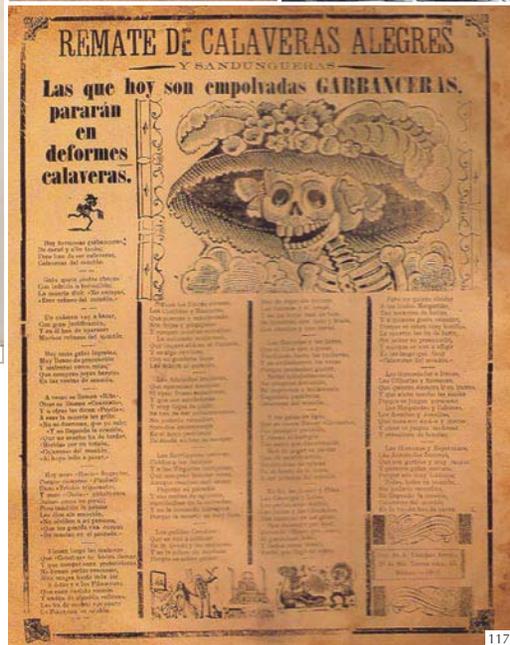
113



115



116



117



114



118

113. Marius de Zayas, diseño de la portada de *Magazine 291*, 1915. 114. Diego Rivera, ilustración s/f. 115. Portada de México. *Revista Mensual Ilustrada*, 1914. 116. José Clemente Orozco, ilustración para *Los de abajo* s/f. 117. Volante, José Guadalupe Posada, *Remate de Calaveras Alegres y sandungueras*, 1913. 118. Interiores de México. *Revista Mensual Ilustrada*, 1914.



119. Fernand Léger, *Mujer con libro*, 1923.

### 2.3.2. Hacia un nuevo orden: 1920-1929

La década de los veinte se ha considerado a menudo como una época de renovada prudencia y conservadurismo en las artes. No es del todo cierto. Las fuerzas conservadoras se manifestaron en las grandes democracias (Francia, Gran Bretaña y Estados Unidos), así como en la URSS. El ascenso al poder del fascismo de Mussolini trajo consigo en Italia un retorno más bien semiconsciente de la imaginería clásica y de supuestos valores clásicos. Pero la corriente, no fluyó en una sola dirección.<sup>57</sup>

En Italia y Francia, después de 1918 también se puso en marcha el regreso al mundo visible como reacción a la tempestad y la tensión del período anterior a la guerra. La forma que tomó esta reacción, sin embargo, fue profundamente diferente a la agresiva crítica social de los artistas alemanes. Los países de América Latina presenciaron el intento de crear un nuevo orden.<sup>58</sup>

A pesar de que París era desde principios del siglo la metrópoli indiscutible de las artes visuales, los conflictos intelectuales y sociales de la década estuvieron centrados en la República de Weimar.

Sin duda, el proyecto académico que supuso la Bauhaus, merece un tratamiento particular. En 1919, Walter Gropius fundó en Weimar la escuela Bauhaus (casa de construcción, crecimiento, educación). No habría más “arte por arte”, el arte tenía una misión social. Pintura, escultura, artesanía y diseño industrial, debían convertirse en elementos integrales de la arquitectura. Formada a partir de la combinación de la Academia de Bellas Artes de Weimar y la Escuela de Artes y Oficios, se fundó con el fin de instruir a los estudiantes tanto en la teoría como en la práctica de las artes, de modo que pudiesen crear productos que fueran tanto artísticos como comerciales.<sup>59</sup>

Uno de los primeros actos y principales logros de Gropius fue eliminar la enseñanza académica tradicional y transformar las clases en talleres, pidiendo a los estudiantes que investigaran materiales de todo tipo, considerando su utilidad práctica y estética para diseñar el entorno. Los profesores se convirtieron en “maestros de forma”, es decir, se convirtieron en artesanos, en el diseño de prototipos. La máquina se consideró una colaboradora de la producción del arte funcional.

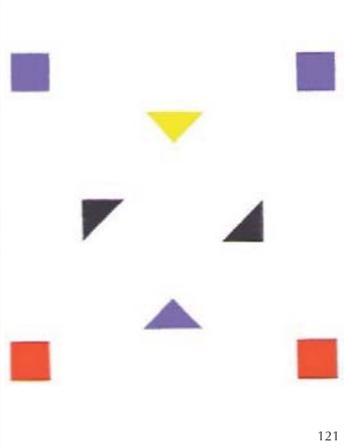
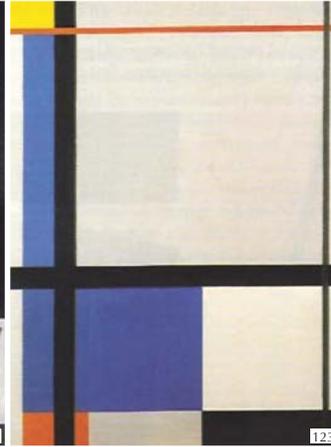
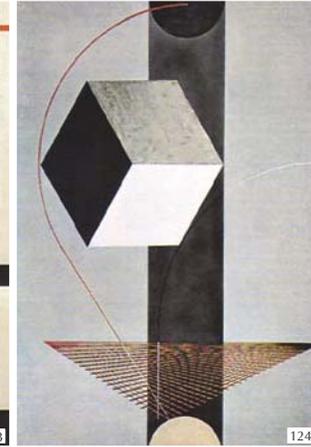
<sup>57</sup> Edward, Lucie-Smith. *Op. cit.*, pág. 113

<sup>58</sup> Ruhrberg, Schneckenburger, et.al. *Op. cit.*, pág.184

<sup>59</sup> Amy Dempsey. *Estilos, Escuelas y Movimientos*, pág. 130



120. Alexei von Jawlensky.

121. Bart van der Lek, *Composición*, 1918-1920.122. Amédée Ozenfant, *Acordes*, 1922.123. César Domela, *Composición neoplástica*, 1924-1925.124. El Lissitzky, *Proun 99*, 1924.125. Georges Grosz, *Autómatas republicanos*, 1920.

Gropius reunió un grupo extraordinario de maestros artistas para la nueva escuela: Feininger, a los pintores suizos Johannes Itten (1888-1967) y Paul Klee (1879-1940), a los alemanes Gerhard Marcks (1889-1981), Georg Muche (1895-1987), Oskar Schlemmer (1888-1943) y Lothar Schreyer (1886-1966), y al pintor ruso Vasily Kandinsky.

Paul Klee enseñó pintura sobre vidrio y tejido y escribió el Libro pedagógico de esbozos, uno de los textos teóricos y epistemológicos más importantes del arte moderno. Kandinsky enseñó dibujo analítico y escribió un texto normativo y rigurosamente metodológico sobre composición, Punto y línea sobre el plano. Los cursos teóricos, más importantes, de color y forma, eran impartidos por estos artistas.

En 1923, se incorpora, en sustitución de Itten, Lázlo Maholy-Nagy (1895-1976). Esta escuela se vio fuertemente presionada, a moverse hacia Dessau en 1925; con la nueva ubicación, entre otras cosas, se contrató a seis antiguos alumnos como profesores: Marcel Breur (1902-1981), Herbert Bayer (1900-1985), Gunta Stölzl (1897-1983), Hinnerk Scheper (1897-1957), Ojos Schmidt (1893-1948) y Josef Albers.

La Bauhaus impulsó el diseño tipográfico a partir de 1925 y la fotografía como medio de comunicación publicitaria en 1929.

Bajo el proyecto de Hannes Meyer (1889-1954), en 1927, se creó un nuevo tipo de diseño caracterizado por la simplicidad, el refinamiento de la línea y la forma, la abstracción geométrica, los colores primarios y la aplicación de nuevos materiales y tecnologías.

En 1932 los nacionalsocialistas desplazaron la escuela a Berlín, donde Hermann Goerig, la cerró por cuestiones políticas. La Bauhaus representaba la modernidad progresiva de la república de Weimar, y el nacionalsocialismo la vergonzosa barbarie cultural. Sin embargo, la historia de esta escuela, simplemente, no terminó en 1933, la Bauhaus trascendió como idea. Su influencia, se deja ver tanto en los proyectos arquitectónicos del Tercer Reich, como en el diseño gráfico de la época.

A pesar de que los periódicos, libros y documentos políticos oficiales nacionalsocialistas se imprimían en la escritura "regotizada", el régimen aprobó e impulsó en distintos campos la inclusión del diseño gráfico de la Bauhaus para ofrecer la impresión de una orientación moderna. También era el caso de las revistas culturales como *Freude und Arbeit* y *Die neue Linie*, y de publicaciones sobre el hogar y revistas de arquitectura como *Form*.

En cualquier caso, la representación gráfica de la Bauhaus era más evidente en aquellos ámbitos relacionados con el extranjero, es decir, principalmente en la publicidad económica y en varias exposiciones. Un ejemplo famoso serían las obras del diseñador Herbert Bayer: a partir de 1933, diseñó la configuración de exposiciones nacionalsocialistas como *La cámara*, *Pueblo alemán*, *trabajo alemán*, *Alemania*, *Dadme cuatro años* y *Pueblo sano*, creación alegre. Además creó el catálogo de contribución alemana a la exposición *Century of Progress*, que tuvo lugar en Chicago, en 1933, así como el libreto del programa para los juegos Olímpicos de 1936 en Berlín.<sup>60</sup>

<sup>60</sup> J. Fiedeler, et.al. *Bauhaus*, págs. 34-41

126. Oskar Schlemmer, *El bailarín/El gesto*, 1922-1923.127. Lázló Moli-Nagy, *Composición Z VIII*, 1924.128. Joan Miró, *Persona tirando una piedra a un pájaro*, 1926.129. Vilmos Huszár, *Composición/Figura humana*, 1926.130. Salvador Dalí, *Aparato y mano*, 1927.131. Georg Muche, *Composición con forma negra y verde*, 1920.

Después del cierre de Bauhaus, en 1933, la mayor parte de su profesorado emigró, vía Londres, a Estados Unidos, donde Gropius y Breuer se unieron a la Universidad de Harvard; Moholy-Nagy fundó en 1937, en Chicago la New Bauhaus y la New School of Design de Chicago; Mies van der Rohe, fue nombrado decano de arquitectura del Instituto de Armour de Chicago (más tarde el Instituto de Tecnología de Illinois); Albers impartió clases en la Escuela Experimental de Black Mountain, en Carolina del Norte, y Bayer organizó y diseñó una importante exposición de la obra de la Bauhaus en el Museo de Arte Moderno de Nueva York en 1938-1939.<sup>61</sup>

De esta manera el proyecto académico y artístico de la Bauhaus, entró en los canales de producción en serie; su fama de buen diseño funcional, la convirtió en una de las mayores influencias artísticas del siglo XX.

El Precisionismo, conocido también como Realismo cubista, es uno de los movimientos que floreció durante los veinte, en los Estados Unidos. Se caracterizó por integrar la composición cubista y la estética industrial de los futuristas, aplicadas a la iconografía típica estadounidense. Su fundador fue Charles Sheeler (1883-1965), pintor y fotógrafo.

La obra artística que atraería gran parte de la atención hacia América Latina, se produjo en México.

El Muralismo, un caso especial, superó el panorama americano en cuanto a dramatismo y monumentalidad, y que representó sin duda un enfoque opuesto. Fue el Realismo expresivo, o mejor dicho, el Expresionismo realista de los pintores revolucionarios mexicanos, José Clemente Orozco, Diego Rivera y David Alfaro Siqueiros, lista que podría ampliarse con diversos artistas que compartieron su tradición, como Rufino Tamayo.

El Surrealismo irrumpió en 1924. El mundo de la intuición, los sueños y el reino de lo inconsciente explorado por Freud, fueron asumidos por André Breton fundador del movimiento, junto con Paul Eluard (1895-1952) y Pierre Reverdy, quienes rechazaron el racionalismo y las convenciones formales que dominaban las actividades creadoras en el París de la posguerra. El Surrealismo (superrealidad) no era un estilo estético, constituía una manera de pensar y conocer, una forma de sentir y un modo de vida. Profesaba una fe poética en el hombre y su espíritu.

El surrealista no aspiraba a otra cosa que a la transformación total de la manera de pensar de la gente. Al romper los límites entre mundo interior y el exterior, y cambiar la manera en que percibían la realidad, el surrealismo quería explorar el subconsciente, reconciliarlo con la conciencia y liberar a la humanidad de los grilletes de la lógica y la razón, que sólo la habían llevado a la guerra y la dominación.

<sup>61</sup> Amy Dempsey. *Op. cit.*, pág. 133



132. Paul Klee, *Camino principal y caminos secundarios*, 1929.



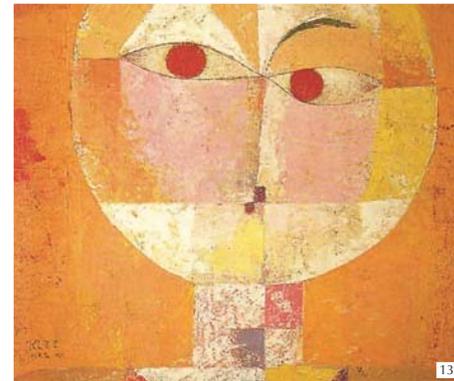
133. Lajos Kassák, *Arquitectura pictórica*, 1922.



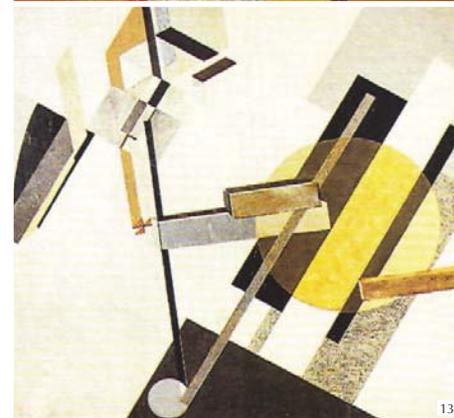
134. Henryk Berlevi, *Mecanofactura*, 1924.



135



136



137



138



139

Del gran número de artistas que se unieron al movimiento varios de ellos influyeron significativamente en las comunicaciones visuales con un gran efecto en la fotografía e ilustración.

Entre sus representantes estuvieron el considerado primer pintor surrealista Giorgio de Chirico (1888-1978) y los que tuvieron influencia en el diseño gráfico fueron: Max Ernst (1891-1965) fotógrafo, Salvador Dalí (1904-1989) y Joan Miró (1893-1983).

El Surrealismo influyó en el diseño gráfico de diversas maneras: proporcionó un ejemplo poético de la liberación del espíritu humano, fue pionero de nuevas técnicas como el frotage y el proceso de decalco. El manejo profundo de las perspectivas inspirados por Salvador Dalí llevaron a los diseñadores a proponer una vasta profundidad a la página impresa plana, esto se observa en carteles e imágenes editoriales.

Joan Miró desarrolló un proceso de metamorfosis por medio del cual sus motivos evolucionaron intuitivamente formas orgánicas crípticas que se incorporaron en productos y diseños gráficos, más adelante en la década de los cincuenta.



140. Ramón Cano Manilla, *India oaxaqueña*, 1928.

En 1920, México inició una era de paz. Álvaro Obregón, ocupaba la presidencia de la república y daba principio la reconstrucción nacional. En esta década el nacionalismo en todas sus modalidades comenzó su institucionalización. En la plástica se realizó una serie de acciones encaminadas a difundir el arte popular.

El pintor Adolfo Best Maugard realiza un método de dibujo, con una teoría basada en la existencia de “siete elementos primarios” con los cuales se puede ejecutar cualquier figura. Este método se implementó en 1923 en todas las escuelas primarias del país.

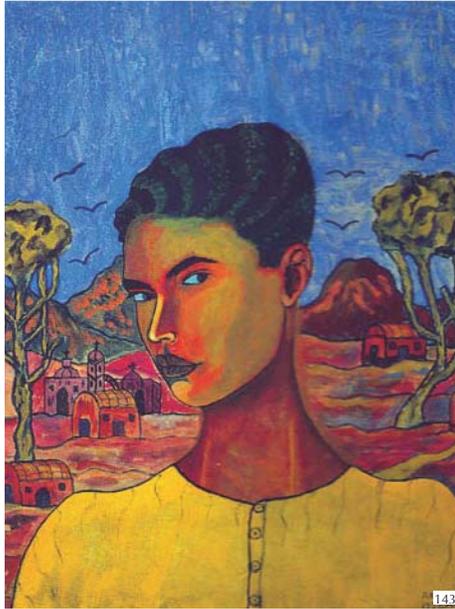
Nace La Escuela Mexicana de Pintura, se promueve el Movimiento de pintura mural, que en su primera fase estuvo destinado, en teoría, a crear una conciencia de los valores patrios entre las masas y las razas indígenas. Algunos de los primeros muralistas fueron Diego Rivera, Ramón Alva de la Canal, Jean Charlot, Fernando Leal, Roberto Montenegro, José Clemente Orozco y David Alfaro Siqueiros. Fue entre 1923 y hasta los años treinta, que el muralismo mexicano se constituyó verdaderamente en una revolución visual para la historia del arte mexicano.

Sin embargo, el muralismo, no fue la única manifestación artística que México propuso, ligado al concepto integrador de plástica y literatura el Estridentismo fue otro espacio prolífico de discusión cultural quizá sea la plataforma de vanguardia con un aparato teórico de corte internacional más consistente que México produjo en los años veinte.

De estos dos movimientos emanaron una serie de organizaciones de artistas que buscaban ser congruentes entre su obra y su realidad social, para 1922 se creó el Sindicato de obreros, técnicos, pintores y escultores, bajo el liderazgo de Siqueiros. Después se fundó el órgano de difusión de este singular sindicato: el periódico *El Machete*.



141



143



145



141

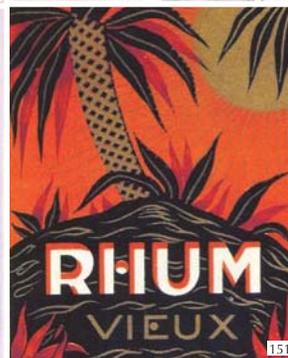
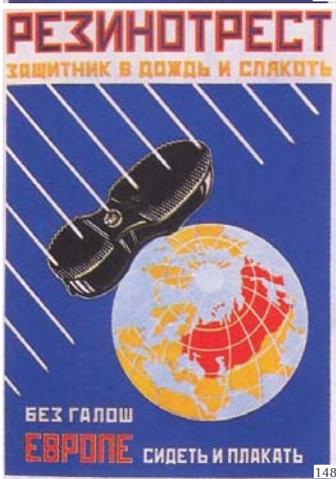
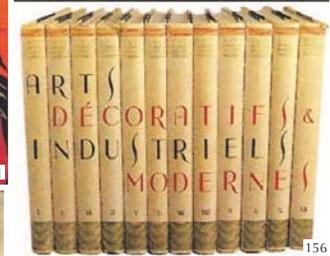
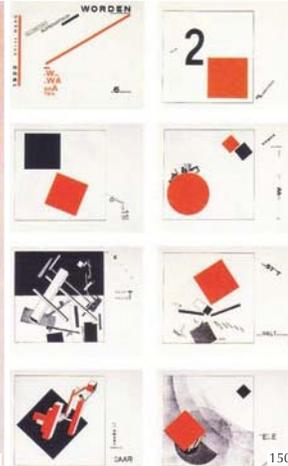


144



146

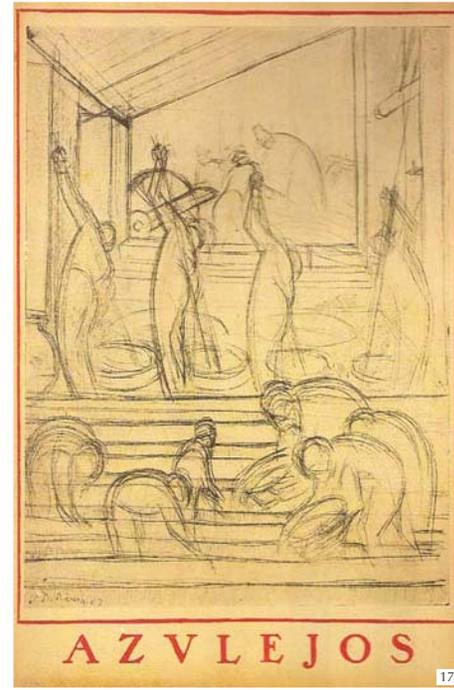
141. Manuel Rodríguez Lozano, *La ramera*, 1927. 142. Roberto Montenegro, *La fiesta de la Santa Cruz*, 1923. 143. Abraham Ángel, *Autorretrato*, 1923. 144. Adolfo Best Maugard, *Autorretrato*, 1923. 145. Fernando Reyes Pérez, *Dos figuras (pareja de niños)*, 1926. 146. Francisco Goitia, *Tata Jesucristo*, 1927.



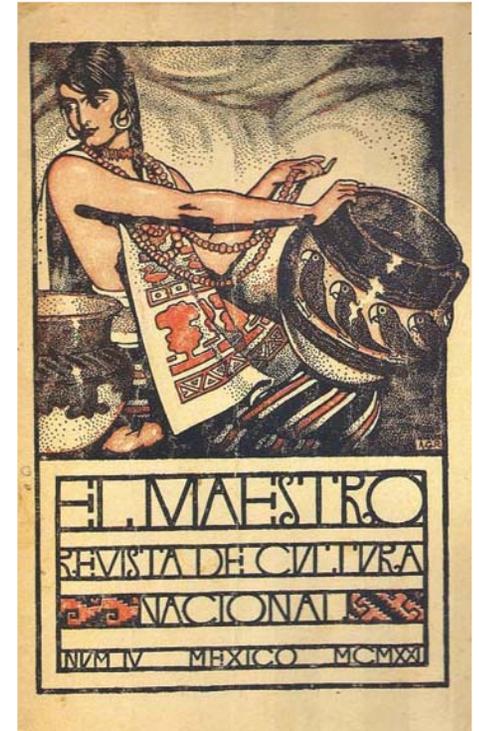
147-149. Alexander Rodchenko, *serie de cartels (cuatro)*, 1923. 150. El Lissitzky, portada y páginas de libro infantil, *Of Two Squares*, 1922. 151. Diseñador desconocido, empaque, *Rhum*, 1928. 152. Georges Lapape, portada de revista, *Vogue*, 1924. 153. El Lissitzky, cartel, *Beat the whites with the red wedge*, 1920. 154. Herbert Bayer, alfabeto, *Universal*, 1925. 155. Fernando Benito, portada de revista, *Vogue*, 1927. 156. Diseñador desconocido, enciclopedia, 1925. 157. Hans Hoerl, portada de revista, *Die Aktion*, 1924. 158. Herbert Matter, cartel, *PKZ*, 1928. 159. Kart Schulping, *anuncio promocional*, 1925. 160. László Moli-Nagy y Theo van Doesburg, *portada de libro*, 1925. 161. Jean Carla, cartel, *Disques Odeon*, 1929. 162. Robert Bereny, cartel, *Modiano*, 1928. 163. Vilmos Huszar, cartel, *Miss Blanche Egyptian Cigarettes*, 1926. 164. Waller Schnackenberg, portada de revista, *Das Plakat*, 1921. 165. Walter Kampmann, 1921. 166. Paul Leni, portada de libro, *Expressionismus und Film*, 1926. 167. Diseñador desconocido, marca, *Radio Corporation of America*, 1928.



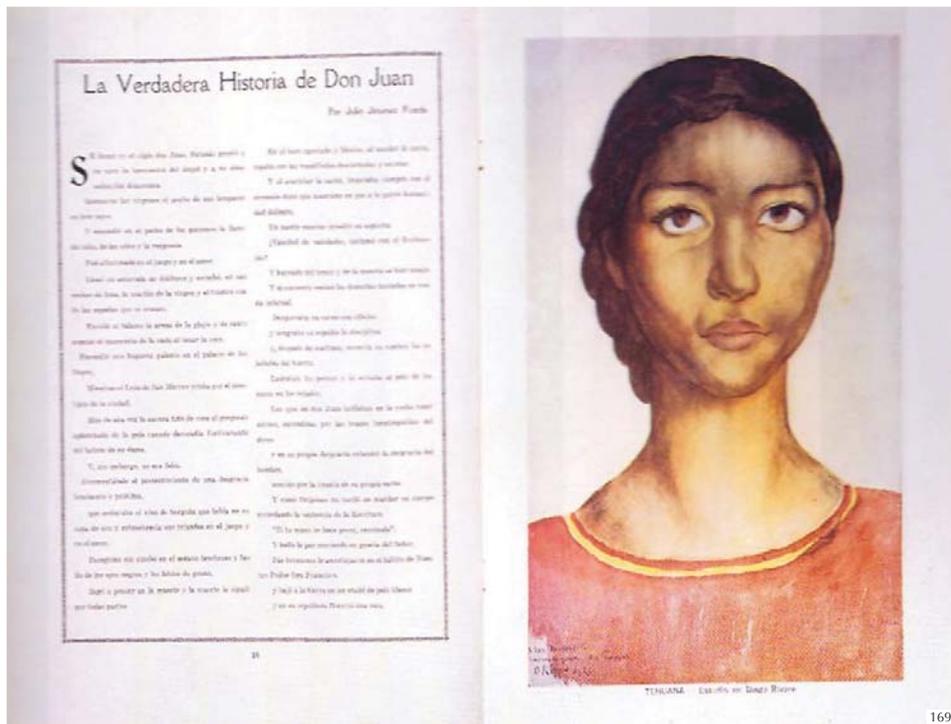
168



170



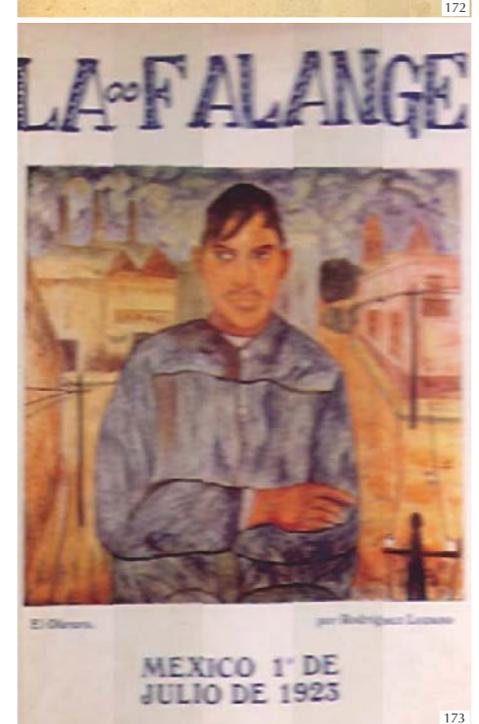
172



169



171



173

### 2.3.3. La búsqueda continua: 1930-1939

En esta década se presenció el triunfo del partido nacionalsocialista en Alemania. En 1936, estalló la Guerra Civil española, suceso que captó la atención de artistas e intelectuales del momento.

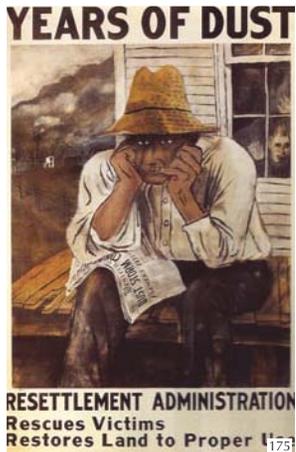
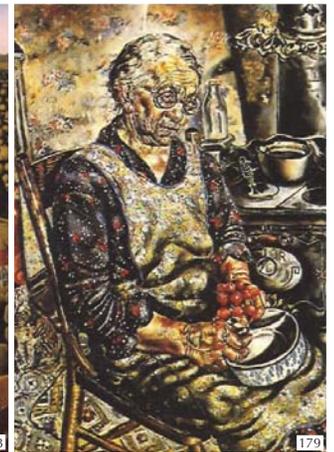
Las artes visuales mostraron una tendencia creciente hacia el pluralismo, con la abstracción y la figuración, el surrealismo y el constructivismo en abierta rivalidad. En estos años se destaca el vínculo entre arte y sociedad, particularmente en las artes visuales como recursos de transformación social. En Estados Unidos, esta visión se estimuló con diferentes programas de artes visuales promovidos por la WPA (Work Project Administration), lo que generó en Nueva York, la creación de una auténtica comunidad artística.<sup>62</sup>

En Europa con la llegada de Hitler al poder, se emprendió una campaña contra cualquier tipo de arte denominado, “bolchevique”, “marxista”, “Judío” o “degenerado”, sosteniendo que la identidad alemana podía reafirmarse sólo a través del retorno a la cultura clásica alemana representada por figuras como Goethe, Schiller y Beethoven. En la Unión Soviética, la ofensiva contra el arte moderno, culminó con la resolución del partido comunista, en 1932, al establecer la Unión de los Artistas Soviéticos como instrumento de control artístico. En 1934, Stalin, impuso el principio del Realismo socialista definido como “la auténtica representación de la realidad en su desarrollo revolucionario”, considerando lícito sólo un estilo realista académico y fácil de asimilar. Entre los artistas más importantes del realismo socialista se encontraban Isaac Brodsky (1884-1939), Alexander Deineka (1899-1969), Alexander Gerasimov (1881-1963), Sergei Gerasimov (1885-1964), Alexander Laktionov (1910-1972), Boris Vladimírsky (1878-1970) y Vera Mukhina (1889-1953). Los temas más populares del realismo social, eran las granjas colectivas y las ciudades industrializadas.

La Gran Depresión y el auge del fascismo en Europa, llevaron a muchos artistas estadounidenses a adoptar el estilo realista. El Realismo social generó la necesidad de dotar al arte de mayor conciencia social. Los pintores Ben Shahn(1898-1969), Reginald Marsh (1898-1954), Moses (1899-1974) y Raphael Soyer (1899-1987) Willian Gropper (1897-1977) e Isabel Bishop (1902-1998), denominados “realistas urbanos” documentaron el costo humano de las tragedias políticas y económicas cotidianas.

<sup>62</sup> Edward Lucie-Smith. *Op. cit.*, pág. 151



175. Ben Shahn, *Años de sequía*, 1935.176. Balhus, *La calle*, 1933.177. Carl Buchheister, *Composición cuadrado azul*, 1926-1933.178. Grant Wood, *Stone City*, Iowa, 1930.179. Ivan Le Lorraine Albright, *La cocina del granjero*, 1933-1934.

Para los realistas sociales la inspiración se daba en los preceptos del marxismo, la escuela de Ashcan y desde la obra de los muralistas mexicanos, Rivera, Orozco y Siqueiros.

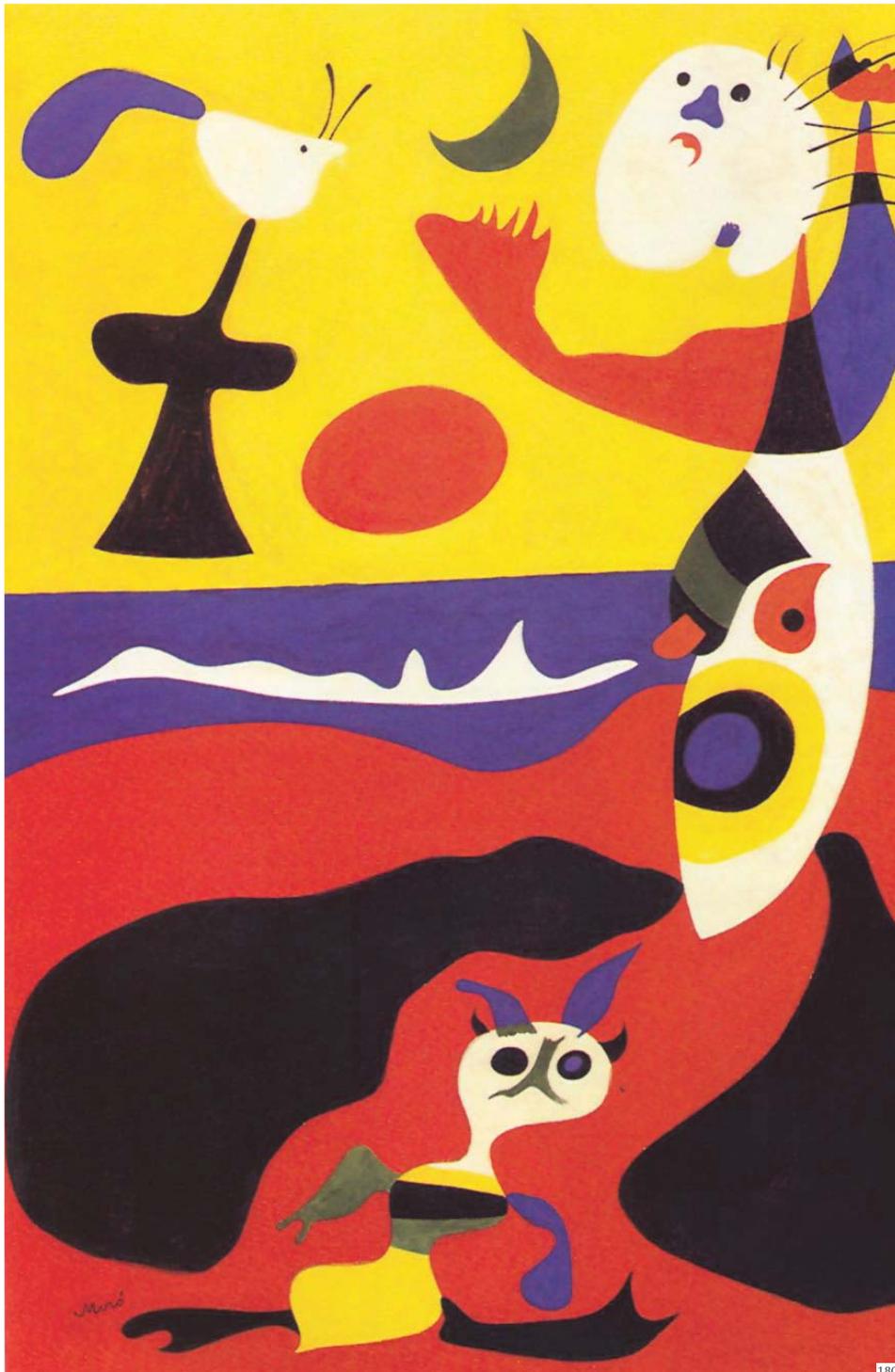
Respecto al diseño gráfico, en esta década hubo diversas manifestaciones en estilos tanto en Europa como en Estados Unidos. En 1931 el partido nazi canceló los contratos de la facultad de Bauhaus y finalmente ésta cierra en 1933. Esto provocó la migración de los artistas e intelectuales de esta institución hacia los Estados Unidos. En 1937 Gropius, Marcel Breuer y Moholy-Nagy se establecieron en este país, éste último fundó la Nueva Bauhaus en Chicago. En 1938 Herber Bayer inició la fase estadounidense de su carrera.

Entre los diseñadores más importantes de la década, también están Jan Tschichold (1902-1974), quien hizo aportaciones importantes al uso de la tipografía, estableciendo la norma para un nuevo enfoque en el diseño de libros, trabajos de impresión, anuncios y carteles.

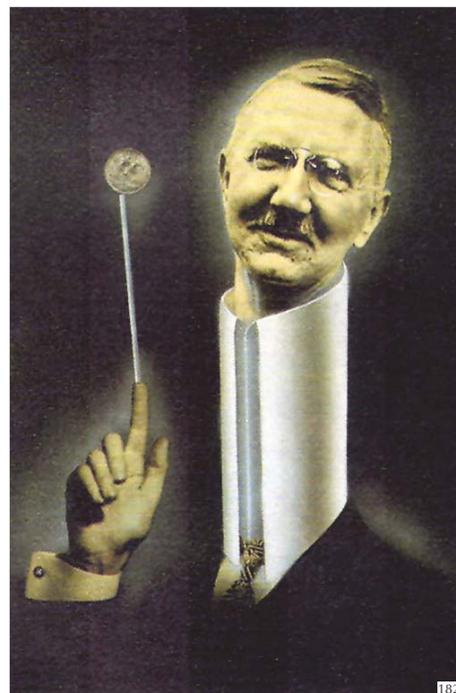
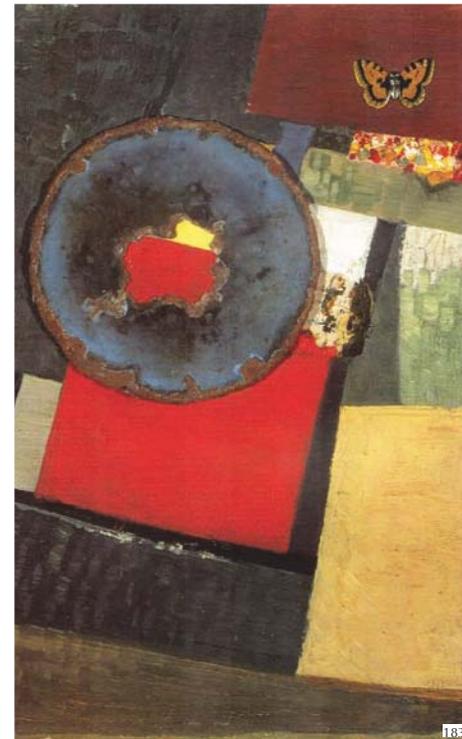
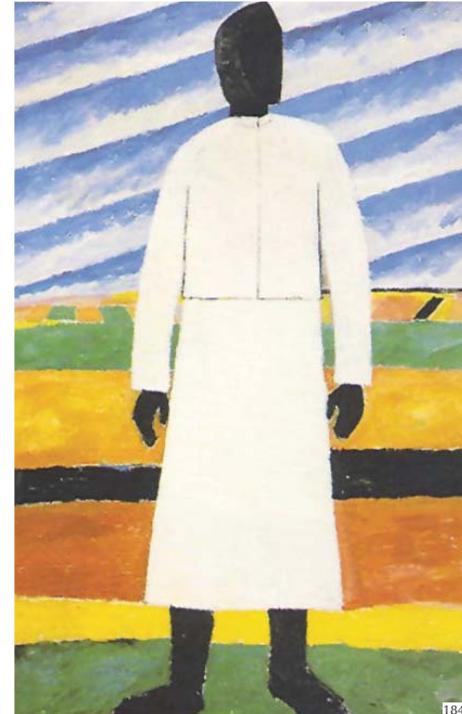
A finales de la década pasada se desarrolló un sistema de pictogramas elementales que se denominó Grupo Isotipo, contribuyendo a las comunicaciones visuales con un conjunto de convenciones que formalizaron el uso de un lenguaje pictórico. Esto incluyó una sintaxis pictórica y el diseño de pictogramas simplificados, este sistema predominó hasta los años cuarenta.

La función de la fotografía, en estos años, como herramienta de las comunicaciones gráficas fue desarrollada por el diseñador y fotógrafo suizo Herbert Matter (1907-1984) y Walter Herdeg (1908-1995).

Fue hasta esta década que el diseño modernista europeo influyó significativamente en los Estados Unidos, paulatinamente se dio en el diseño de libros, diseño editorial para revistas de moda y de negocios y las gráficas promocionales y corporativas.



180. Joan Miró, 1938.

181. Le Corbusier, *Amenaza*, 1938.182. John Heartfield, *Hjalmar o el déficit creciente*, 1934.183. Kart Schwitters, *Maraak, Variación I*, 1930.184. Kasimir Malevich, *Campesino (con rostro negro)*, 1928-1932.



185



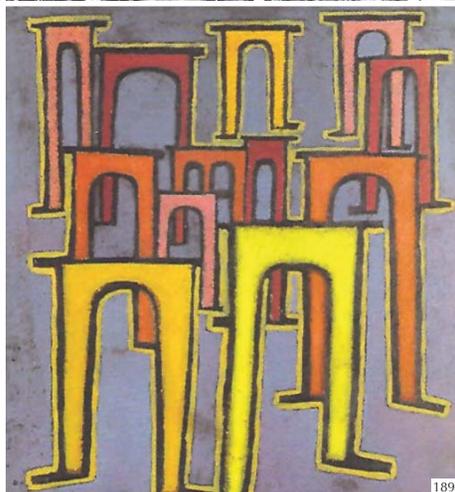
186



188



187



189



190



191. Manuel Rodríguez Lozano, *El Coloso*, 1936.

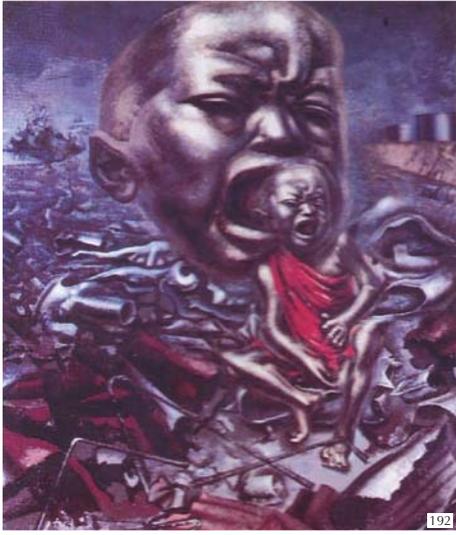
En México, continúan vigentes los movimientos muralista y estridentista, que suman a las organizaciones de artistas creadas en la década pasada al Grupo ¡30-30!, la Liga de escritores y artistas revolucionarios (LEAR) y el Taller de Gráfica Popular. El caso del movimiento ¡30-30!, las propuestas de sus lenguajes plásticos fueron consecuencia de las escuelas de pintura al aire libre.

Impulsaron decididamente la revaloración del grabado en madera como medio de difusión, tanto para sus posturas políticas, como para desarrollar una temática con la que aspiraban la democratización del arte. Sus principales dirigentes fueron: Fernando Leal, Ramón Alva de la Canal, Gabriel Fernández Ledesma, Fermín Revueltas y Francisco Díaz de León.

Las escuelas libres, el estridentismo y el movimiento ¡30-30! confirman que bajo el concepto de Renacimiento mexicano se amparan múltiples soluciones estéticas que comparten un escenario común, casualmente los mismos actores, un solo público y dos grandes mecenas: el pueblo de México y el Estado.

Gabriel Fernández Ledesma puso en esta época su talento al servicio del diseño gráfico, fundó y editó la Revista Forma (1925-1929) patrocinada por la Universidad de México. En 1931 fue director de una galería de arte, dependiente de la Secretaría de Educación Pública, consagrándose a la creación de catálogos, en los que se aprecia la influencia Art-déco. Francisco Díaz de León, compañero de Fernández Ledesma en las tareas de diseño gráfico y tipográfico al frente de la galería de arte comparte el éxito histórico en el diseño de carteles y catálogos.

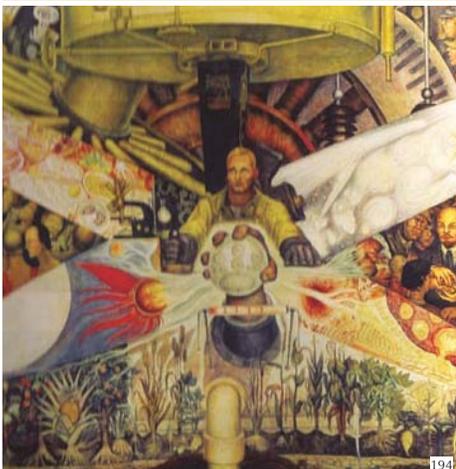
En 1934 se funda la editorial Fondo de Cultura Económica. Aparece en la escena del diseño gráfico el ilustrador Miguel Covarrubias y suman para finales de esta década los exiliados republicanos españoles que traen consigo otras formas de expresión que enriquecerían la labor de los diseñadores mexicanos, entre ellos se encuentra Miguel Prieto, profesor de diseño tipográfico que revolucionaría la producción de diseños destinados a libros, revistas y periódicos.



192



193



194



195



196



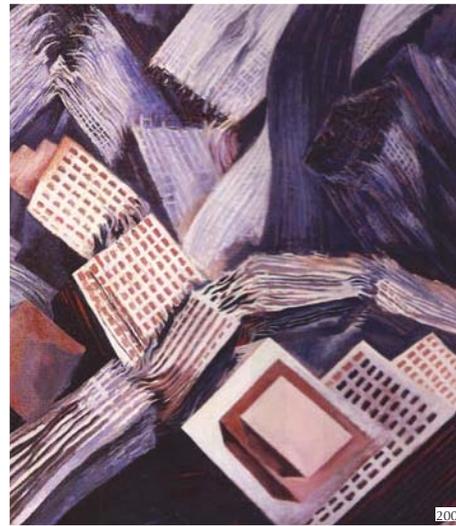
197



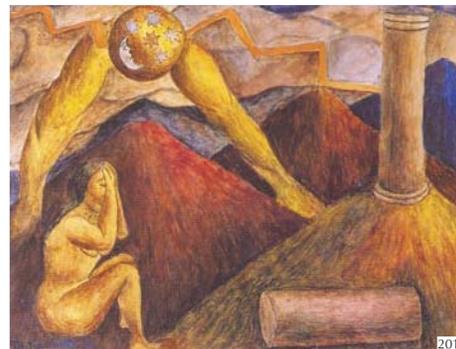
198



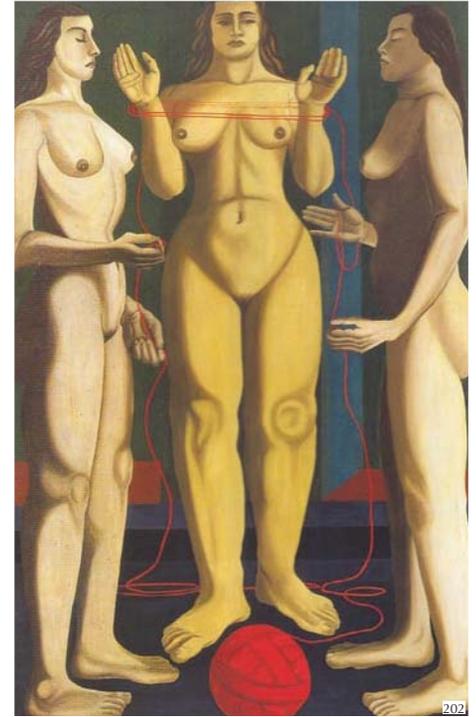
199



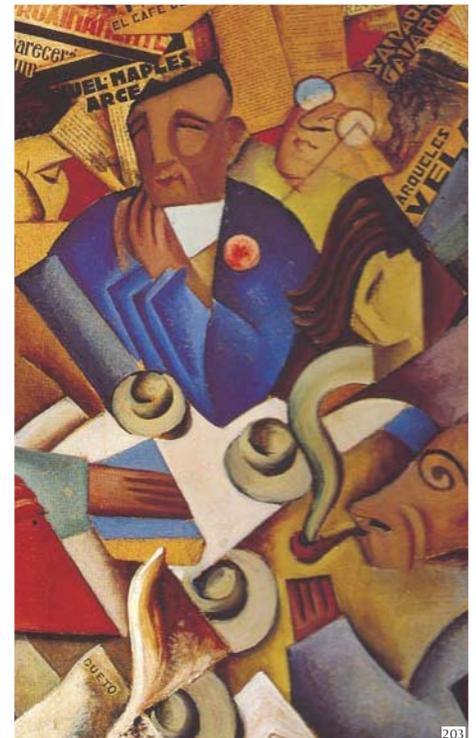
200



201

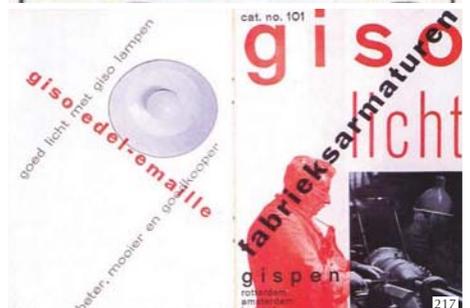
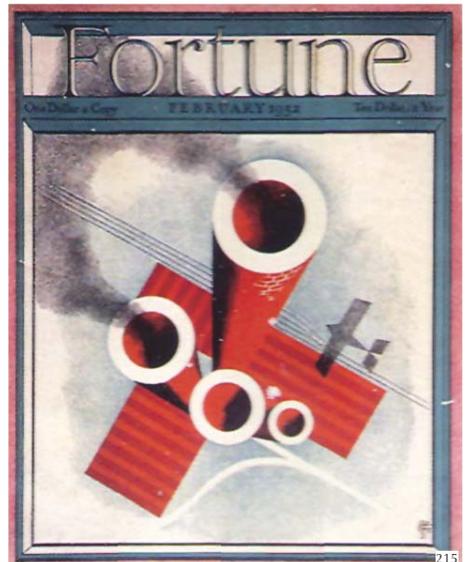
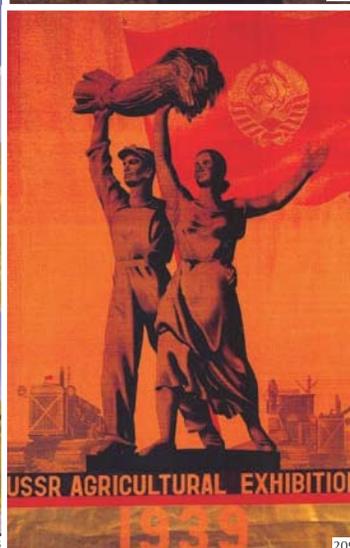
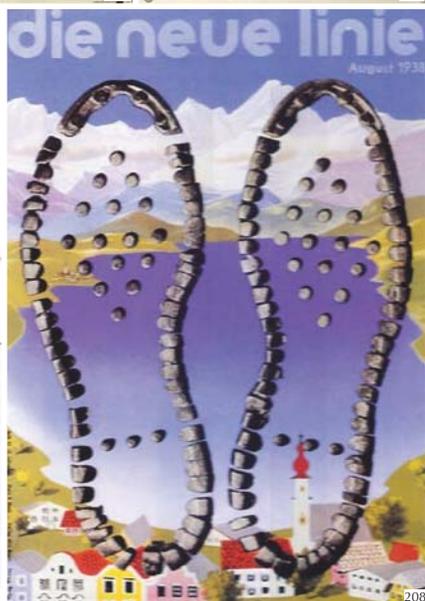
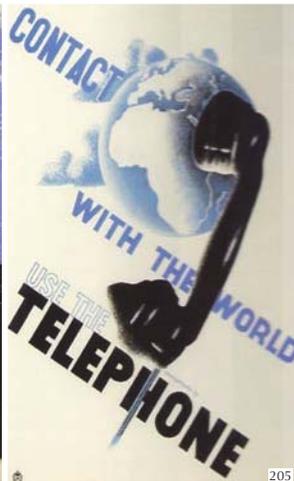


202

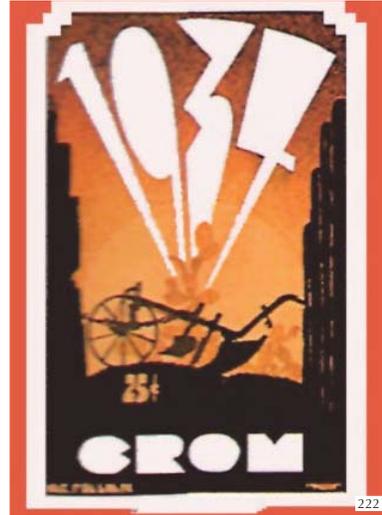


203

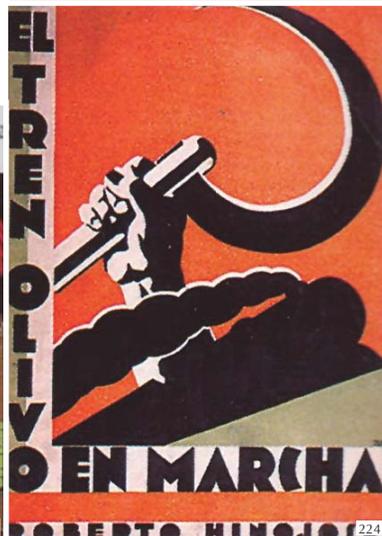
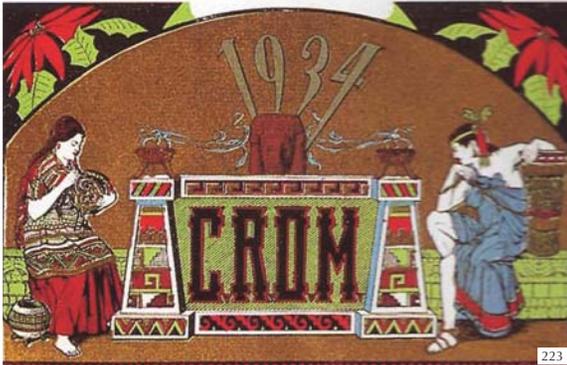
192. David Alfaro Siqueiros, *El eco del llanto*, 1937. 193. Carlos Mérida, *Transparencia de la memoria*, 1936. 194. Diego Rivera, *El hombre controlador del Universo*, 1934. 195. Francisco Gutiérrez, *La despedida (mujeres en el muelle)*, 1938. 196. Frida Khalo, *Las dos Fridas*, 1939. 197. Jesús Guerrero Galván, *Niña*, 1939. 198. Rufino Tamayo, *Mandolinas y piñas*, 1930. 199. José Clemente Orozco, *El hombre en llamas*, 1938-1939. 200. José Clemente Orozco, *Los muertos*, 1931. 201. María Izquierdo, *Alegoría del trabajo*, 1936. 202. Manuel Rodríguez Lozano, *Las musas (las tres parcas)*, 1936. 203. Ramón Alva de la Canal, *El café de nadie*, 1930.



204. E. McKnight Kauffer, cartel, *Treat yourself to better play music*, 1935. 205. E. McKnight Kauffer, cartel, *Shell-Mex and BP*, 1934. 206. René Magritte, 1937. 207. Jan Tschichold, cartel, *Konstruktivisten*, 1937. 208. Herbert Bayer, portada de revista, *Die neue linie*, 1938. 209. Klimaschin, cartel, *USSR Agricultural Exhibition*, 1939. 210. E. McKnight Kauffer, cartel, *You can be sure of shell*, 1934. 211. Clarence Hornung, logo, *A. I. Friedman*, 1938. 212. Diseñador desconocido, marca, *Reveille*, 1936. 213. Noel Fontanet, cartel, *Automobil-Ausstellung*, 1930. 214. Fortunato Depero, anuncio de la revista, *Dinamo*, 1933. 215. Paolo Garretto, portada de revista, *Fortune*, 1932. 216. Diseñador desconocido, marca, *Barkon lighting*, 1937. 217. W. H. Gispen, *catálogo*, 1930.



Confederación Regional Obrera Mexicana



218. Portada de libro, 1936. 219. Portada, Revista Crisol, 1930. 220. Emblema, Partido de la Revolución Mexicana, 1939. 221. Alegoría, Estatutos del Partido de la Revolución Mexicana, 1938. 222. Portada, Revista CROM, 1934. 223. Portada Revista CROM, 1934. 224. Portada, El tren, 1934. 225. Cartel de campaña, Campaña presidencial de Lázaro Cárdenas, 1934.

### 2.3.4. La guerra y la posguerra: 1940-1949

Década determinada por una guerra mundial que dejó hondas huellas en el mundo: desesperación, horror, y el Holocausto. El lanzamiento de las bombas atómicas en Hiroshima y Nagasaki, marcó el poder sin precedentes de la carrera armamentista entre Estados Unidos y la Unión Soviética. Estas circunstancias se convirtieron en objeto de análisis de las artes plásticas.

Los experimentos de Jean Dubuffet con el Art brut en París y la nueva dirección emprendida por los constructivistas latinoamericanos (que llevó directamente al minimalismo de los años 60 y 70) todavía se hacen notar en el arte practicado al final del siglo XX.

Ante esta situación muchos artistas abandonaron Europa hacia la seguridad que representaba Estados Unidos, lo que tendría un profundo impacto en la cultura americana. Sumado a la supremacía económica norteamericana, se dio lugar al gran estilo de los años cuarenta el Expresionismo abstracto, el término fue introducido por Robert Coates en un artículo de 1946 sobre la obra de Arshile Gorky (1905-1948), Jackson Pollock (1912-1956) y Willem de Kooning (1904-1997).

El Expresionismo abstracto constituyó una corriente artística, que sostenía que la verdadera esencia del arte eran las emociones del hombre y con este fin se explotaron aspectos fundamentales de la pintura: gesto, color, forma y textura para extraer su potencial expresivo y simbólico.

El Expresionismo abstracto de los años 40, también estuvo representado en América por el chileno Roberto Matta Echaurren (1911), el cubano Wifredo Lam (1902-1980), el Uruguayo, Joaquín Torres-García (1874-1949), El grupo Madí en Buenos Aires y los mexicanos Rufino Tamayo (1899-1991) y Frida Kahlo (1907-1954). En Francia por Francis Gruber (1912-1948), Jean Fautrier (1898-1964), Jean Dubuffet (1901-1985) y Alfred Otto Wolfgang Schulze (1913-1951).

También en esta década, en 1948, se formó el efímero grupo Cobra, nombre que provenía de las ciudades origen de sus miembros: Copenhague, Bruselas y Ámsterdam. Entre sus principales artistas se encuentran: Constant A. Nieuwenhuys (1920), Karel Appel (1921), Corneille Guillaume van Beverlo (1922), el pintor danés Asger Jorn (1914-1973), el pintor belga Pierre Alechinsky (1927) y el poeta belga Christian Dotremont (1924-1979), cuya obra estuvo anclada con más fuerza en la tradición expresionista que provenía directamente de Edvard Munch.



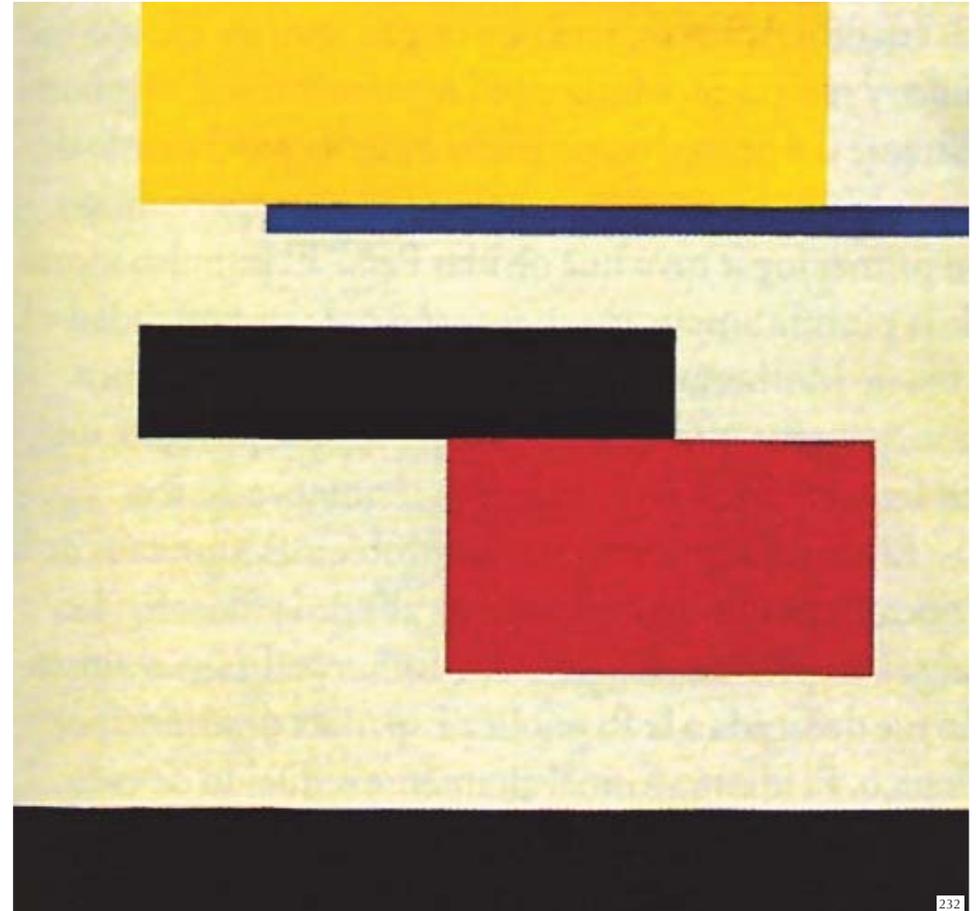
226. Bernard Buffet, *Mujer con bañera*, 1947.

227. André Masson, *En el bosque*, 1944.228. Andrew Wyeth, *El mundo de Cristina*, 1948.229. Arshile Gorky, *Los esponsales*, 1947.231. Arshile Gorky, *El hígado es la cresta del gallo*, 1944.

El dominio del Expresionismo abstracto constituyó un importante punto de partida para los que continuaron su camino, sus diferentes aspectos e interpretaciones fueron la semilla de movimientos de índole tan variada como el arte abstracto pospictórico, el minimalismo y el arte de la performance.

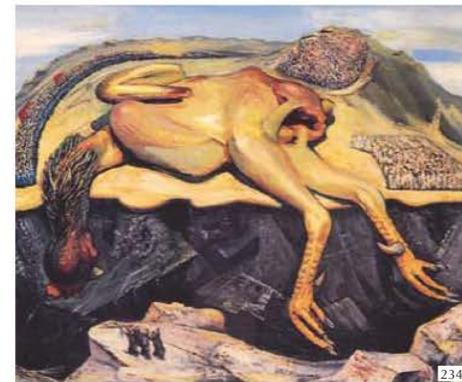
En el diseño gráfico, al término de la segunda guerra mundial Estados Unidos determinó una manera peculiar de ver el mundo y todo cuanto contiene, en estas circunstancias, el estilo publicitario americano se impuso, frente a la expresión de estilos autóctonos.

La derrota militar de 1945 supuso la desintegración del diseño gráfico alemán así como el decaimiento del diseño francés e inglés. La influencia política y económica de los Estados Unidos fue determinante, las únicas parcelas del diseño gráfico que habían conseguido un mercado exterior a sus fronteras fueron las controladas por las grandes agencias de publicidad americanas, algunos cartelistas y diseñadores europeos y el bloque doctrinal tecnológico de la Bauhaus. Tras la reordenación política de Europa Central algunos países que hasta el momento habían pasado desapercibidos para la historia del diseño gráfico llegaron a implantar distintos modelos de diseño, entre ellos estuvieron Suiza, Italia y Polonia.

232. Burgoyne Diller, *Primeros temas*, 1939-1940.



233. Fritz Winter, *Fuerzas motrices de la tierra*, 1944.



234



235

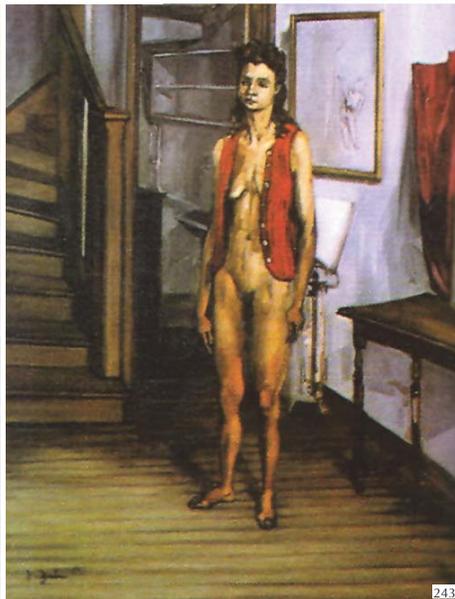


236



237

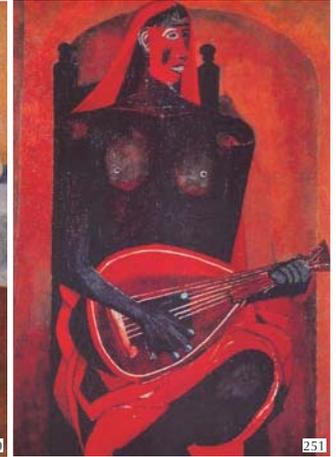
234. David Alvaro Sequeiros, *Muerte y funeral de Caín*, 1947. 235. Jean Fautrier, *Hombre atormentado*, 1942. 236. Edward Hopper, *Gasolina*, 1940. 237. Renato Guttuso, *La toma de la tierra por campesinos sicilianos*, 1949-1950.



238. Paul Delvaux, *El tren azul*, 1946. 239. Constant, *La libertad es nuestra*, 1949. 240. Max Beckmann, *Ulises y Calipso*, 1943.  
241. William Baziotes, *La red*, 1946. 242. Ernst Wilhelm Nay, *Hija de Hécate I*, 1945. 243. Francis Gruber, *Mujer desnuda con jersey rojo*, 1944.

244. Joan Miró, *Personajes y perro ante el sol*, 1949.



246. Antonio M. Ruiz "El Corcito", *La soprano o El gallo*, 1949.247. Manuel González Serrano, *Equilibrio*, 1947-1948.248. David Alfaro Siqueiros, *Nuestra imagen actual*, 1947.249. David Alfaro Siqueiros, *El diablo en la iglesia*, 1947.250. José Guerrero Galván, *La niña María Asinsolo*, 1941.251. Rufino Tamayo, *Mascara roja*, 1940.

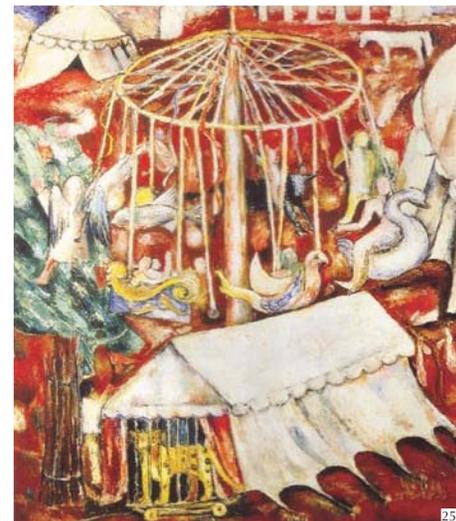
El inicio de la década de los cuarenta representa, en más de un sentido, un momento capital de la actividad artística y cultural de México. Para entonces se han producido prácticamente todas las mayores obras de la pintura mural. La Escuela mexicana está en plenitud.

Los años cuarenta son la época de oro de nuestro cine; vieron también un importantísimo auge constructivo en las ciudades, junto a una pujante cultura popular eminentemente citadina.

En 1940 ya nadie discute, de hecho la validez de la pintura mexicana, expresada sobre todo en los muros de los edificios públicos. México estaba seguro del genio de los ya entonces bautizados como los "tres grandes" de la pintura: José Clemente Orozco, Diego Rivera y David Alfaro Siqueiros.

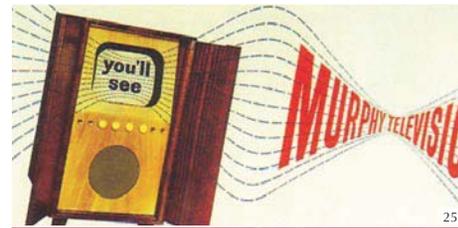
En el diseño gráfico, el ilustrador Miguel Covarrubias esparció su obra tanto en la década anterior como en la de los cuarenta, principalmente en los Estados Unidos, en la revista de economía *Fortune*, en la que publicó lo mejor de su producción de portadas.

En 1940, Miguel Prieto funda en México *Romance* (la revista de los exiliados españoles), participa en la creación del diseño gráfico mexicano moderno, diseña las ediciones del Instituto Nacional de Bellas Artes (1947) y el suplemento cultural del periódico *Novedades: México en la Cultura*.

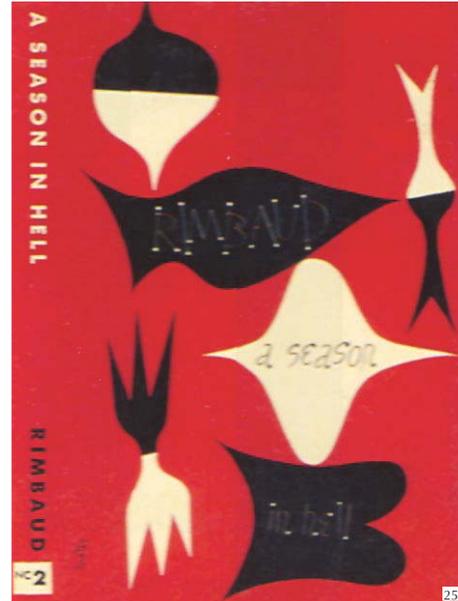
252. Dr. Atl, *Volcán en noche estrellada*, 1943.253. Alfonso Michel, *La feria*, 1945. 254. David Alfaro Siqueiros, *La nueva democracia*, 1945.  
255. Carlos Orozco, Romero, *Sueño*, 1940. 256. Rufino Tamayo, *Animales*, 1941.



257. Abram Games, cartel, *Your talk may kill your comrades*, 1942.



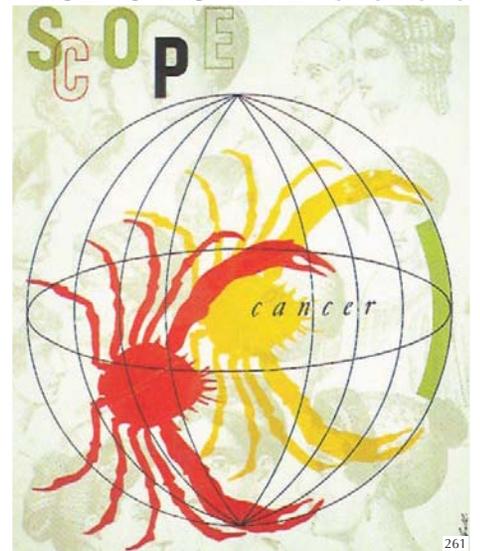
258



259



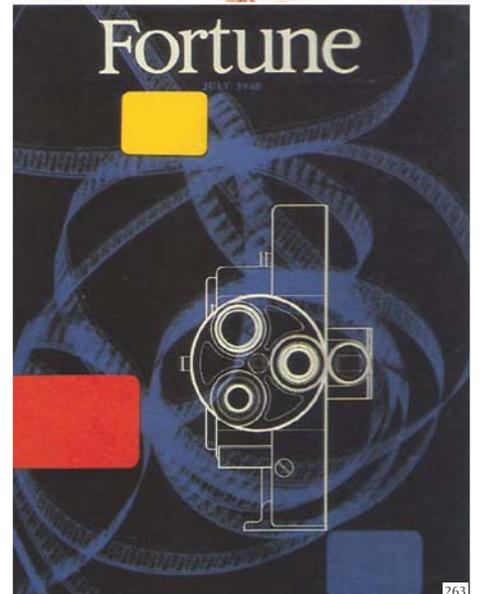
260



261



262

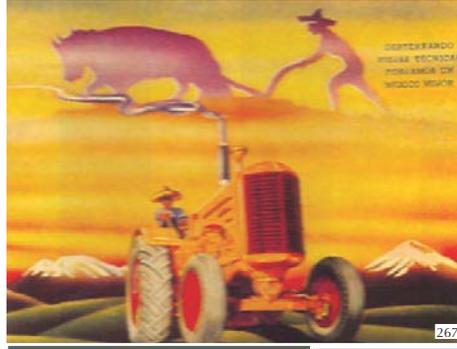


263

259. Alvin Lustig, cubierta para libro, *A season in hell*, 1949. 260. Lester Beall, cartel, *A better home*, 1941. 261. Lester Beall, portada de revista, *Scope*, 1948. 262. Cipe Pineles, portada de revista, *Seventeen*, 1949. 263. Herbert Matter, portada revista, *Fortune*, 1948.



264



267



265



268

269



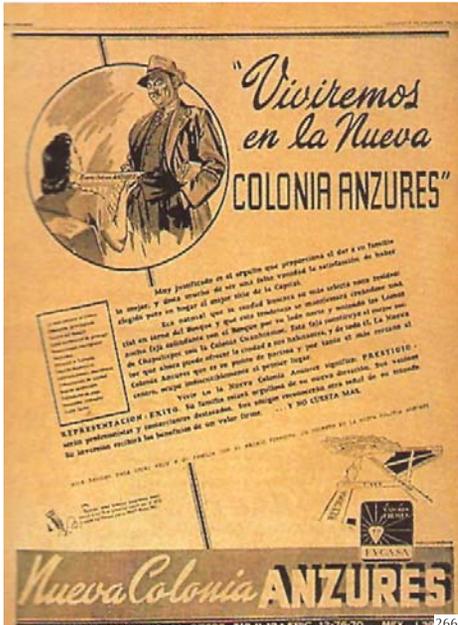
270



272



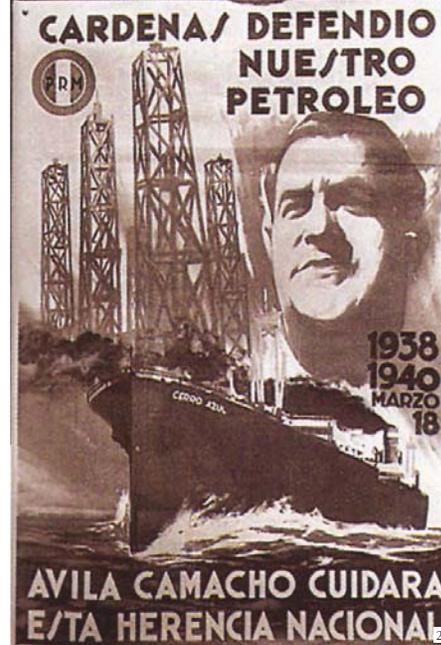
273



266



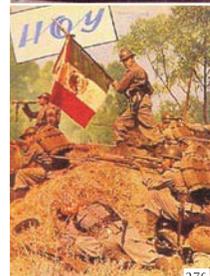
271



274



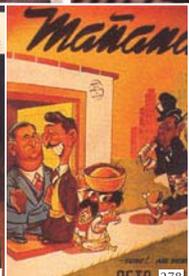
275



276



277



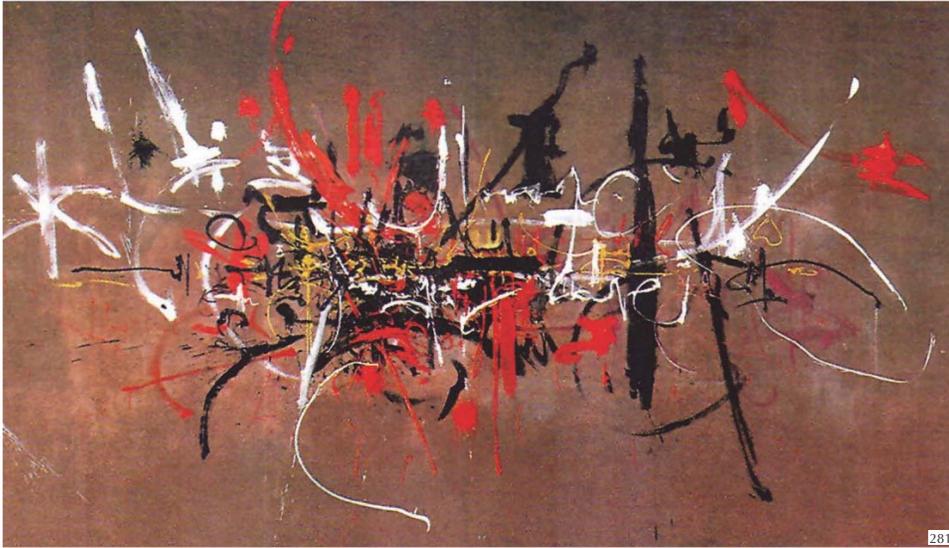
278



279



280



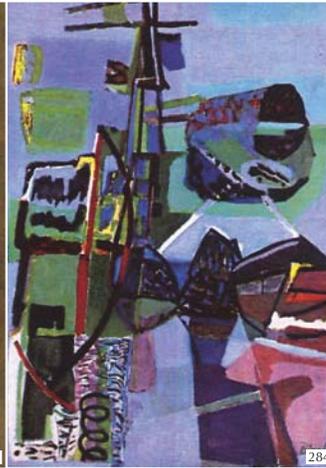
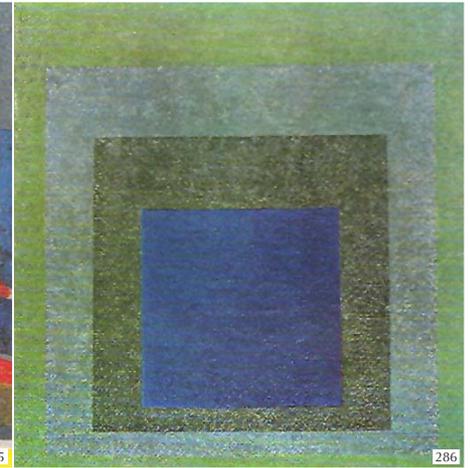
281. Georges Mathieu, *Capetianos por todas partes*, 1954.

### 2.3.5. Apogeo del espíritu moderno: 1950-1959

Los años cincuenta representaron para muchas personas en el mundo una época de estabilidad, sin embargo fueron violentos y con profundos conflictos. Se inicia la intervención de los Estados Unidos en Asia con la guerra de Corea, la intervención de Francia y Gran Bretaña en la ocupación del Canal de Suez en Egipto, la muerte de Stalin en 1953, y el levantamiento de Hungría en contra de la URSS.

En esta década se contempla el apogeo del espíritu moderno, pensamiento que se había convertido en la expresión oficial del Occidente, especialmente de la cultura estadounidense en oposición al realismo socialista que prevalecía en la URSS.

Los años cincuenta, en Europa fueron la época del Existencialismo de Jean-Paul Sartre (1905-1980), cuya doctrina alcanzó la aceptación popular; su filosofía argumentaba, por ejemplo, que aunque todas las acciones estaban sujetas a interpretaciones morales, no existían principios morales objetivos. La libertad se basa en poder elegir, aunque la elección no sea ni racional ni meditada. Una de las cosas en las que hacía especial énfasis era la necesidad de dedicación y compromiso... Sartre representó una corriente oculta de resistencia al conformismo que parecía adueñarse de la cultura occidental, que en ciertos puntos afectaba incluso a las manifestaciones que se presentaban así mismas como vanguardistas.

282. Afro, *Viale delle Arche*, 1958.283. Wifredo Lam, *Maternidad*, 1952.284. Renato Birolli, *Verde y azul sobre Liguria*, 1952.285. Maurice Estève, *Vermuse*, 1958.286. Josef Albers, *Homenaje al cuadrado: Retardando*, 1958.

Cabe señalar que el Expresionismo abstracto proliferó en estos años; se reafirmó tanto en artistas europeos como estadounidenses, entre los que se encuentran Mark Rothko (1903-1970), Robert Motherwell (1915-1991), Franz Kline (1910-1962), Helen Frankenthaler (1928) y Joan Mitchell (1926-1993), Hans Hofmann (1880-1966), William de Kooning (1904-1997), Barnett Newman (1905-1970), Morris Louis (1912-1972), Jasper Johns (1930) y Robert Rauschenberg (1925).

Esta década también se inicia con un movimiento interdisciplinario de carácter social y artístico, de intensa influencia en el ámbito de las artes visuales, incluidas pintura, escultura, fotografía y cine, el denominado Beat art, término acuñado por el novelista Jack Kerouac (1922-1969).

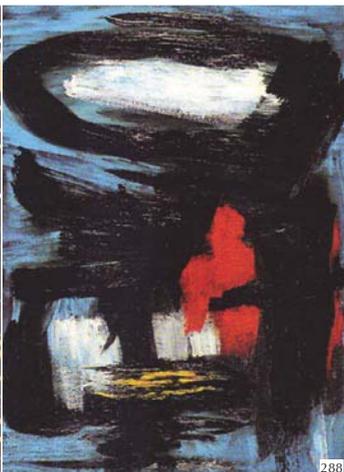
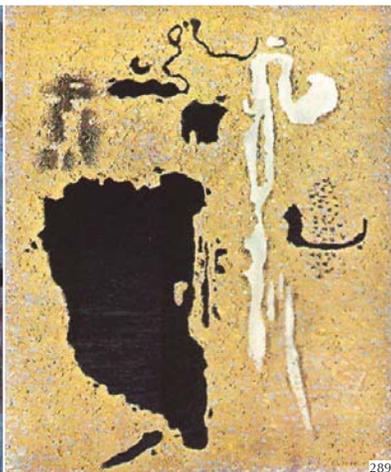
La generación Beat, llamada existencialista, no deseaba cambiar la sociedad, sólo eludirla para hacer contracultura. Las drogas, el jazz, la vida nocturna, el budismo zen y el ocultismo, todo ello formó parte de la cultura beat.

El movimiento Beat acogió un gran espectro de escritores, artistas visuales, y cineastas vanguardistas de Nueva York, Los Ángeles y San Francisco. Entre sus miembros estaban los escritores William Burroughs (1914-1997), Allen Ginsberg (1926) Kenneth Koch (1925) y Frank O' Hara (1926-1966), y artistas como Wallace Berman (1926-1976), Jay Deфео (1929-1989), Jess Collins (1923), Robert Frank (1924) Claus Oldenburg (1929) y Larry Rivers (1923).

Acusados de obscenidad durante estos años, las obras beat fueron retomadas por la corriente dominante de los sesenta, con los beatniks como protagonistas de espectáculos televisivos y de las revistas más populares.

La respuesta europea a lo sucedía en América se denominó el Art autre: el otro arte; partía de la idea de que el arte debía ser abstracto, y sin forma, es decir, sin el rígido armazón geométrico. Entre los artistas representantes de este movimiento se encuentran: el pintor italiano, Emilio Vedova (1919), el pintor franco-ruso Serge Poliakoff (1906-1969), el catalán Antoni Tàpies (1923), y el italiano Alberto Burri (1915-1994).

En cuanto al diseño gráfico de esta década, una de las expresiones más importantes fue la campaña institucional realizada por Container Corporation of America (CCA), en Estados Unidos. Iniciada en febrero de 1950, esta campaña sin precedente trascendió los límites de la publicidad a medida que comunicaban ideas acerca de la libertad, justicia y los derechos humanos a un público de hombres de negocios, inversionistas, empleados y líderes de la opinión pública. La campaña sobrepasó tres décadas con ciento cincuenta y siete artistas visuales que crearon trabajos artísticos para casi doscientos anuncios. Los trabajos variaban desde retratos pintados y esculturas, hasta la abstracción geométrica, las interpretaciones simbólicas y el collage.

287. Giuseppe Capogrossi, *Superficie No. 305*, 1959.288. Gérard Schneider, *Opus 87 B*, 1955.289. Willi Baumeister, *Safer*, 1953.

290. Jean Dubuffet, 1955.

En Suiza y Alemania surgió un movimiento que se denominó Estilo tipográfico internacional, sus raíces provienen de las corrientes De Stijl, la Bauhaus y de la nueva tipografía de los años 1920 y 1930. El movimiento suizo tuvo un gran impacto en el diseño estadounidense de la posguerra, diseño pragmático, intuitivo y más informal en su enfoque para organizar al espacio. La ciudad de Nueva York se convirtió en el centro cultural del mundo a mediados del siglo XX, destacando sobretodo por su innovación en el diseño gráfico.

Durante esta década y hasta los años sesenta entre los diseñadores gráficos de Nueva York se daba la tipografía figurativa, ésta adoptó muchas formas, las letras se convertían en objetos; los objetos se convertían en letras. Otra tendencia tipográfica que se dio lentamente en esta época fue la revalidación de los tipos de letra decorativos y novedosos del siglo XIX que habían sido rechazados en muchas décadas bajo la influencia del movimiento moderno.

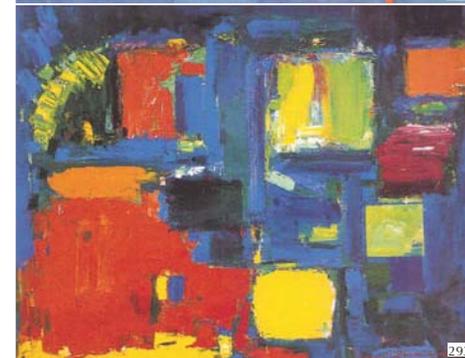
En estos años el diseño editorial se caracterizó por el ritmo, el recortado de imágenes, el espacio dinámico y las inserciones sobre papeles de colores o de textura rugosa. Una de las publicaciones más importantes de la época fue el Atlas geográfico mundial de la CCA en 1953, con 368 páginas, 120 mapas del mundo a toda página, apoyados por 1200 diagramas, gráficas, figuras, símbolos y otras comunicaciones gráficas, logró una relevante presentación visual de información científica.



291



292



293



294

291. Nicolas de Staël, *Figura en la playa*, 1952.  
292. Willi Baumeister, *Bluxao V*, 1955. 293. Hans Hoffmann, *El océano*, 1957.  
294. Olle Baertling, *Triángulos en el negro*, 1951.

295. Auguste Herbin, *Medianoche*, 1953.296. Alberto Magnelli, *Diálogos*, 1956.297. Antonio Corpora, *Sin título*, 1950.298. André Lansky, *A la búsqueda de la inquietud*, 1959.299. Ben Nicholson, *Febrero de 1959 (media luna)*, 1959.

En 1950 se fundó el Instituto de diseño en Ulm Alemania, escuela que operó hasta 1968. Intentó establecerse como un centro de investigación y entrenamiento dirigido a los problemas de diseño de la época con objetivos educativos similares a los de la Bauhaus. Entre los fundadores estuvieron Max Bill (1908-1994), Old Aicher (1922-1991) éste último desempeñó un papel importante en el desarrollo del programa de estudios de diseño gráfico. Este Instituto incluía en su programa un estudio de semiótica, la teoría filosófica general de las señales y los símbolos. También se reexaminó los principios de la retórica griega para su aplicación a las comunicaciones visuales.

Armin Hofmann enseñó diseño gráfico en la Escuela de Diseño de Basilea, desarrolló una filosofía del diseño con base en el lenguaje elemental de la forma gráfica del punto, la línea y el plano reemplazando las ideas pictóricas tradiciones con una estética modernista.

Los sistemas de identificación visual comenzaron en estos años, la unificación de todas las comunicaciones para una organización en un sistema de diseño consistente era posible proyectarse para lograr objetivos identificables. La primera fase en el desarrollo de la identificación visual se dio en la compañía italiana fabricante de máquinas de escribir la Olivetti Corporation, más tarde la Columbia Broadcasting Corporation (CBS) de Nueva York se situó a la vanguardia del diseño de identidad corporativa.

Son muchas las corrientes e influencias que contribuyeron a hacer de estas décadas un período de intensa creatividad en plena cultura de la abundancia, optimismo y nuevas oportunidades.



300. Juan O'Gorman, *Autorretrato múltiple*, 1950.

Para abordar la importancia del diseño gráfico en nuestro país, ha sido fundamental exponer un aparato crítico que sustente nuestro análisis, así como el tratamiento de sus orígenes y de factores permanentes de influencia estética en la composición de los mensajes visuales desde el arte pictórico. El capítulo anterior es un breve recorrido que manifiesta el vínculo sustancial del diseño con el desarrollo de las diversas vanguardias y corrientes que impusieron estilos y moda en la comunicación visual del siglo XX.

La taxonomía particular del diseño gráfico y su relación con el arte pictórico no pueden verse aislados; esas formas de pensamiento teórico y expresión artística se han dado en el marco de sucesos históricos particulares. Para comprender al diseño gráfico en México, es imprescindible, exponer los contextos mundial y nacional, que han marcado las formas de comunicación visual en los ámbitos político, económico, social y cultural.

Las décadas que se abordan en este capítulo, son de cambios importantes en las formas de ver y vivir y una de nuestras preocupaciones centrales, es rescatar, desde la perspectiva de la comunicación visual, los testimonios gráficos y los personajes que formaron parte de esta historia, en los diversos ámbitos de nuestra sociedad mexicana, así entenderemos cómo, a partir de este momento, el diseño gráfico se toma como una actividad profesional.

Uno de los criterios utilizado para exponer las circunstancias históricas de esta etapa, ha sido a partir de los regímenes presidenciales en México, resaltando aquellos sucesos que generaron instituciones, empresas y movimientos políticos, sociales y culturales conllevando la necesidad de expresarse gráficamente.



301. Gunther Rambos, *Estructuras antiguas*, 1955.



302



303



304



305



306

302. Remedios Varo, *El relojero o La revelación*, 1955. 303. Leonora Carrington, *Pastoral*, 1950. 304. Manuel Felguerez, *En busca de la gaviota*, 1959. 305. Rufino Tamayo, *Músicas dormidas*, 1950. 306. Olga Costa, *Vendedora de frutas*, 1951.

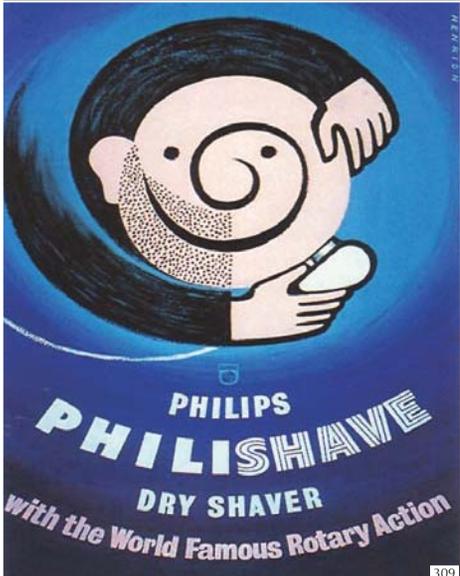


307



37

308



309



SVENSKA AFFISCHTECKNARE UTSTALLER I  
Nationalmuseum

2 NOV.-12 DEC. 1954

310



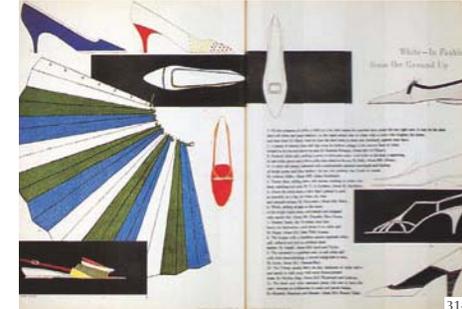
311



312



313



314



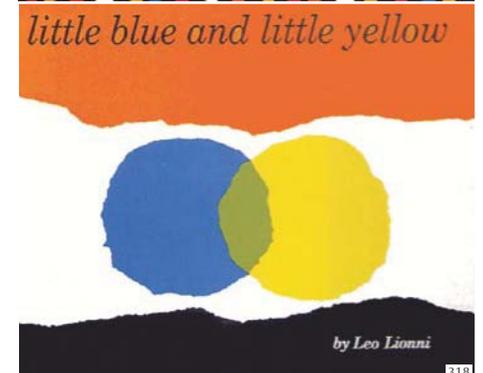
315



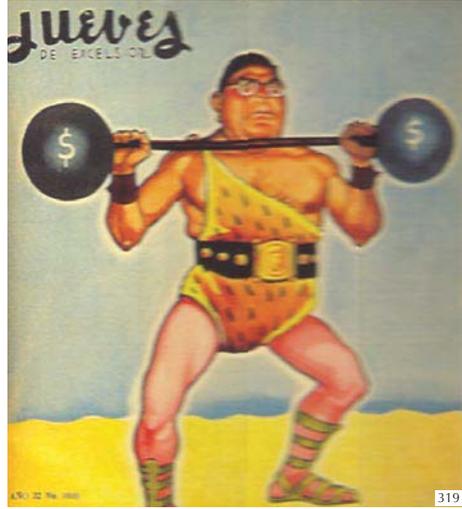
316



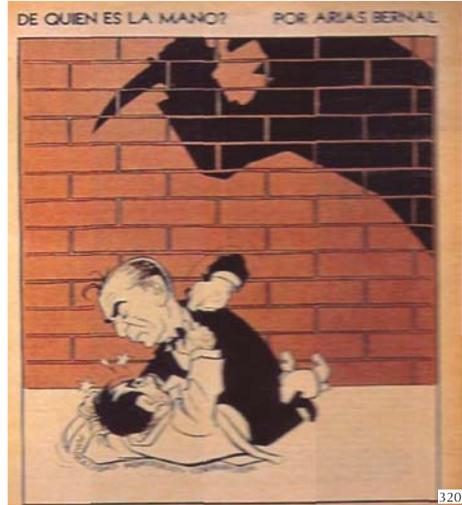
317



318



319



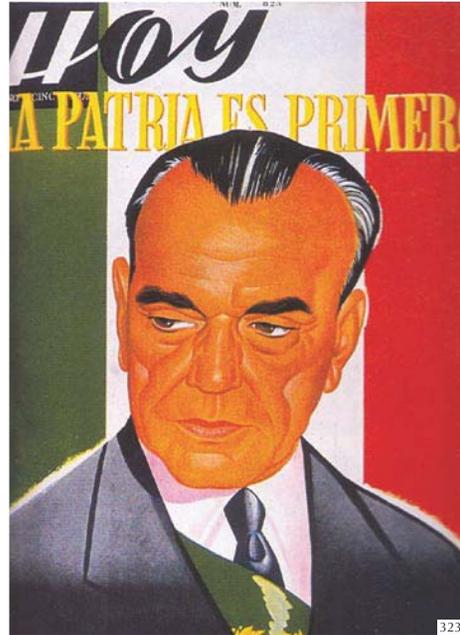
320



321



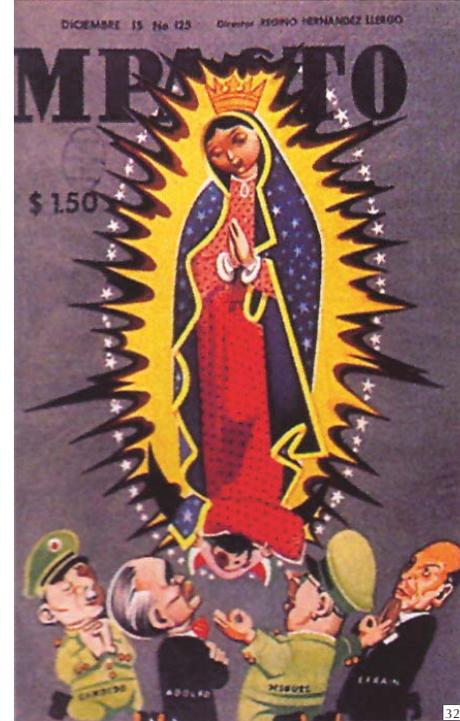
322



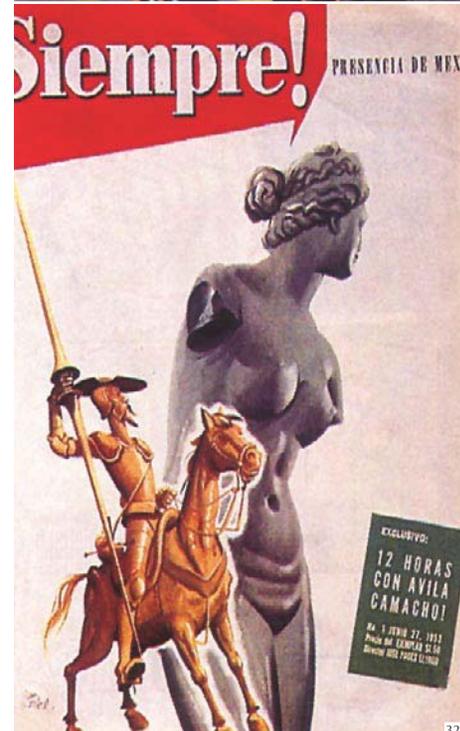
323



324



325



326



327

*un voto por el*



*es un voto por*

**MEXICO**

328



329



330



331





# ENAP

## ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

### 3.4. El diseño gráfico en la Escuela Nacional de Artes Plásticas y otras universidades mexicanas

Desde fines de los años sesenta, y durante la siguiente década, concurren de circunstancias que contribuirían a la configuración del diseño gráfico como una práctica profesional con identidad propia, frente al arte y la publicidad.

La demanda de profesionalización de las tareas de producción de la gráfica conduce a la creación, bajo distintas denominaciones de la carrera de diseño gráfico en la Universidad Iberoamericana, la Escuela Nacional de Artes Plásticas, la Escuela de Diseño y Artesanías, la Universidad Autónoma Metropolitana, la Universidad Anáhuac, la Universidad de Guadalajara, y en otras universidades del país.

Como práctica profesional contemporánea, el antecedente más claro de la enseñanza de la comunicación gráfica se sitúa en los “Cursos nocturnos de carteles y letras para obreros” que en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, durante 1929, estableció el entonces director Diego Rivera. En 1939, se iniciaron cursos de Arte Publicitario. Y en 1958 egresa la primera generación de Arte Publicitario a la que se otorga diploma.

Durante 1959, bajo la dirección del Maestro Roberto Garibay se lleva a cabo una reforma a los planes de estudio, creando las carreras profesionales de pintor, escultor, grabador y dibujante publicitario, así como los cursos de artes aplicadas. En el periodo 1966-1970 del director Antonio Trejo las carreras profesionales se transformaron en licenciaturas y se suprimió la de artes aplicadas.

Después de una exhaustiva consulta y trabajo colectivo, se aprobó y entró en vigor en 1971, el plan de estudios de la licenciatura en Artes Visuales, en sustitución de pintura, escultura y grabado, conservando estas disciplinas dentro de la nueva carrera e incorporando nuevas asignaturas como educación visual, diseño básico, diseño gráfico, arte cinético, entre otras.

Para 1973 se crea la licenciatura en Diseño Gráfico. En ese mismo año se fundó también la de Comunicación Gráfica, sustituyendo a la de Dibujo Publicitario, lo que representó un esfuerzo de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, por colocarse a la vanguardia en la enseñanza de nuevos horizontes profesionales.

A fines de 1979, bajo la dirección de Luis Pérez Flores, la Escuela se trasladó a las instalaciones del plantel Xochimilco, donde se impartieron las tres licenciaturas citadas.<sup>81</sup>

Veintidós años más tarde, en 1995 se iniciaron los trabajos de revisión del Plan de Estudios de las licenciaturas de Diseño Gráfico y Comunicación Gráfica. En este trabajo colegiado realizado por los profesores de la Escuela se propuso la integración de las licenciaturas en Comunicación Gráfica y Diseño Gráfico, aprobando dicha unificación con sus respectivos planes de estudio en la licenciatura denominada Diseño y Comunicación Visual, la cual está vigente en la actualidad.<sup>82</sup>

En 1961 el Instituto Nacional de Bellas Artes encomienda al Mtro. José Chávez Morado la organización de una nueva escuela, que se denominó Escuela de Diseño y Artesanías (EDA). Para 1966 se inicia la carrera de Diseño artístico Industrial y en ese mismo año se preparó el plan para la carrera de Diseño Gráfico y de Empaques. Para 1972, se integran las áreas de diseño y artesanías, desapareciendo tanto el plan de Diseño Industrial como los cursos artesanales, para constituir cuatro carreras de diseño: Diseño gráfico, Diseño textil, Diseño de muebles y Diseño de objetos (Plan 72) reestructurando en 1975 el plan de estudios de estas últimas (Plan 75).

En 1979 el INBA aprueba la separación de la Escuela de Diseño y Artesanías en dos escuelas: la Escuela de Diseño y la Escuela de Artesanías y es hasta 1980 que se funda la Escuela de Diseño del INBA, autorizando por decreto oficial el nivel licenciatura para las cuatro carreras del Plan 75.<sup>83</sup>

Hemos descrito la historia y el origen de la enseñanza del diseño a partir de dos instituciones oficiales, que han marcado la pauta en la instrumentación de la carrera de diseño gráfico con sus diversas variantes en las múltiples universidades del país.

<sup>81</sup> Roberto Garibay. *Breve historia de la Academia de San Carlos y de la Escuela Nacional de Artes Plásticas*, págs. 48-50

<sup>82</sup> *Crónica de Artes Plásticas. Anuario 1996*, págs. 86-94

<sup>83</sup> Véase la *Memoria de la Escuela de Diseño del INBA. 40 años en la enseñanza del diseño 1962-2002*

### 3.5. Géneros y discursos

Entendemos como género en el diseño gráfico, las manifestaciones discursivas de la comunicación visual, así como el conjunto de medios organizados por sus características físicas y sus condiciones de configuración, producción y reproducción. En cuanto al discurso se concibe como la unidad máxima del texto visual, cada uno de los discursos visuales los entenderemos como sistemas de comunicación que muestran a sus emisores, mensajes y receptores.

Con base en lo anterior, definimos cada uno de los medios utilizados por el diseño gráfico como canales de comunicación visual y los ejemplificamos con los trabajos de algunos de los más importantes diseñadores de México para las décadas de 1960 y 1970.

Cabe señalar que las definiciones propuestas en este apartado son de carácter genérico, lo que permite ser aplicadas en cualquier ámbito profesional, sin embargo serán una base de conocimiento para los diseñadores gráficos, independientemente de cada uno de estos soportes cuentan con sus definiciones en cuanto a técnicas y procesos, para lo que existe bibliografía especializada que tendrá que ser consultada en un contexto distinto al de esta investigación.

#### a) Género editorial

Este género comprende objetos impresos cuyo diseño depende de texto continuo, entre ellos están los siguientes: libro, periódico, cuadernillo, informe anual, revista, folleto y catálogo.

**Libro:** (Etm.> de latín *liber*, membrana, corteza del árbol) obra impresa o manuscrita no periódica que consta de una serie de hojas (más de 49 según la definición de libro dada por la UNESCO) de papel, pergamino, vitela u otro material, cosida o encuadernada que se reúne en un volumen. Un libro puede tratar sobre cualquier tema.

Hoy día, no obstante, está definición no queda circunscrita al mundo impreso o de los soportes físicos dada la aparición y auge de los nuevos formatos documentales y especialmente de la *World Wide Web*. El libro digital conocido como *e-book* está irrumpiendo con fuerza cada vez mayor en el mundo del libro y en la práctica profesional bibliotecaria y documental. Además el libro también puede encontrarse en formato audio, en cuyo caso se le denomina audiolibro.

**Periódico:** Publicación que se emite cada cierto tiempo, generalmente cada día, y que informa sobre la actualidad. Es una publicación editada normalmente con una periodicidad diaria o semanal, cuya principal función consiste en presentar noticias. El periódico además puede defender diferentes posturas públicas, proporcionar información y consejos a sus lectores y a veces incluye tiras cómicas, chistes y artículos literarios. En casi todos los casos y en diferente medida, sus ingresos económicos se basan en la inserción de publicidad.

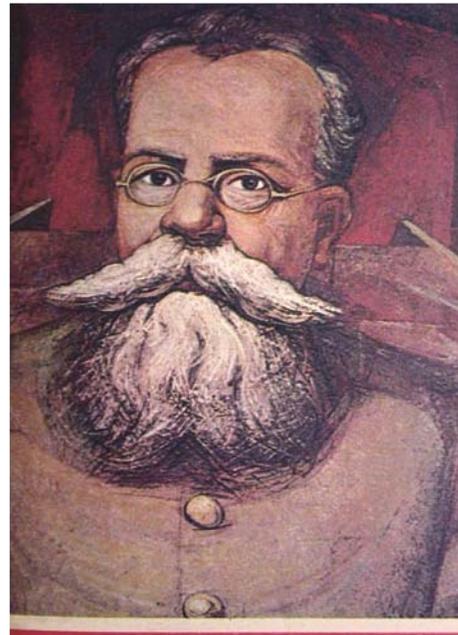
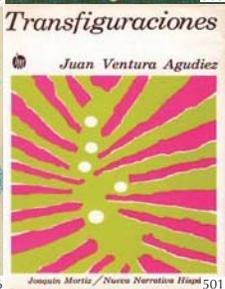
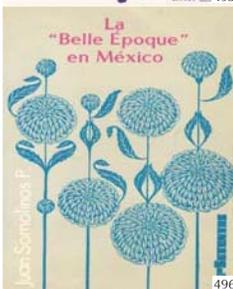
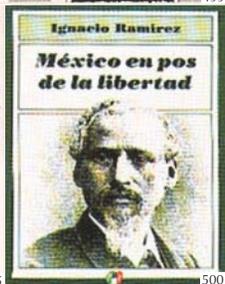
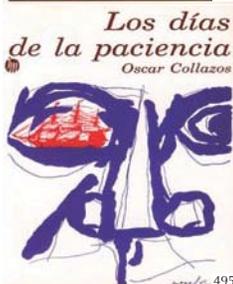
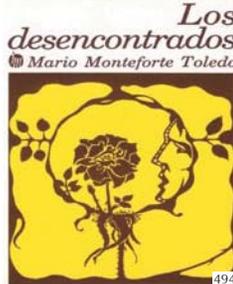
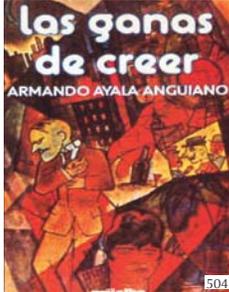
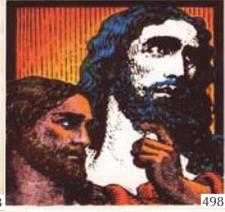
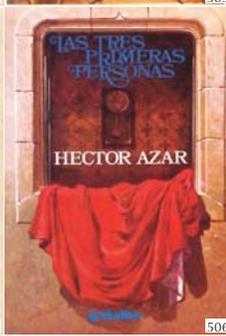
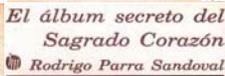
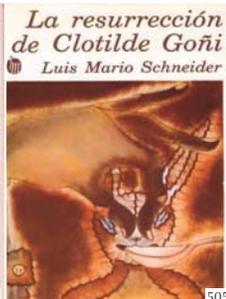
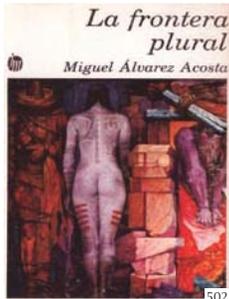
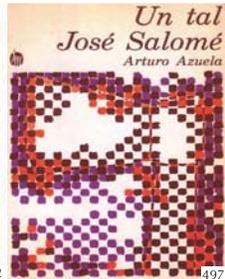
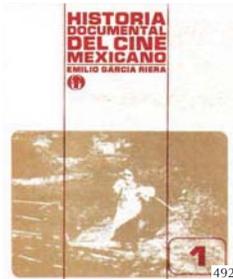
**Informe:** Es el objeto diseñado para dar formato, calcular, imprimir y resumir datos seleccionados de una tabla. Comunicado oral o escrito en el que se dan a conocer ordenadamente los resultados de una investigación o de un trabajo. Pasos en la elaboración de un informe: a) Fijar el tema y los puntos principales de su desarrollo. Conviene preparar un guión. b) Información en documentos, libros, entrevistas, cuestionarios, etc. c) Seleccionar la información. d) Exponer con claridad, por escrito u oralmente, los datos e informaciones y conclusiones.

**Revista o magazine** (por su denominación en inglés): es una publicación periódica. Se publica de forma semanal, quincenal, bimestral, trimestral, semestral, anual, etc y suelen ser a todo color. Tiene generalmente el mismo formato y puede tener artículos de diversos temas: científicos, técnicos, políticos, culturales, etc. o sobre un solo tema o materia escritos por varios autores y dirigidos a múltiples y diversos lectores. Muchos periódicos incorporan secciones con un formato de revista.

**Folleto:** Impreso de varias hojas que sirve como instrumento divulgativo publicitario. En marketing, es una forma sencilla de dar publicidad a una compañía, producto o servicio. Su forma de distribución es variada: situándolo en el propio punto de venta, mediante envío por correo o buzoneo o incluyéndolo dentro de una publicación.

**Catálogo:** Lista o inventario de cualquier tipo de objetos o documentos existentes en una colección, fondo o unidad de información que se caracterizan por reflejar en forma sucinta el contenido de dichos materiales a través de la enunciación y descripción metódicas y dispuestas en un orden determinado

Es un instrumento que permite conocer a detalle el fondo documental mediante la descripción de cada una de las unidades archivísticas ya sean compuestas (expedientes) o simples (piezas documentales) que integran las secciones y series del mismo.



Ciencias Sociales  
Quinto grado.



español  
segundo grado lecturas



492. Portada, *Historia documental del cine mexicano*, diseño Vicente Rojo, 1969. 493. Portada, *El tamaño del infierno*, diseño Ulises Carbo, 1973. 494. Portada, *Los desencontrados*, diseño Rafael López Castro, 1976. 495. Portada, *Los días de la paciencia*, diseño Oscar Meraldi, 1976. 496. Portada, *La belle époque*, 1971. 497. Portada, *Un tal José Salomé*, diseño Ulises Carbo, 1975. 498. Portada, *El álbum secreto del Sagrado Corazón*, diseño Rafael López Castro, 1978. 499. Portada, *El paralelepípedo*, diseño Oscar Meraldi, 1977. 500. Portada, *México en pos de la libertad*, diseño Luis Almeida, s/f. 501. Portada, *Transfiguraciones*, diseño Gustavo Sainz, 1971. 502. Portada, *La frontera plural*, diseño Jorge González Camarena, 1976. 503. Portada, *La ladera dorada*, diseño Enrique Palos, 1978. 504. Portada, *Los ganas de creer*, diseño Aries dos Comunicación, 1977. 505. Portada, *La resurrección de Clotilde Goñi*, diseño Francisco Tolledo, 1977. 506. Portada, *Las tres primeras personas*, diseño Aries dos Comunicación, 1977. 507. Portada, *Figuraciones en el fuego*, diseño Agustín Monsreal, 1980. 508. Portada, *Mi cuaderno de trabajo de segundo año*, *Aritmética y Geometría*, *Texto gratuito SEP*, diseño Raúl Anguiano, 1960. 509. Portada, *Ciencias Sociales, quinto grado, Texto gratuito SEP*, ilustración con la obra "Caranza" de David Aliaro Siqueiros, 1979. 510. Portada, *Español segundo grado Lecturas*, *Texto gratuito SEP*, diseño Juan Ramón Arana, 1972. 511. Portada, *Periódico La Jornada*, 1989. 512. Portada, *Periódico El Universal*, 2002.

**REFORMA**  
CORAZÓN DE MEXICO

México 1 de septiembre de 2005  
P. 200  
\$1.00

**Arranca quinto año en crisis financiera**

Hacia el cierre del sexenio

**51%**

**Por una nueva Policía**

**Anuncian programa 'taxi seguro' en el DF**

**OPINION**

**COLUMNAS**

**Vuelta 91**  
Carlos Fuentes  
GOGOL Y LAS ALMAS RUSAS

**Vuelta**  
Luis Kikvidze  
LA MODERNIDAD SIEMPRE A PRUEBA

**OCTAVIO PAZ**  
**ELIOT WEINBERGER**  
Dieciséis maneras (y pico) de ver a Wang Wei

**Siempre!**

**Siempre!**

**GACETA UNAM**  
ORGAN OFICINALE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**LA EDUCACION REQUIERE DE LA LIBERTAD**  
**LA LIBERTAD REQUIERE DE LA EDUCACION**

**OB MAGENTA**

**REVISTA DE LA UNIVERSIDAD DE MEXICO**

**REVISTA DE LAS BELLAS ARTES**

**Plural**

**Plural**

**proceso**

**07 MAGENTA**

**CONSEJO NACIONAL**

**Lucha por la convivencia**

**REVISTA DE LA UNIVERSIDAD DE MEXICO**

**REVISTA DE LAS BELLAS ARTES**

**GACETA UNAM**

**OB MAGENTA**

**REVISTA DE LAS BELLAS ARTES**

**REVISTA DE LA UNIVERSIDAD DE MEXICO**

**REVISTA DE LAS BELLAS ARTES**

**expansión**

**expansión**

**MEXICO 68**

**MEXICO 68**

**MEXICO 68**

**MEXICO 68**

**LA COMPETITION SPORTIVE INTERNATIONALE**

**12345**

**VIEN VIEN DA**

**VIEN VIEN DA**

**VIEN VIEN DA**

513. Portada, *Periódico Reforma*, 1998. 514. Portada, *Periódico El Financiero*, 2005. 515. Portada, *Revista Vuelta* s/f. 516. Portada, *Revista Siempre*, 1975. 517. Portada, *Revista Plural*, 1979. 518. Portada, *Revista Proceso*, 1997. 519. Portada, *Revista Vuelta* s/f. 520. Portada, *Revista Siempre*, 1968. 521. Portada, *Revista Plural*, 1979. 522. Portada, *Revista Magenta*, Núm. 7, diseño Arq. Felipe Covarrubias, 1984. 523. Portada, *Revista de la Universidad de México*, 1960. 524. Portada, *Gaceta de la Universidad Nacional Autónoma de México*, 1960. Publicación Semanal. 525. Portada, *Revista de la Universidad de México*, 1964. 526. Portada, *Revista Expansión*, 1976. 527. Portada, *Revista Bellas Artes*, Núm. 25, 1969. Publicación Bimestral, *Secretaría de Educación Pública, Instituto Nacional de Bellas Artes*. Imprenta Madero. 528. Portada, *Revista Magenta*, Núm. 6, diseño Arq. Felipe Covarrubias, 1983. 529. Portada, *Revista Bellas Artes*, Núm. 5, 1966. Publicación Bimestral, *Secretaría de Educación Pública, Instituto Nacional de Bellas Artes*. Imprenta Madero. 530. Portada, *Revista Expansión*, 1972. 531-532. *Catálogos Juegos Olímpicos 1968*, diseño Pedro Ramírez Vázquez 1968. 533. *Catálogos y folletos*, diseño Héctor Feria Velasco, 1965.



534. Vinagre **Clemente Jacques**, Despacho Praxis Diseño, diseño Juan Carlos Rojas.



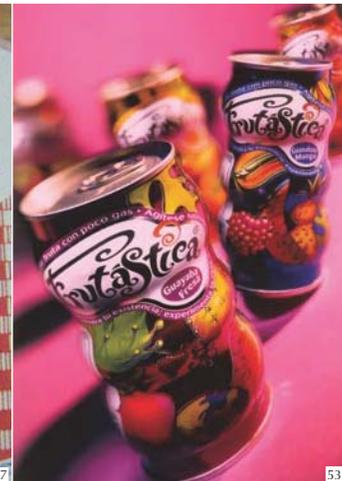
535. **Cocktail Margarita**, rediseño Laura Medina.



536. Grupo **Industrial Lala**, Despacho Harte ReinKing y Asociados, diseño Rocío Beltrán y Carlos ReinKing.



537. **Alpino**, Fernando Rion Santiesteban.



538. **Jumex Frutastica**, Despacho Foic Lecanda, diseño Alejandro Lecanda, Pedro Campo y Ana Rosa Latorre.



539. **Canderel**, José Luis Besaury Creel.

## b) Género paraeditorial

Este género comprende objetos impresos cuyo diseño gráfico tiene como origen un texto mínimo, y se clasifica en: Volantes, calendarios, etiquetas, embalajes, correo directo, timbres postales, puntos de venta, calcomanías, empaques, promocionales, portadas y billetes.

**Calendario:** del latín calenda. El calendario es una cuenta sistematizada del tiempo para la organización de las actividades humanas. Antiguamente estaba basado en los ciclos lunares. En la actualidad, los diversos calendarios tienen como base el ciclo que describe la tierra alrededor del sol. El calendario sideral se basa en el movimiento de otros astros diferentes al Sol. Y se plasman en diversas publicaciones.

**Etiqueta:** es un elemento que se adhiere a impresos u objetos para identificarlos o describirlos; por extensión, un etiqueta también puede ser una o más palabras que se asocian a algo con el mismo fin. Las palabras empleadas para etiquetarlo pueden referirse a cualquier característica o atributo que se considere apropiado.

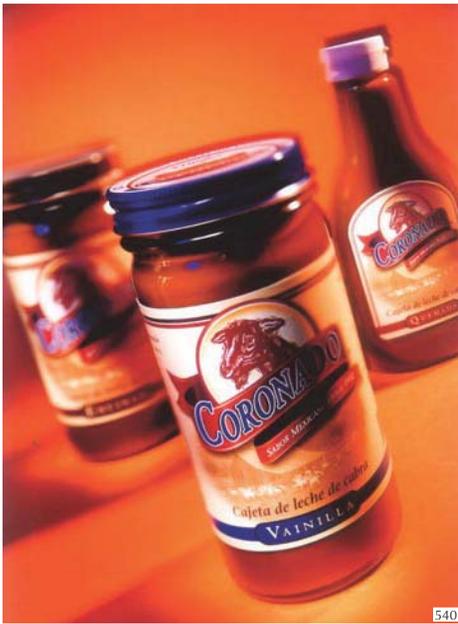
**Embalaje:** Recipiente o envoltura que sirve para agrupar y transportar productos. Otras funciones propias del embalaje son las de proteger el contenido, informar sobre sus condiciones de manejo, requisitos legales, composición, ingredientes, etc., y promocionar el producto por medio de grafismos. En la tienda, el embalaje puede ayudar a vender la mercancía mediante su diseño gráfico y estructural.

Material utilizado para servir de envoltorio o protección a las mercancías, pudiendo también cumplir funciones como separar o individualizar efectos, facilitar su movilización o transporte, permitir hacer marcas o señales de identificación, evitar la dispersión o desaparición, entre otras.

**Correo:** El servicio o sistema postal es un sistema dedicado a transportar documentos escritos y otros paquetes de tamaño pequeño alrededor del mundo. Todo paquete enviado a través del sistema postal es llamado correo o correspondencia. Un sistema postal puede ser privado o estatal. Los sistemas privados a menudo son impuestos restricciones por parte de los gobiernos.

**Empaque:** Cualquier recipiente o envoltura que contenga algún producto de consumo para su entrega o exhibición a los consumidores.

**Portada:** Página primera de una obra impresa que contiene los datos fundamentales de dicha publicación, o sea, el título, autor, organismo editor, lugar y año en que se publicó. (*Home*) Primera página de un sitio en la *Web*, que suele servir de presentación y directorio para sus contenidos.



540



541



542



543



544



545



546



547



548



549



550



551



552



553



554



555



556

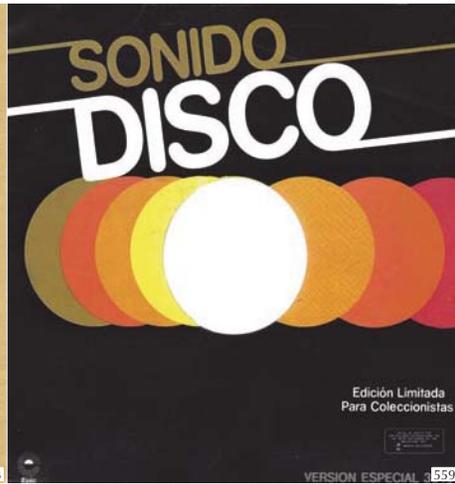


557

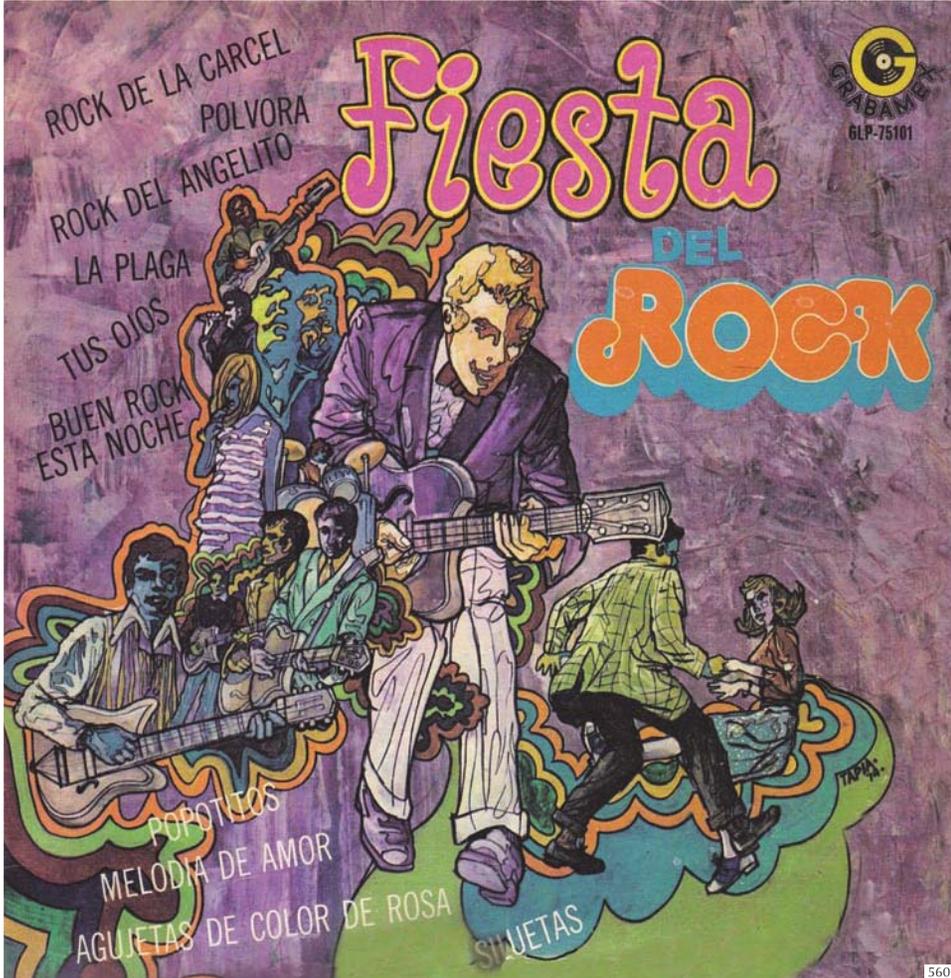
540. Línea Coronado, Despacho Foic Lecanda, diseño Ricardo Romero. 541. Jugos Mundet, Despacho Diseñadores Industriales Asociados, diseño. 542. Cocktail Margarita, rediseño Laura Medina. 543. Marca libre Aurrera, (diseño Fernando Rion. 544. Aceite Frisco, Laura Medina. 545. Quesos la Vittica, diseño Laura Medina. 546. Nestlé Internacional Quesos Chambourcy, Licuados, y Yogurt, diseño José Ferrer. 547. Marca libre Aurrera, diseño Fernando Rion. 548. Del Fuerte. 549. Nestlé Internacional, Quesos Chambourcy, Licuados, y Yogurt, diseño José Ferrer. 550. Grupo Industrial Lala, Despacho Harte Reinking y Asociados, diseño Rocío Beltrán y Carlos Reinking. 551. Mac'Ma Lata Alcatrazes, Despacho Design Associates, diseño Marco Escalante y Pedro Campo. 552. Productos Ecko, S. A., Despacho Ideas Tecnológicas en México, diseño Guillermo Calderón y Eugenio Framuttoli. 553. Cora pasta, Despacho Diseñadores Industriales Asociados, diseño Nora Shwafsky y Felipe Rodríguez. 554. Curly. 555. Gran dia Danone, Despacho Praxís Diseñadores y Asociados, diseño Juan Carlos Rojas y Alberto Flores. 556. Games Mary Baker, Despacho Design Associates, diseño Fernando Sánchez y Oscar Ríos. 557. Bonafont, Despacho Design Center/Zimat, diseño Norma Barrón Noe.



558



559



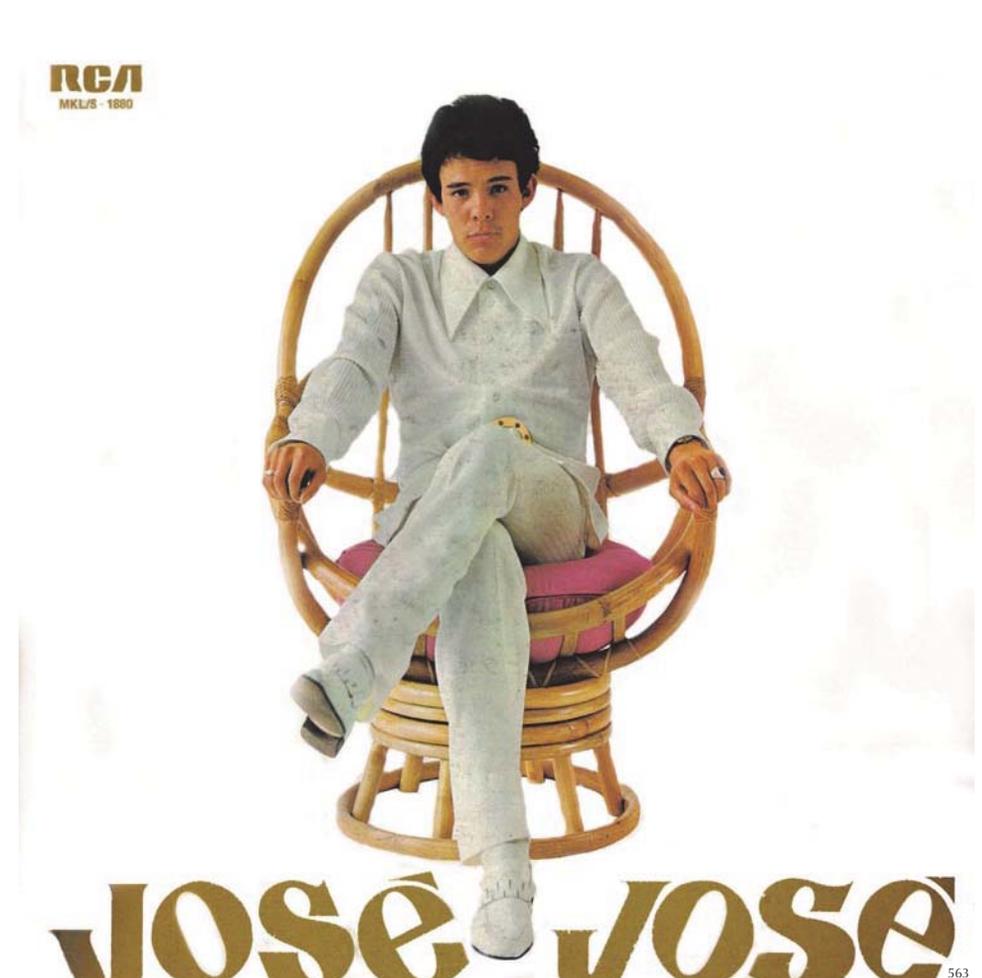
560



561



562



563

558. Disquera CBS, José Alfredo Jiménez, México, 1975.

559. Disquera Columbia Internacional, Sonido disco, México, 1977.

560 Disquera Grabaciones Mexicanas, Fiesta del rock, México, 1963.

561. Disquera ARIOLA, José José, Reencuentro, México, 1977.

562. Disquera RCA, Amor sin final, Emmanuel, México, 1977.

563. Disquera RCA, José José, México, 1968.



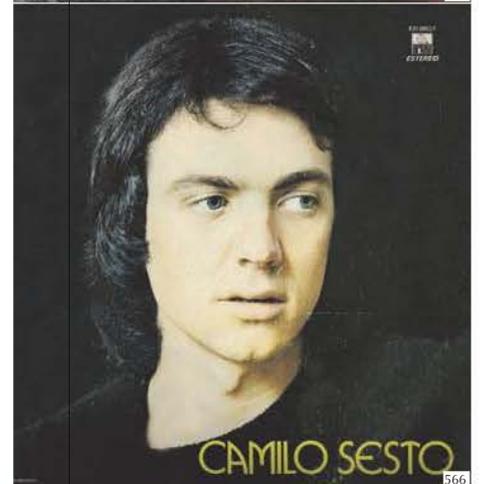
564. Disquera EDIM, *Juan Gabriel*, México, 1974.

565. Disquera Disco Cisne S.A., *Corazón salvaje*, México, 1977.

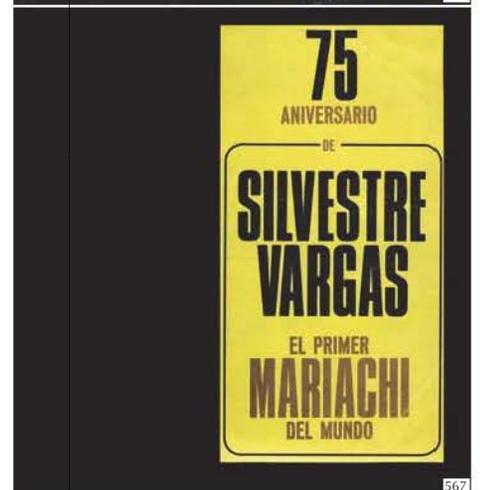
566. Disquera MUSART, *Camilo Sesto*, México, 1975.



565



566



567

567. Disquera ORFEÓN, *75 Aniversario de Silvestre Vargas*, México, 1970.

MARTES VEINTICINCO DE NOVIEMBRE DE MIL NOVECIENTOS OCHENTA Y SEIS

MAYOR  
2391

**LN** LOTERIA NACIONAL  
PARA LA ASISTENCIA PUBLICA

VIGESIMO  
07 A

PDTE. DE LA JUNTA DIRECTIVA • DIRECTOR GRAL.



SRIO. DE LA JUNTA DIRECTIVA



CALLE DEL PADRE  
BELAUNZARAN,  
GUANAJUATO, GTO

PREMIO MAYOR

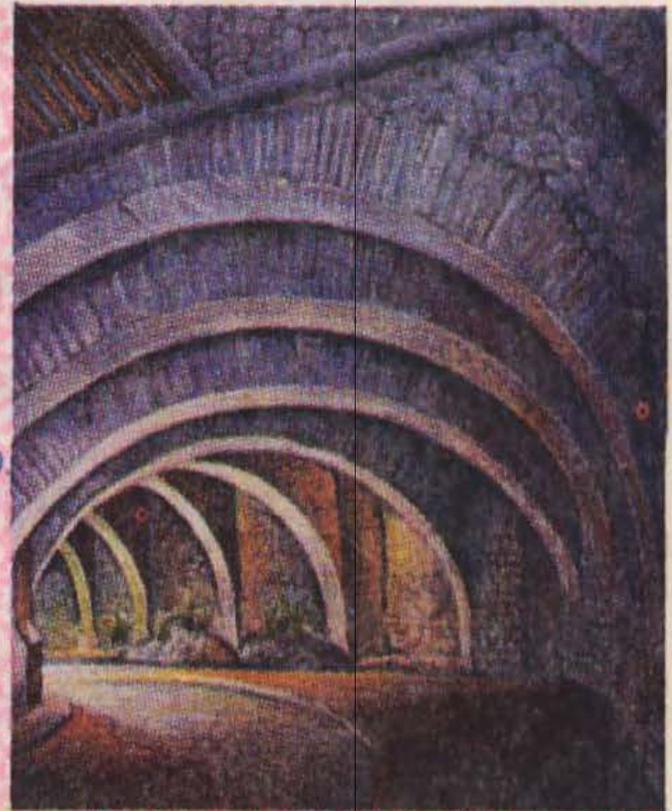
**40 Millones**

DE PESOS

25 DE NOVIEMBRE DE 1986

MEXICO

VIGESIMO  
07 A



PRESCRIBE AL AÑO

956866

VALOR  
\$ 200

18367

UNO OCHO TRES SEIS SIETE

EMISION 53,000 BILLETES • \$212.000,000.00

**Domingo 24 de Noviembre de 1985** Valor \$90

**ZODIACO**

LOTERIA NACIONAL PARA LA ASISTENCIA PUBLICA

Primer Premio **16 Millones**

MUESTRA 13A 31

POLE DE LA ANTO (SUPERIOR) - (SUPERIOR) - (SUPERIOR) - (SUPERIOR) - (SUPERIOR)

569

**MARTES DIECISEIS DE FEBRERO DE MIL NOVECIENTOS OCHENTA Y DOS**

LOTERIA NACIONAL para la Asistencia Publica

PREMIO MAYOR **\$8.000,000.00**

00000

tiempo vacio tiempo perdido

246907

574

**CRUZ ROJA MEXICANA**

5º GRAN SORTEO ORO Y PLATA

125 ANIVERSARIO DE LA CRUZ ROJA INTERNACIONAL

VALOR **\$10,000**

16 DE DICIEMBRE DE 1989

579

**MARTES QUINCE DE FEBRERO DE MIL NOVECIENTOS OCHENTA Y TRES**

LOTERIA NACIONAL para la Asistencia Publica

PREMIO MAYOR DE PESOS **10 millones**

00000

580129

570

**MARTES VEINTISEIS DE FEBRERO DE MIL NOVECIENTOS OCHENTA Y TRES**

LOTERIA NACIONAL para la Asistencia Publica

PREMIO MAYOR **\$5.000.000.00**

00172

1395

575

**Martes 29 de Marzo de 1988**

LOTERIA NACIONAL PARA LA ASISTENCIA PUBLICA

PREMIO MAYOR **100 Millones de Pesos**

Valor **\$500**

43508 02746249#

Mariano Paredes El Desano

580

**Domingo 4 de Marzo de 1984**

Zodiaco 0001 Valor \$50.00

**ZODIACO**

LOTERIA NACIONAL PARA LA ASISTENCIA PUBLICA

Primer Premio **8 Millones de pesos premio mayor**

4495

823698

571

**VIERNES VEINTIOCHO DE AGOSTO DE MIL NOVECIENTOS OCHENTA Y UNO**

LOTERIA NACIONAL para la Asistencia Publica

PREMIO MAYOR **10 Millones DE PESOS**

00000

579557

576

**Domingo 2 de Diciembre de 1984** Valor \$50

**ZODIACO**

LOTERIA NACIONAL PARA LA ASISTENCIA PUBLICA

Primer Premio **10 Millones**

MUESTRA 15A 14

581

**Viernes 4 de Diciembre 1987**

LOTERIA NACIONAL PARA LA ASISTENCIA PUBLICA

Superior 1374

PREMIO MAYOR **100 Millones de Pesos**

22505 020752453

Valor **\$500**

572

**VIERNES DIECISEIS DE JULIO DE MIL NOVECIENTOS OCHENTA Y DOS**

LOTERIA NACIONAL para la Asistencia Publica

PREMIO MAYOR **10 Millones DE PESOS**

36495

980516

577

**Domingo 3 de Marzo de 1985** Valor \$50

**ZODIACO**

LOTERIA NACIONAL PARA LA ASISTENCIA PUBLICA

Primer Premio **10 Millones**

MUESTRA 13A 18

582

**Domingo 30 de Noviembre de 1988** Valor \$150

**ZODIACO**

LOTERIA NACIONAL PARA LA ASISTENCIA PUBLICA

Primer Premio **60 Millones**

MUESTRA 15A 61

573

**VIERNES VEINTIDOS DE MAYO DE MIL NOVECIENTOS OCHENTA Y UNO**

LOTERIA NACIONAL para la Asistencia Publica

PREMIO MAYOR **6 MILLONES DE PESOS**

47512

909445

578

**VIERNES VEINTINUEVE DE NOVIEMBRE DE MIL NOVECIENTOS OCHENTAY CINCO**

LOTERIA NACIONAL PARA LA ASISTENCIA PUBLICA

PREMIO MAYOR **30 Millones DE PESOS**

99999

000000

579

### c) Género extraeditorial

Este género comprende objetos impresos cuyo diseño gráfico tiene como origen un tema determinado, pueden o no integrar texto, sin embargo éste siempre está condicionado por la imagen, y se clasifica en: cartel, espectacular, anuncio mural, periódico mural y escenografías.

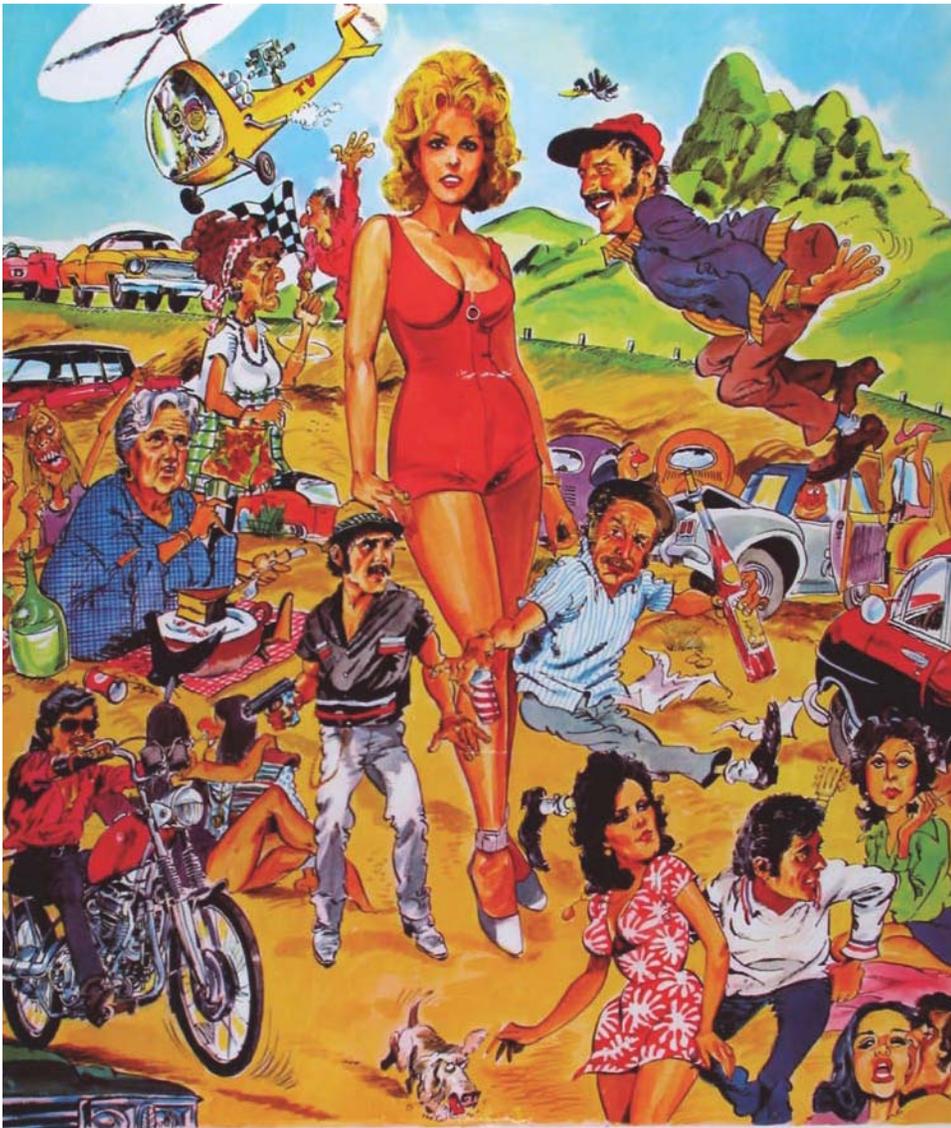
**Cartel:** Lámina de papel, cartón u otro material que sirve para anunciar o dar información sobre algo. Término con el que se designa la obra gráfica impresa, formada de imagen y texto, situada en la vía pública y destinada a dar publicidad de algún producto, hecho, etc. Póster sinónimo de cartel especialidad del diseño gráfico moderno. Obra publicitaria generalmente realizada sobre papel, que comenzó a divulgarse a finales del siglo XVIII.

**Espectacular:** Papel u otro material adecuado, normalmente de gran tamaño, impreso que contiene un mensaje publicitario, y que suele exponerse en un lugar de gran tránsito de personas, bien colocado sobre una pared o sobre un soporte específico de gran dimensión Gráfico publicitario rectangular que puede ser fijo o animado, e incluso con sonido.

**Escenografía:** Conjunto de arreglos de decorado, vestido y ambiente que se preparan para una toma cinematográfica. Elementos arquitectónicos paisajísticos decorativos que se disponen en una obra de arte para conseguir el efecto de determinado ambiente.



585. Patricia Cervantes Varela, *La Catrina*, México, 1996. 586. Alejandro Magallanes, *¡Chin!*, México, 1996. 587. Bruno López, *Torneo de Gallos*, México, 1996. 588. Carlos Palleiro, *XIV Muestra de cine mexicano en Guadalajara*, México, 1999. 589. Germán Montalvo, *La tarea*, México, 1990. 590. Eduardo Barrera Arambarri, *Milagros mensuales*, México, 1996. 591. Carlos Palleiro, *Feria de las niñas y los niños*, México, 2000. 592. Luis Almeida, *Basta Acteal*, México, 1998. 593. Ángel Lagunes Rodríguez, *Rolling Stones en México*, México, 1995.



producciones escorpión, s.a. presenta una película de luis alcoriza

**manolo fábregas    lucha villa    héctor suárez    sara garcía**

# **mecánica nacional**

**pancho córdova    alma muriel    gloria marín** (estrella invitada)

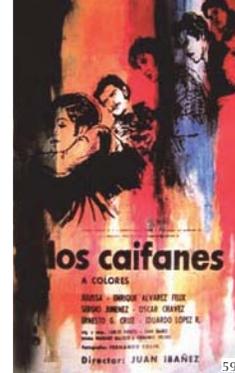
la presentación cinematográfica de: **fabiola falcón**

**alejandro ciangherotti jr.    fabián aurora clavel    maritza olivares    eduardo lópez rojas**

actuaciones especiales de: **fernando casanova    pili bayona    carlos piñar**

camarógrafo: alex phillips jr.    eastmancolor    argumento y libro cinematográfico: luis alcoriza    música: rubén fuentes

productor ejecutivo: jaime alfaro    una producción de ramiro maléndez    director: **luis alcoriza**



594. Procinemex, *Mecánica Nacional*, México, 1971. 595. Desconocido, *El castillo de la pureza*, México, 1972. 596. Ars. Una Publicistas, *Los caifanes*, México, 1966. 597. *El Enmascarado de Plata*, México. 598. *El Huracán Ramírez*, México. 599. Oteyza, *El lugar sin límites*, México, 1978. 600. Rafael López Castro, *El apando*, México, 1975. 601. *Santo vs los asesinos de la mafia*, México. 602. *Santo vs el estrangulador*, México. 603. *Santo en la venganza de la momia*, México. 604. *Santo y Blue Demon contra Dracula y el Hombre Lobo*, México. 605. *Cantinflas, El señor doctor*, México. 606. *Cantinflas, El extra*, México.

**IGA** EN SU CASA  
EN SU NEGOCIO  
EN SU SANATORIO

IGA EN SU CASA  
Sillas y mesas plegables,  
muebles de baño, etc.  
AEROMEXICO S.A. DE C.V.

IGA EN SU NEGOCIO  
Para industrias, oficinas, etc.  
Asamblea de todos los tipos,  
escritorios, sillas ejecutivas, sillas,  
mesas y sillones para restaurantes, etc.

IGA EN SU SANATORIO  
Camares con la más  
amplia y completa  
ropa médica para  
SANATORIOS, CLINICAS  
HOSPITALES  
Y CONSULTORIOS

FÉBRICA  
DR. MICHEL 423  
APARTADO 353  
GUADALAJARA, SAL.

**IGA, S.A.**  
INDUSTRIALES EN METAL

OFICINA EN MÉXICO  
QUERÉTARO 223  
TEL. 23-19-39

EL CORCE MAESTRO  
QUE SUPERA A LOS DEMÁS.

**CAVALIER**

SE-CE-SA

607

608

609

**HEMOS DADO  
UNA VUELTA AL MUNDO...**

**EMPEZAMOS LA SEGUNDA**

LOS MILLONES DE INDIOS DE TERRANOS INDESCUBIERTOS  
Y EL DESARROLLO DE LA INDUSTRIA Y COMERCIO DEBEN  
COMENZAR AHORA. INVOLUCRANDO A LA INDUSTRIA Y COMERCIO  
DE MÉXICO... UNA MISIÓN PARA LA REALIZACIÓN  
COMPLETA DE LOS PRODUCTOS DE ALTA CALIDAD  
COMO

**TECHO ETERNO**

**EUREKA**

FABRICA DE LA REPUBLICA MEX 11 TELÉFONO 23-80-16 CON CÉRCULO LINEAS MÉXICO | B 610

YO VIAJO A  
**NUEVA YORK**  
POR  
**AEROMEXICO**  
QUE ME OFRECE  
**2 VUELOS  
DIARIOS SIN  
ESCALAS**

**NUEVA YORK ES UNA CIUDAD DENTRO DE MIS POSIBILIDADES**

**POR SOLO \$500.00 DE PAGO INICIAL SERVICIO EN GRANDE**

Consulte a un Experto:  
Su Agente de Viajes  
**AEROMEXICO** le lleva cómodamente  
en SUPER MAGNO JET  
Reservaciones las 24 horas al 566.08.00

félix viaje... viaje feliz.

**AEROMEXICO**

**Yo... NESCAFÉ!**

...porque sólo con NESCAFÉ puedo tomar un café puro y siempre a mi gusto

Silvia Pinal, la fascinante estrella de cine, como todas las que gustan del buen café, prefiere NESCAFÉ porque ofrece incomparables ventajas.

**MÁS CALIDAD** por ser altamente extractivo y por el gran contenido de los mejores cultivos mexicanos.

**MÁS SABOR.** Y ADEMÁS gracias a su peculiar especial de fabricación que resalta todo el delicioso sabor y fragancia aromática del café fresco recién cosechado.

**MÁS ECONOMICO** por ser un café concentrado.

**MÁS GARANTÍA** porque está respaldado por el prestigio de NESTLÉ y su perfeccionamiento tecnológico a través de largos años de experiencia.

100% CAFÉ PURO  
GARANTIZADO POR NESTLÉ

ES CONSIDERADO POR EL GUSTO MEXICANO

**NESCAFÉ**  
es puro café

ESCOCIA... el orgullo de la Gran  
Escocia de un whisky  
y MEXICO... el orgullo de la  
gran ciudad de México

**EVARISTO 1º**

**VEL** ¡APROVECHE!  
con VEL si  
LE ALCANZA  
EL GASTO!

SI SEÑORA,  
VEL  
\$300  
\$130

Leve todo en su casa con la segura garantía de VEL,  
VEL, está siempre más de lo que usted paga.

ELOGIADO POR LOS MEJORES CATAADORES DEL M 613

**SALON INTERNACIONAL DEL AUTOMOVIL**

**auditorio nacional-mexico.**

DEL 15 AL 25 DE ENERO DE 1964

**CEMENTO TOLTECA**

EL CEMENTO DE CALIDAD DE MÉXICO  
DEBE SER TOLTECA Y DEBE SER  
TEL. 15-50-40

**HIDALGO**  
LOS VINOS  
FIÑOS MEXICANOS.

• BLANCO  
• ROSADO  
• CLARETE  
• TINTO

VENIDA COMERCIAL, S.A.  
MEXICO, D.F. 681  
MEXICO

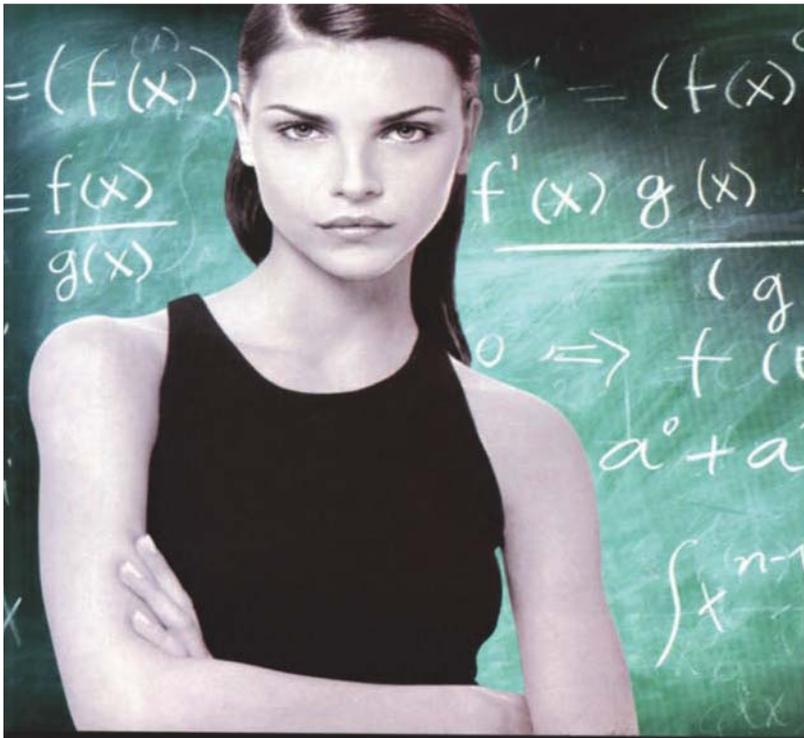
**LAZARU CARDENAS Y LA REVOLUCION MEXICANA**

FERNANDO BENITEZ

**Diario de Mexico**

**Diario de Mexico**

SE LEE Y SE CREE



NINGÚN HOMBRE  
CONOCE  
LA RESPUESTA  
CORRECTA  
A ¿ME QUIERES?  
Y ¿CÓMO ME VEO?

SOY TOTALMENTE PALACIO

*El Palacio de Hierro*

619



UNA FRASE SEPARA  
A LA NIÑA  
DE LA MUJER:  
"NO TENGO NADA  
QUE PONERME".

SOY TOTALMENTE PALACIO

*El Palacio de Hierro*

620



Porque nadie  
ha logrado  
envasar  
el olor  
a nuevo.

soy totalmente PALACIO

*El Palacio de Hierro*

621

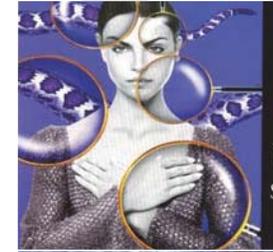


CADA VEZ  
HAY MENOS  
PRINCIPES.  
POR FORTUNA,  
CADA VEZ  
HAY MÁS PALACIOS.

SOY TOTALMENTE PALACIO

*El Palacio de Hierro*

622



EL PROBLEMA  
NO ES  
QUE ME QUEDE.  
BIEN O MAL,  
SINO QUE  
YA ME LO VIERON.

SOY TOTALMENTE PALACIO

*El Palacio de Hierro*

623

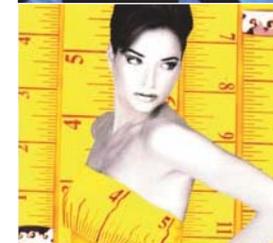


HAY DOS COSAS  
QUE UNA MUJER  
NO PUEDE EVITAR:  
LLORAR  
Y COMPRAR  
ZAPATOS.

SOY TOTALMENTE PALACIO

*El Palacio de Hierro*

624

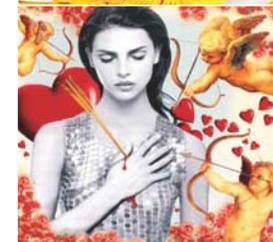


A LAS MUJERES  
SIEMPRE  
NOS SOBРАН KILOS  
Y NOS FALTA  
ROPA.

SOY TOTALMENTE PALACIO

*El Palacio de Hierro*

625



EL AMOR  
A PRIMERA VISTA  
SÍ EXISTE.  
BASTA PARARSE  
FRENTE  
A UN ESCAPARATE.

SOY TOTALMENTE PALACIO

*El Palacio de Hierro*

626

**d) Género informativo e indicativo**

Este género comprende objetos impresos cuyo diseño se basa en imagen, proporcionan información aunque carezcan de texto, suelen utilizar el recurso de la representación simbólica, y se clasifican en: arquigrafía, imagen institucional o empresarial, identidad corporativa, sistemas de identificación y sistemas museográficos.

**Imagen Institucional o empresarial:** Una imagen (del latín *imago*) es una representación visual de un objeto mediante técnicas diferentes de diseño, pintura, fotografía, video. Representación mental de un objeto, una persona o un acontecimiento. Representación bidimensional de un objeto, la forma en que se representa una cosa; la visión poética de algo. Puede ser de cualquier tamaño y resolución. Una imagen puede ser gráfica o fotográfica. Relativa a una institución, empresa, asociación pública o privada, utilizada como publicidad o propaganda para identificar a una corporación o una marca.

**Identidad corporativa:** es la manifestación física de la marca. En general incluye un logotipo y elementos de soporte generalmente coordinados por un grupo de líneas maestras que se recogen en un documento de tipo Manual de Estilo. Debe incluir coherencia, simbolismo y posicionamiento. Coherencia en el logotipo, la publicidad y el diseño interior y ambiental. Simbolismo en las actitudes. Posicionamiento en la diferenciación de la competencia.



627



628



PRONOSTICOS DEPORTIVOS

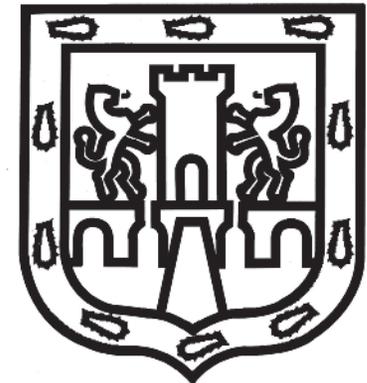
629



630



631



632



APASCO



LOTERIA NACIONAL

633

635



INSTITUTO MEXICANO DE CULTURA HELENICA

634



636

627. Pedro Ramírez Vázquez, *UAM*, 1973. 628. Luis Almeida Herrera, *SEP*, 1977. 629. Pedro Ramírez Vázquez, *Pronóstico deportivos*, 1977. 630. Jorge Canales Romo, *IMSS*, s/f. 631. Jesús Santibáñez, *ISSSTE*, s/f. 632. Luis Almeida Herrera, *Identidad de la Ciudad de México*, 1989. 633. Pedro Ramírez Vázquez, *Apasco*, 1975. 634. Pedro Ramírez Vázquez, *Instituto Mexicano de Cultura Helénico*, 1974. 635. Pedro Ramírez Vázquez, *Lotería Nacional*, s/f. 636. *IPN*, s/d.

VOTA ASI



Sr. LIC. GUSTAVO DIAZ ORDAZ

1964-1970

637



LUIS ECHEVERRIA ALVAREZ

1970-1976

638



JOSE LOPEZ PORTILLO

1976-1982

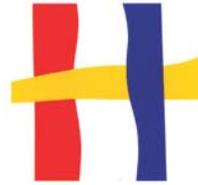
639



1982-1988

640

637-640. Logos, PRI, s/d.



Hiperlumen®

641



642



643



1950



1990



644

641. Juan Sebastián, **Hiperlumen**, s/f. 642. Design Associates, diseño Eduardo Calderon, Laura Medina Mora, Francisco Arias y Sergio Enriquez, **Aeromexico**. 643. Design Center, diseño Juan Carlos Fernández y Francisco Teucher, **Mexicana**. 644. Diseñadores Industriales Asociados, diseño José Luis Besaury Creel, Sergio Cuevas, Marciano Borja y Verónica Sordo, **MAC'MA**.

APLICACIONES



645. Harte Reinking y Asociados, diseño Rocío Beltrán y Carlos Reinking, **Lala**.



646



647



648



649

646-649. El canal de las estrellas, se fundó en 1951, bajo la responsabilidad de Telesistema mexicano ahora TELEVISIA.



650



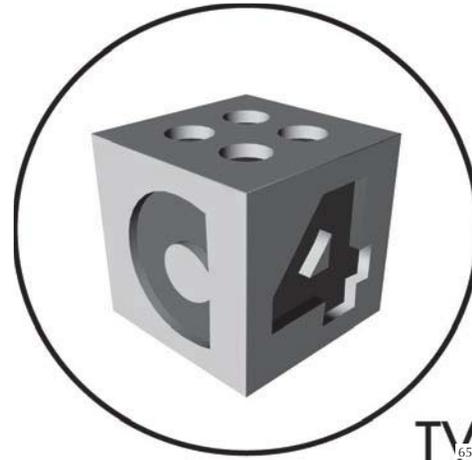
651



652



653



655



656

650-656. Canal 4, se fundó en 1950, bajo la responsabilidad de Telesistema mexicano ahora TELEVISIA.



657



663



658



659



660



661



662

657-662. Canal 5, se fundó en 1952, bajo la responsabilidad de Telesistema mexicano ahora TELEVISIA.



**galavisión**

664

663-664. Canal 9, se fundó en 1968, bajo la responsabilidad de Telesistema mexicano ahora TELEVISIA.

### e) Género ornamental

Este género comprende objetos impresos su diseño gráfico se basa en elementos morfológicos simples, no proporcionan información y carecen de texto suelen utilizar el recurso de patrón repetitivo, y se clasifican en: papeles decorativos, objetos decorativos, papeles de envoltura, objetos promocionales y objetos para fiestas.

**Papel:** es un afieltrado de fibras unidas tanto físicamente por estar entrelazadas a modo de malla. Se cree que fue inventado por *Ts'ai Lun* en el año 105 a.C. El nombre viene de papiro, que es como se llamaba un antecedente egipcio del papel, hecho con fibras de la planta del mismo nombre. El papel es siempre un dilema: qué tipo de papel se utilizará. Existe una amplia variedad en el mercado, que es imposible conocer las características individuales de cada marca.

**Objeto:** Es el termino genérico que sirve para denominar a cualquier elemento de los que componen un dibujo o imagen, ya sean líneas, formas, texto. Sobre los objetos puede realizar un gran número de operaciones, como copiarlos, borrarlos, modificar su tamaño, etc. Gracias a esto, puede trabajar con cada parte del dibujo de manera independiente de las otras partes y sin que sus acciones las modifiquen.



## f) Género narrativo lineal

Este género incluye manifestaciones gráficas impresas cuya base de interpretación se manifiesta por medio del dibujo; si tienen texto éste está condicionado por la narración misma, y se clasifica en: ilustración, historieta, dibujo animado, multivisión, viñeta, fotonovela y diaporama.

**Historieta o Comic:** Se llama historieta a una serie de dibujos que constituye un relato, con texto o sin él, así como al libro o revista que la contiene. La definición de mayor popularidad entre los especialistas es la de *Scott McCloud*: "ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información y/o obtener una respuesta estética del lector". Narración generalmente breve de poco valor literario.

**Dibujo animado:** Representación gráfica en la que la imagen se traza, de modo más o menos complejo, sobre una superficie que constituye el fondo. En una pintura, delineación de las figuras y su ordenación general, consideradas independientemente del colorido. Dibujo del natural, el que se hace copiando directamente del modelo. Dibujo lineal, dibujo técnico para representar motivos ornamentales u objetos pertenecientes a la industria. Técnica gráfica basada en el uso de la línea. Se realiza normalmente sobre papel, cartón, etc. Puede emplear el color o prescindir de él. El dibujo animado se caracteriza por realizar imágenes continuas que muestren movimiento.



667. *Memén*, dibujo Sixto Valencia décadas 1960-1979. 668. *Los agachados*, 1972. 669. *Karmatron*. 670. *Familia Burrón*. 671. *Memén*, dibujo Sixto Valencia décadas 1960-1979. 672. *Los agachados*, 1972. 673. *Karmatron*. 674. *La familia Burrón*. 675. *Lágrimas y Risas*, ilustración Guillermo de la Parra, s/f. 676. *El Chamuco*, 1997. 677. Fotonovela Portada *CHICAS*, Editorial ELE S.A., 1973. 678. *El Chamuco*, 1996. 679. Interior Fotonovela *Dulce Amor*, Editorial Ferro S. A., 1969.



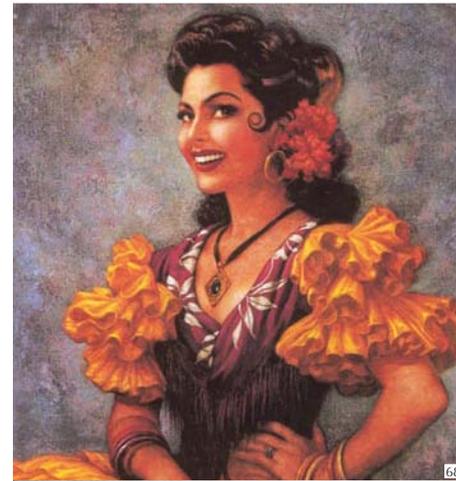
680

**Viñeta:** Existen tres acepciones 1. Cada uno de los recuadros de una serie en la que con dibujos y texto se compone una historieta. 2. Dibujo o escena impresa en un libro, periódico, etc., que suele tener carácter humorístico, y que a veces va acompañado de un texto o comentario. Y 3. Dibujo o estampa que se pone para adorno en el principio o el fin de los libros y capítulos, y algunas veces en los contornos de las planas.

**Fotonovela:** publicación caracterizada por la presentación de imágenes fotográficas continuas que narran una historia y se plasman en un formato de revista.

**Diaporama:** Una imagen fotográfica sobre una película transparente que se utiliza como arte final. Los formatos más comunes son 35 mm., 4 x 5 cm. y 8 x 10 cm. Imagen positiva sobre base de película.

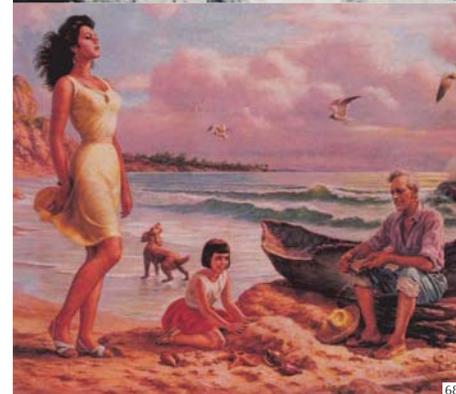
También se conoce con el término audiovisual que empieza a usarse en Estados Unidos en los años 30 con la aparición del cine sonoro. Sin embargo empieza a teorizarse en Francia durante la década de los 50 para referirse a las técnicas de difusión simultáneas. El término audiovisual significa la integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje. La percepción es simultánea. Se crean así nuevas realidades sensoriales mediante mecanismos como la armonía (a cada sonido le corresponde una imagen), complementariedad (lo que no aporta uno lo aporta el otro), refuerzo (se refuerzan los significados entre sí) y contraste (el significado nace del contraste entre ambos).



681



682



683

680. *Sanborns*, Edgar Clement, s/f. 681. *Belleza Andaluza*, s/f. 682. *Canción de Primavera*, 1960, publicada en la Revista Siempre. 683. *La espera*, s/f. 684.

684



685



686

685. *Kellogs*, Edgar Clement, s/f. 686. *Televenta*, Edgar Clement, s/f.

The image shows a screenshot of a web browser displaying two different websites. The top website is 'Advanced Studios - portfolio', which features a dark, atmospheric background with a grid of project thumbnails and a navigation menu. The bottom website is 'Telmex.com', which has a clean, professional layout with a search bar, navigation links, and promotional banners for 'Mi Telmex' and 'Tienda en Línea'. The browser's address bar shows the URL 'http://www.telmex.com/mx/'.

**Desarrollo de gráficos multimedia:** Multimedia es un término empleado para describir diversos tipos de medios (media) que se utilizan para transportar información (texto, audio, gráficos, animación, video, e interactividad). Combinación de texto, imagen, sonido e imagen en movimiento. Se tiende cada vez más a que las computadoras no sean sólo capaces de manejar información en forma de texto, sino también imágenes de gran tamaño y colorido, o incluso sonidos y secuencias de video. Esta capacidad es lo que se conoce como Multimedia. También se considera como una iniciativa de publicidad que envuelve la utilización de diferentes medios de comunicación como soporte de una campaña publicitaria, política o cultural.

**Páginas electrónicas:** Texto, gráficos y enlaces agrupados en forma de hoja, Documento en la *World Wide Web* que es visto a través de un navegador como *Internet Explorer* o *Netscape Navigator*. Una página de Web es un archivo escrito en lenguaje *Hyper Text Markup Language HTML*, publicada a través de un servidor de Internet, que proporciona información o servicios, a determinada comunidad en el mundo o a todo el mundo.

**Publicaciones electrónicas:** publicación de texto, imágenes, sonido, etc., en soporte electrónico. Método para distribuir cualquier tipo de publicación a través de medios digitales, CD, Rom e Internet fundamentalmente.

### 3. EL DISEÑO GRÁFICO EN MÉXICO 1960-1979

### 3.1. Contexto histórico

La década de los sesenta es testigo de una explosión cultural, un cambio en las actitudes hacia la moralidad personal y pública; una década en búsqueda del amor, la paz y el entendimiento, sin embargo se produjo una considerable cantidad de acontecimientos violentos: revoluciones, asesinatos, motines, protestas y manifestaciones. En América y África, la población negra hace valer sus derechos. La energía y el optimismo se orientan hacia el espacio, mientras que las dos potencias principales URSS y Estados Unidos, compiten por conquistarlo.

**1960-1969<sup>64</sup>**

#### **Los acontecimientos de la década**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Masacre de Sharpeville</li> <li>• Asesinato de John F. Kennedy</li> <li>• La píldora anticonceptiva</li> <li>• El hombre en el espacio</li> <li>• La crisis de Cuba</li> <li>• El Muro de Berlín</li> <li>• Los derechos civiles de los negros</li> <li>• La guerra de Vietnam</li> <li>• Los Beatles</li> <li>• Las minifaldas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El poder negro</li> <li>• UDI en Rhodesia</li> <li>• La vacuna contra la polio</li> <li>• La primavera de Praga</li> <li>• El verano del amor</li> <li>• La guerra de los seis días</li> <li>• Protesta Estudiantal</li> <li>• El hombre en la Luna</li> </ul> <p style="text-align: right;">Población mundial: 3.109 millones</p>
--	---

En México<sup>65</sup> se observa la existencia y crecimiento de una sociedad moderna de consumo, similar a las de los países industrializados. Sin embargo, en nuestro país, se conformaron dos tipos de nación dentro del mismo territorio nacional. El que se caracterizaba por la modernidad, se concentró en las grandes ciudades: Distrito Federal, Monterrey, Guadalajara, en las cuales el estilo de vida de los grupos sociales, estuvo profundamente ligado al american way of life. Las publicaciones norteamericanas, la televisión, el cine y la adquisición de bienes de consumo suntuario afirmaron aún más este patrón o ideal de vida.

La otra nación, la de los grupos marginados, también conoció, de cierta manera, esa modernidad: cine, televisión y prensa, fueron las vías. No obstante, eran poco aplicables tales valores e instituciones.

<sup>64</sup> Consúltense: *Historia Gráfica del Siglo XX y Crónica del Siglo XX*.

<sup>65</sup> Véanse los esquemas 1 y 2, en los que se presenta las condiciones socioeconómicas y políticas de México en cuanto a la perspectiva del Estado y los gobernantes en turno.

Además, los mexicanos presenciaron la fusión de conceptos como presidente de la república, partido revolucionario institucional, historia de México, destino de la nación, como uno solo: patria; todos ellos la constituían.

Frente a este contexto, México entraba a la década de los sesenta, iniciándose, el segundo año del gobierno de Adolfo López Mateos (1958-1964), quien consolida la política estabilizadora, con la economía del “milagro mexicano”. Las dos metas fundamentales de este gobierno fueron: fortalecer al sistema político y reactivar la economía, para lograr una paz social que permitiera el desarrollo económico.

La educación se elevó a rango de prioridad nacional proporcionando en forma gratuita los textos a los niños de educación básica.<sup>66</sup>

El Instituto Politécnico Nacional inauguró su Ciudad Politécnica en Zacatenco con dos centros importantes: el de Investigaciones y Estudios Avanzados y el Nacional de Cálculo.

En 1961 en el Colegio de México se pidió la modificación del Acta Constitutiva del mismo, para incorporar la fracción f al artículo 1º para agregar a sus objetivos el impartir enseñanzas a nivel universitario, post-profesional o especiales, en las ramas de conocimientos humanísticos y de las ciencias sociales y políticas, creando los órganos apropiados a la realización de estos fines y otorgando los diplomas, títulos y grados correspondientes, de acuerdo con los planes y programas de estudios de

la institución que se aprobaran, inaugurando así los Centros de Estudios Históricos, Relaciones Internacionales, Estudios Lingüísticos y Literarios y de Estudios Económicos y Demográficos.

Jaime Torres Bodet, Secretario de Educación Pública, dejó para el pueblo mexicano una gran herencia cultural que se reflejó en la creación del Museo de Antropología (ubicado, en esta época, en el Castillo de Chapultepec); en la Galería de Historia en la falda del cerro de Chapultepec; el Museo Nacional del Virreinato en el antiguo Convento de Tepozotlan y la restauración de la zona arqueológica de Teotihuacan.

Asimismo, en esta década se inauguraron: el Museo de los Constituyentes, Museo de Arte Moderno, Museo Anahuacalli, Pinacoteca Nacional, Museo de las Culturas, Museo de la Ciudad de México y el Museo de Historia Natural y Tecnológico.

Se fundaron: la Filmoteca, la Escuela Nacional Preparatoria No. 7, el Centro Universitario de Teatro (CUT), el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Se inauguraron los teatros: Once de Julio, Xola, Nuevo Hidalgo, Independencia, Ideal, Centro Infantil, Trashumante y el Centro de Experimentación Teatral.

<sup>66</sup> La primera medida educativa que el gobierno de López Mateos decretaría el 12 de febrero de 1959, fue la creación de la Comisión Nacional de los libros de Texto Gratuitos. Su deseo fue hacer plena la gratuidad de la enseñanza elemental impartida por el Estado.

En el ámbito político, se instituyó una reforma a la Ley Electoral por la que se permitía a los partidos de oposición reconocidos oficialmente –PAN, PPS, PARM-, tener representantes en la cámara de diputados.

Se permitió la creación de una nueva central obrera, la Confederación Nacional de Trabajadores (CNT) y el surgimiento del Movimiento de Liberación Nacional (MLN). Este último provocó el nacimiento de la revista Política, la que crítico al sistema.

La creciente participación del Estado en la economía, impulsó actividades básicas como la de asistencia social. Se invirtió en petroquímica, electricidad, siderurgia y salud destacando de esta última la inauguración del Hospital 20 de Noviembre, Hospital López Mateos, Instituto de Seguridad Social al Servicio de los Trabajadores del Estado (ISSSTE), el Instituto Nacional de Protección a la Infancia (INPI) y la Compañía Nacional de Subsistencias Populares (CONASUPO).

Dos sucesos que pusieron a México en la atención mundial, fueron en 1963, la concesión de parte de la Organización de los Juegos Olímpicos de la sede para la XIX Olimpiada, y en 1964 la FIFA aceptó que México fuera sede de la competencia mundial de football en 1970.

En 1964 se celebraron los comicios para la sucesión presidencial. Dentro del PRI se presentaron dos precandidatos, uno era el secretario de Gobernación, Gustavo Díaz Ordaz, y el otro, secretario de la Presidencia, Donato Miranda Fonseca. El presidente optó por el primero cuyo carácter

firme y severo ofrecía la mejor garantía para continuar con la política estabilizadora. El candidato de oposición fue J. González Torres, miembro del Partido Acción Nacional. El triunfo lo obtuvo Díaz Ordaz.

A partir de 1964, los gobiernos de Gustavo Díaz Ordaz y Luis Echeverría se enfrentaron a la creciente explosión demográfica, que modificaba sustancialmente, las formas de vida y satisfactores que estos gobierno podían brindar: salud, educación y vivienda, entre otros.

Pocos gobernantes como Gustavo Díaz Ordaz, han despertado tanto malestar entre la población. Las acusaciones en su contra, que van de dictador a asesino no encuentran parangón en nuestra historia. Ordenado y estricto al extremo Díaz Ordaz tenía la convicción de que era el único y legítimo representante de la patria.

En 1965 reprimió el movimiento iniciado por los médicos de los hospitales públicos. En 1966 logra la renuncia del rector de la Universidad Nacional el cardiólogo Ignacio Chávez. Cesa al director del FCE, Arnaldo Orfina, acusándolo de publicar un libro que consideró ofensivo para México, “Los hijos de Sánchez” de Oscar Lewis.

Particularmente, en el régimen de Díaz Ordaz, ante la falta de un proyecto educativo, que diera continuidad al de su antecesor, se generó una gran inquietud estudiantil provocando dos movimientos, que terminarían en trágicos acontecimientos: el primero, al principio de este gobierno, se da con una huelga en la Facultad de Leyes de la Universidad

Nacional Autónoma de México; y posteriormente el movimiento estudiantil de 1968 y la falta de sensibilidad presidencial rebasaron todo intento de control convirtiéndolo en un movimiento cívico contra la corrupción y la demagogia que culminó en tragedia.

Por otra parte, en este periodo la sólida economía mexicana estaba lista para la gran prueba de fuego, que lanzaría a la nación entera al escenario internacional: los juegos olímpicos. El presidente del comité organizador fue el Arquitecto Pedro Ramírez Vázquez. Se construyeron estadios, pistas, campos de entrenamiento y una enorme villa para albergar a los atletas. Se establecieron sistemas de comunicación modernos. Y se organizó por primera vez en la historia mundial una olimpiada cultural. La frase publicitaria símbolo de los juegos olímpicos que México ofrecería “todo es posible en la paz”.

El temor de que el movimiento estudiantil “empañara” la imagen del gobierno en las Olimpiadas, de que nuestro país era sede; que se invirtieran cantidades desmesuradas de dinero para organizarlas y que estuvieran involucradas casi todas las instituciones de educación superior del país, llevó al gobierno a realizar acciones extremas, entre ellas la matanza del 2 de octubre en Tlatelolco. Así las Olimpiadas se desarrollaron en un clima de tensión y en medio de un gran despliegue de fuerza.

Por otro lado, los medios de comunicación divulgaban y reproducían vía satélite escenas del mundo, alarde técnico que permitiría transmitir la

olimpiada y disfrutarla en los nuevos televisores a color.

En el ámbito cultural se crea el Centro de Estudios de Historia de México CONDUMEX, comienzan las transmisiones de televisión a colores por canal 4 y se abren: el Centro Regional Latinoamericano de Estudios para la Conservación del Patrimonio Cultural en el antiguo Convento de Churubusco; la emisora de la Secretaría de Educación Pública como XEEP. Se inaugura el Museo de San Carlos; e inicia actividades la Academia de Artes y la Escuela Nacional de Conservación y Restauración.

Para 1969 se inaugura en la Ciudad de México la nueva Casa de Moneda; se otorga la ciudadanía a los jóvenes de 18 años y se inaugura el Sistema de Transporte Colectivo Metro.

En este sexenio el descontento de las clases medias en ascenso es un momento histórico de rechazo al autoritarismo y las presiones económicas del exterior, arrojan un saldo negativo a finales del periodo. El sexenio de Díaz Ordaz fue un “tiempo nublado” que presagiaba tormenta, y cuando ésta llegó en aquel 1968, ensombreció su obra como gobernante virando la trayectoria de la política mexicana, y del país cuya presidencia ganó en 1970, Luis Echeverría Álvarez.

En los setenta, con un fondo de guerra civil, golpes de estado y opresión, la tecnología sigue adelante con los vuelos comerciales supersónicos y las; nacen los bebés de probeta; se descubre la aridez del planeta Marte, la humanidad pierde interés por el espacio y vuelve

su atención a la contaminación del medio ambiente y el impacto de la tecnología en la balanza ecológica. El feminismo congrega más militantes y se toma una de las principales corrientes de pensamiento. Aparecen las primeras señales de fundamentalismo religioso en el Oriente Medio.

### 1970-1979<sup>67</sup>

#### Los acontecimientos de la década

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Idi Amin toma el poder en Uganda</li> <li>• Greenpeace comienza sus protestas</li> <li>• Conflictos en Irlanda del Norte</li> <li>• Fin de la Guerra de Vietnam</li> <li>• El escándalo Watergate</li> <li>• Las Olimpiadas de septiembre negro</li> <li>• Golpe de Pinochet en Chile</li> <li>• La guerra del Bacalao</li> <li>• Régimen del Pol Pot en Camboya</li> <li>• Guerra civil en el Líbano</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El incidente de Steve Biko</li> <li>• Muere Elvis Presley</li> <li>• Nace el primer bebé de probeta</li> <li>• Guerra civil en Nicaragua</li> <li>• Los derechos de los homosexuales</li> <li>• Revolución Islámica en Irán</li> <li>• La isla de las Tres Millas</li> <li>• Rusia invade Afganistán</li> </ul> |
|---|--|

Población mundial: 3.693 millones

En México,<sup>68</sup> Luis Echeverría enfrentó en la presidencia, la tensión antigubernamental y antipartido oficial, si bien intentó mostrarse diferente a sus antecesores, continuo ejerciendo el poder absoluto y unipersonal. Se propuso abrir canales de comunicación con los sectores sociales reprimidos por el movimiento de 1968, en particular con los intelectuales, universitarios y disidentes de izquierda.

En las primeras semanas de su mandato, creó un sinnúmero de comisiones e instituciones, entre las que se cuentan: El Instituto Nacional para el Desarrollo de la Comunidad Rural y de la Vivienda Popular, el Instituto Mexicano de Comercio Exterior, así como el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.

Con todas las limitaciones que significaban los problemas sociales, políticos y económicos de nuestro país para ese momento, se llevaron a cabo actividades importantes: se reformó la educación y los libros de texto; se establecieron: el Colegio de Bachilleres, las Escuelas Nacionales de Estudios Profesionales (ENEP) de la UNAM, se fundó la Universidad Autónoma Metropolitana, se creó el Colegio de Ciencia y Humanidades (CCH) y la Asociación Nacional de Universidades e Institutos de Educación Superior (ANUIES).

En esta etapa fue de significativa trascendencia la labor editorial de los intelectuales mexicanos que con sentido crítico se dedicaron a la investigación, sobre todo en ciencias sociales, dejando un abundante acervo en libros y revistas como valiosa documentación de aquella conflictiva época de la historia mexicana.

Se inauguran el Poliforum Cultural Alfaro Siqueiros, el primer Salón Nacional de la Estampa en el Palacio de Bellas Artes, el Museo Carrillo Gil, el Centro de Estudios Históricos del Movimiento Obrero Mexicano, la Cineteca Nacional, el Instituto Mexicano de Envase y Embalaje, el Fondo Nacional para el Fomento de las Artesanías (FONART), la nueva sede del Colegio de México y la Sala Netzhualcoyotl en Ciudad Universitaria.

<sup>67</sup> *Idem.*

<sup>68</sup> Véanse los esquemas 3 y 4, en los que se presenta las condiciones socioeconómicas y políticas de México en cuanto a la perspectiva del Estado y los gobernantes en turno.

Se fundan los partidos: Mexicano de los Trabajadores (PMT), Socialista de los Trabajadores (PST), Revolucionario de los Trabajadores (PRT), Socialista Revolucionarios (PST) y Demócrata Mexicano (PDM) y al mismo tiempo se origina el Sindicato de Trabajadores de la UNAM.

El propósito del nuevo presidente era mostrar fidelidad a los orígenes populares de la Revolución mexicana, a su lucha contra la injusticia social mediante la identificación entre gobernantes y gobernados. Con base en lo que consideró una “abierta y sólida alianza popular”, Echeverría trató de ser, desde el principio hasta el fin de su gobierno, el portavoz de una alianza de clases en la que participarían todos los sectores populares, lo que le provocó un abierto enfrentamiento con la clase empresarial del país, que interpretaba los planteamientos oficiales como política populista.

Sin embargo, se generó una serie de actividades políticas que desembocaron en movimientos estudiantiles en la UNAM y en la Universidad Autónoma de Puebla (UAP), así como acciones armadas, con guerrilla urbana y rural. Continúa el enfrentamiento con el sector empresarial, lo que propicia la creación del Consejo Coordinador Empresarial.

Se crearon instituciones para favorecer las condiciones salariales y prestaciones a los trabajadores del país: CONAMPROS, CONASUPER, FONACOT, FOVISSSTE y la Comisión Nacional Tripartita.

Es en esta época que surgen empresas de diseño gráfico e industrial para atender necesidades crecientes de comunicación en los órdenes público y privado: señalización, logotipos e imagen corporativa,

embalajes, campañas publicitarias y propaganda, carteles, publicaciones, etc.

En 1976, José López Portillo inició su mandato presidencial en medio de un ambiente de incertidumbre, el modelo de “desarrollo compartido” había demostrado no ser una viable para corregir las deficiencias del modelo del desarrollo estabilizador. En los primeros momentos de su mandato presidencial, López Portillo cimentó su prestigio como gobernante en la premisa fundamental de que había sido electo para administrar la crisis.

Su régimen se caracterizó por buscar la reconciliación con el sector empresarial y la solidaridad con el resto de los sectores sociales, denominando a este proceso Alianza para la producción. Para lo que propuso el Plan Global de Desarrollo que contaba con ventidos acciones políticas que suponían la utilización concertada de todos los recursos a disposición del Estado.

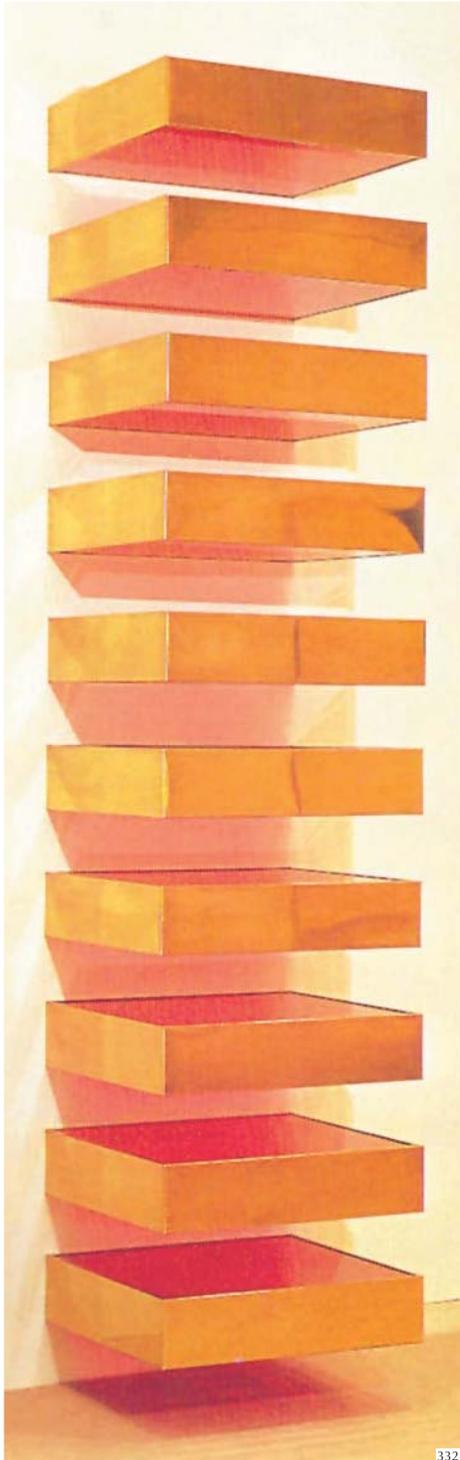
Se pensó en la educación como un proceso de desarrollo más allá del crecimiento económico, para esto se propuso el Plan Nacional de Educación para Adultos, el Programa Nacional de Educación para grupos marginados, Programa Nacional de Alfabetización, creando el Instituto Nacional para Educación de los Adultos, el Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica (CONALEP) y el Plan Nacional de Educación Superior de ANUIES.

Respecto a la política cultural la prioridad fue preservar el patrimonio de la nación. El Archivo General de la Nación se traslada al ex penal de Lecumberri, y se inauguraron: el Foro de Arte Contemporáneo en la colonia Roma, Radio Educación y el Espacio escultórico en Ciudad Universitaria, por otra parte se fusionaron la Biblioteca y Hemeroteca Nacionales ubicándose en el Centro Cultural Universitario de la UNAM

Se crea el Comité Nacional Mexicano del Consejo Internacional de Museos y sitios de interés artístico e histórico (ICOMOS), y es descubierto el monolito de la Coyolxauhqui, lo que dio inicio al proyecto “Templo Mayor” a cargo del arqueólogo Eduardo Matos Moctezuma.

La diversidad de sucesos políticos, económicos, sociales y culturales en México, marcan las características en las que se ha desarrollado la comunicación visual y en consecuencia las acciones del diseño gráfico, la diversidad de instituciones, empresas y diferentes contextos culturales que se desarrollaron en estos veinte años, permitieron expresiones gráficas muy mexicanas.<sup>69</sup>

<sup>69</sup> Véanse los cuadros de *Contexto cultural y diseño gráfico en México* 1960-1969 y 1970-1979.



332. Donald Judo, *Sin título*, 1969.

### 3.2. Contexto pictórico: La revolución y el desafío de las formas tradicionales 1960-1979

El diseño de los años sesenta tuvo gran influencia en los procesos de consumo y comunicación. Contribuyó a definir grupos sociales y mercados. El estilo y el diseño dieron forma a actitudes y necesidades colectivas traduciéndolas en ambiciones materiales. El diseño tuvo una función clave en el mercado y sus logros más grandes estuvieron inevitablemente relacionados con las naciones que experimentaban mayor crecimiento económico. La historia internacional de estilo y diseño se forjó alrededor de la economía norteamericana y de las economías reconstruidas y florecientes de Japón, Alemania Occidental, Gran Bretaña, Italia, los países escandinavos y Francia.

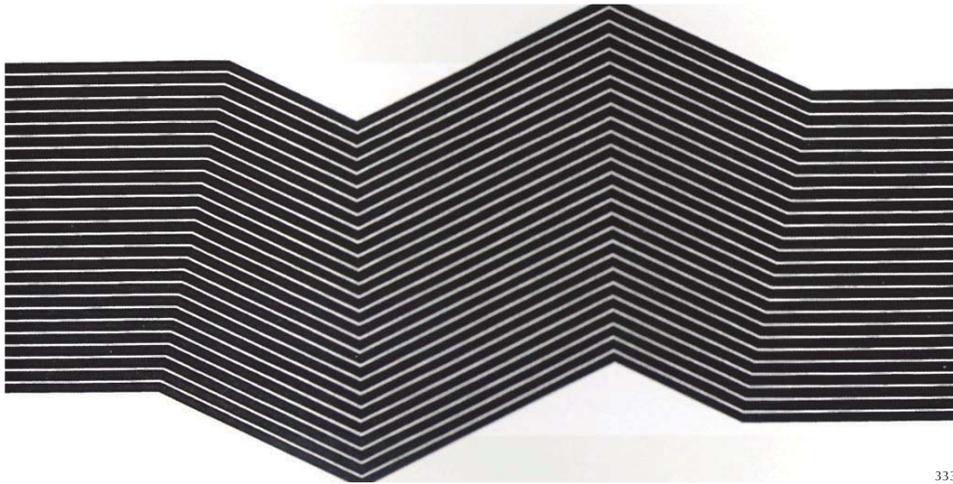
Estados Unidos se convirtió en el punto de referencia de la cultura de consumo, ya que en este país se definieron y refinaron el diseño de productos, la imagen corporativa y de marca, el marketing y la publicidad.

La televisión comercial, los distintos medios publicitarios, las revistas para consumidores y los sistemas de señalización, tanto comerciales como prácticos, se establecieron como nuevas prácticas de la vida cotidiana, entre consumidor y producto, un lenguaje de promesas, seducción, exaltación y consejos. El diseño iba mucho más allá de la necesidad de armonía entre forma y función y el diseñador se convirtió en el comunicador que daba forma a los productos, no de manera abstracta, sino en el seno de la cultura y para un mercado concreto.

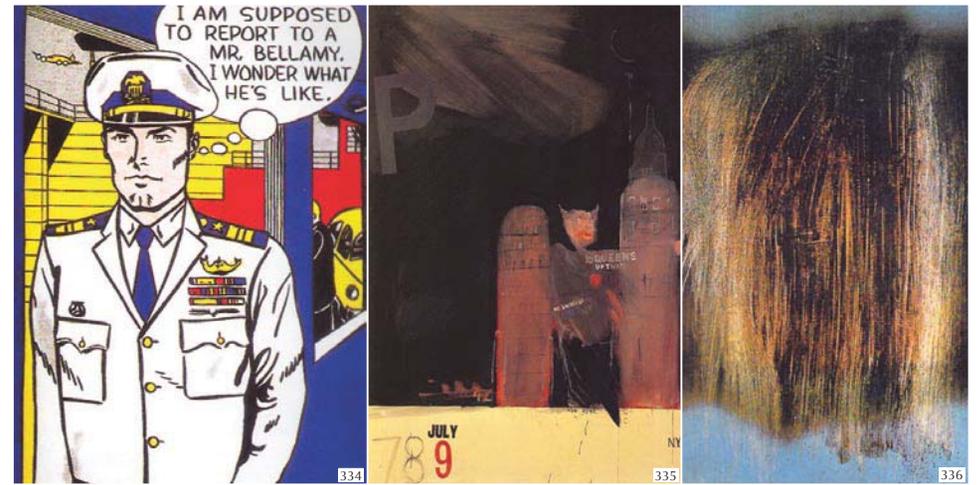
Los productos de consumo, la publicidad y los medios de comunicación sedujeron socialmente. En los sesenta, los artistas de distintas disciplinas intercambiaron ideas sobre el color, el contraste, la forma y el motivo, estableciendo un diálogo entre el *Pop art* y la Cultura pop. Cada nuevo movimiento artístico encontró su homólogo en la moda y el diseño. Experimentos como el *Op art*, el Arte kinético y el *Hard edge* se integraron paulatinamente a la cultura popular.

Este periodo estuvo influenciado por el sueño de la era espacial, basado en los programas de la NASA, que generaron una iconografía futurista de la moda, los objetos y el entorno. Los deslumbrantes espacios blancos y plateados se convirtieron en la tabula rasa sobre la que los diseñadores crearon, a partir de la idea del futuro, un presente tangible y simbólico.<sup>70</sup>

<sup>70</sup> Philippe Garner. *Sixties design.*, págs. 11- 17



333. Frank Stella, *Nunca pasa nada*, 1964.



334. Roy Lichtenstein, *Mr. Bellamy*, 1961.

335. David Hockney, *Tengo ganas de amar*, 1961.

336. Hans Hartung, *Sin título*, 1961.

Los años sesenta se recuerdan como la época de cambios y sucesos históricos que marcaron la vida y cultura de Estados Unidos y el resto de América. La crisis de los misiles en Cuba, el asesinato de Kennedy, la lucha de Martín Luther King por los derechos civiles de los negros, la guerra de Vietnam y las manifestaciones en su contra. En Europa esta década se caracterizó por una relativa calma violentada por los movimientos estudiantiles de mayo de 68 en París.

El *pop art* se manifestó antes en Inglaterra que en Estados Unidos, aún cuando sus consecuencias para el arte inglés fueron menores que en América. Surgió de una serie de debates celebrados en el Instituto de Arte Contemporáneo de Londres. Peter Blake (1932), Joe Tilson (1928) y Richard Smith (1931) crearon las primeras obras del arte pop.

La sede principal fue el Royal College of Art, destacando el artista estadounidense R. B. Kitaj (1932), Patrick Caulfield (1936), David Hockney (1937) y Allen Jones (1937) quienes incorporaron a su obra imaginaria urbana, como los *graffitis* y la publicidad. A diferencia de la mayoría de los artistas británicos de la primera generación, cuya obra era claramente figurativa, los de la segunda generación introdujeron con frecuencia elementos abstractos en su obra, con la intención de no utilizar sólo el consumismo de estilo estadounidense como tema, sino también técnicas asociadas con los pintores abstractos.<sup>71</sup>

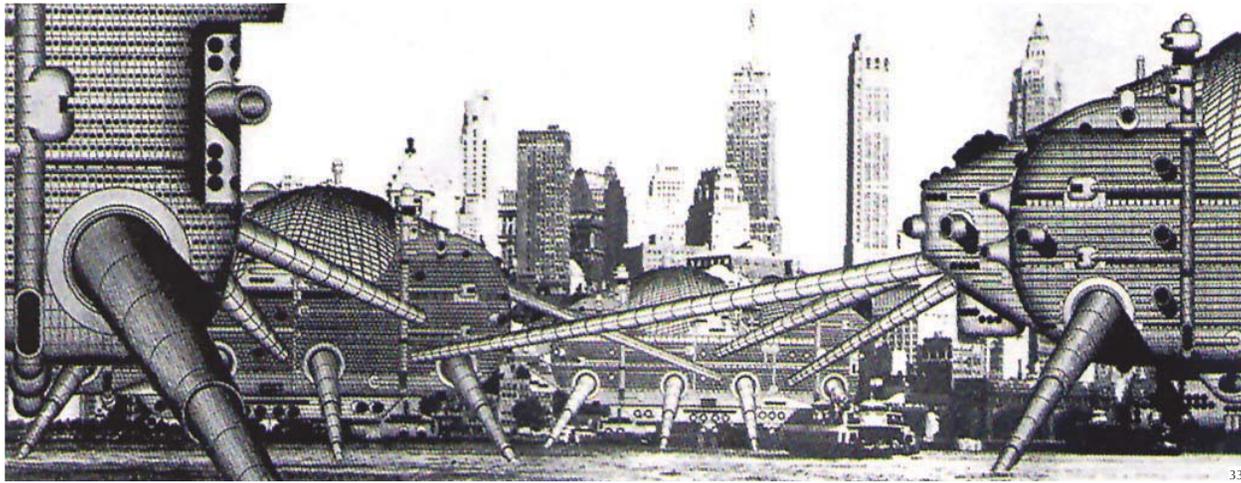
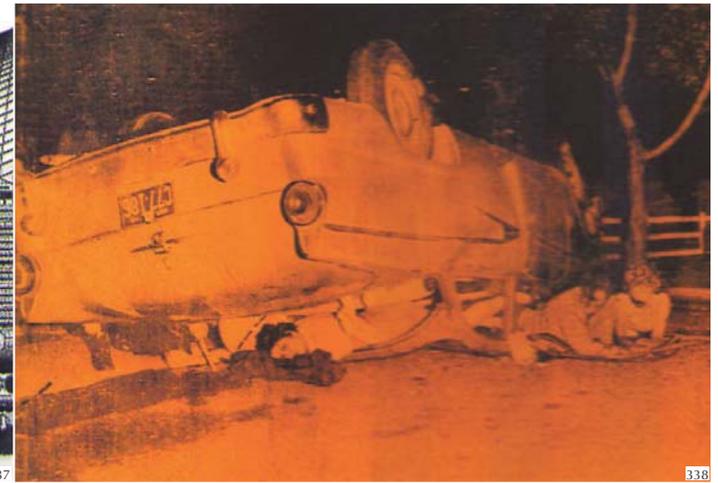
Mientras el Arte pop mostró su interés por la cultura popular e intentó crear arte a partir de ella. La cultura de masas, el cine, la publicidad, la ciencia-ficción, el consumismo, los medios de comunicación, el diseño de productos y las nuevas tecnologías adoptadas en Estados Unidos se extendían rápidamente por todo el Occidente.

En los Estados Unidos entre 1961 y 1962 surgieron artistas como Billy Al Bengston (1934), Jim Dine (1935), Robert Indiana (1928), Alex Katz (1927), Roy Lichtenstein (1923-1997), Marisol (1930), Claes Oldenburg (1929), James Rosenquist (1933), George Segal (1924), Andy Warhol (1928-1987) y Tom Wesselmann (1931). A principios de esta década, el público vio por primera vez obras que tendrían fama internacional: las serigrafías de Marilyn Monroe de Warhol, óleos de tiras de cómic de Lichtenstein, hamburguesas y cucuruchos de helado de vinilo de Oldenburg y desnudos de Wesselmann, situados en escenas domésticas que incorporaban verdaderas cortinas de baño, teléfonos y armarios.

Otros artistas de la época que crearon obras relacionadas con arte pop fueron los franceses Martial Raysse (1936), Jacques Monroy (1934) y Alain Jacquet (1939), el italiano Valerio Adami (1935) y el sueco Öyvind Fahlström (1928-1976).

Ya que el Arte pop se había inspirado en el diseño comercial y la cultura popular, se produjo un retorno al diseño de productos, publicidad, moda y diseño de interiores. Dos de las obras pop de artes gráficas más famosas fueron diseñadas por Milton Glaser (1929), la calcomanía de Indiana "I love New York", con un corazón, y su cartel de Dylan de 1967.

<sup>71</sup> Amy Dempsey. *Op. cit.*, pág. 217

337. Ron Herron, *Proyecto de ciudad andante*, 1964.338. Andy Warhol, *Desastre naranja*, 1963.

El Fotorrealismo fue un estilo figurativo que dependía de la fuente fotográfica, las imágenes eran reproducidas meticulosamente a partir de impresiones en color de gran calidad. La aproximación del fotorrealismo y la figuración fue más compleja de lo que parece a primera vista. Entre los artistas se encuentran, Malcom Morley (1931), Chuck Close (1941), Ralph Goings (1928). Este estilo gozó de un breve pero destacado momento internacional, que después fue aislado, y resurgió en los años noventa.

La Abstracción minimalista, tuvo la atención del mundo entre 1963 y 1965. Los artistas minimalistas prestaron gran atención a los constructivistas y suprematistas rusos, en especial a aquellos cuya obra tendía a la resuelta abstracción. En pintura, los artistas más destacados fueron: Frank Stella (1936), Robert Ryman (1930) y Agnes Martín (1908).

El *Op art* (*optical art*) es aquel que se sirve específicamente de fenómenos ópticos para alterar la percepción visual; compuestos de patrones geométricos en blanco o negro, o yuxtaposiciones de colores brillantes, los cuadros del *op art* vibran, brillan y parpadean, creando ilusión de movimiento o imágenes ocultas. Su origen está en los experimentos realizados por la Bauhaus cuarenta años atrás.

Victor Vasarely, el artista *op* más influyente, basó la esencia de su obra en la ilusión del movimiento. Otros artistas fueron Josef Albers (1888-1976), la inglesa Bridget Riley (1931).

Las obras de este movimiento son "virtuales" exhortan al espectador a considerar los procesos de percepción y pensamiento, relacionados

con movimientos contemporáneos, como "Fluxus", el "hiperrealismo y el GRAV", así como las teorías de la Gestalt en el campo de la psicología, y los nuevos descubrimientos de la percepción psicológica y fisiológica. Por otra parte, la ilusión de movimiento o metamorfosis inherente al *op art* también es característica importante del arte cinético.

El Arte cinético es un arte en movimiento, o lo aparenta, a lo largo de esta década se produjeron obras cinéticas diversas entre las que se encontraban las del brasileño Abraham Palatnik (1928), los estadounidenses George Rickey (1907) y Kenneth Snelson (1927), German Hans Haacke (1936), el neocelandés Len Lye (1901-1980), el filipino David Medalla (1942) el griego Takis (1925) y el húngaro nacionalizado francés Nicolas Schöffer (1912-1992).

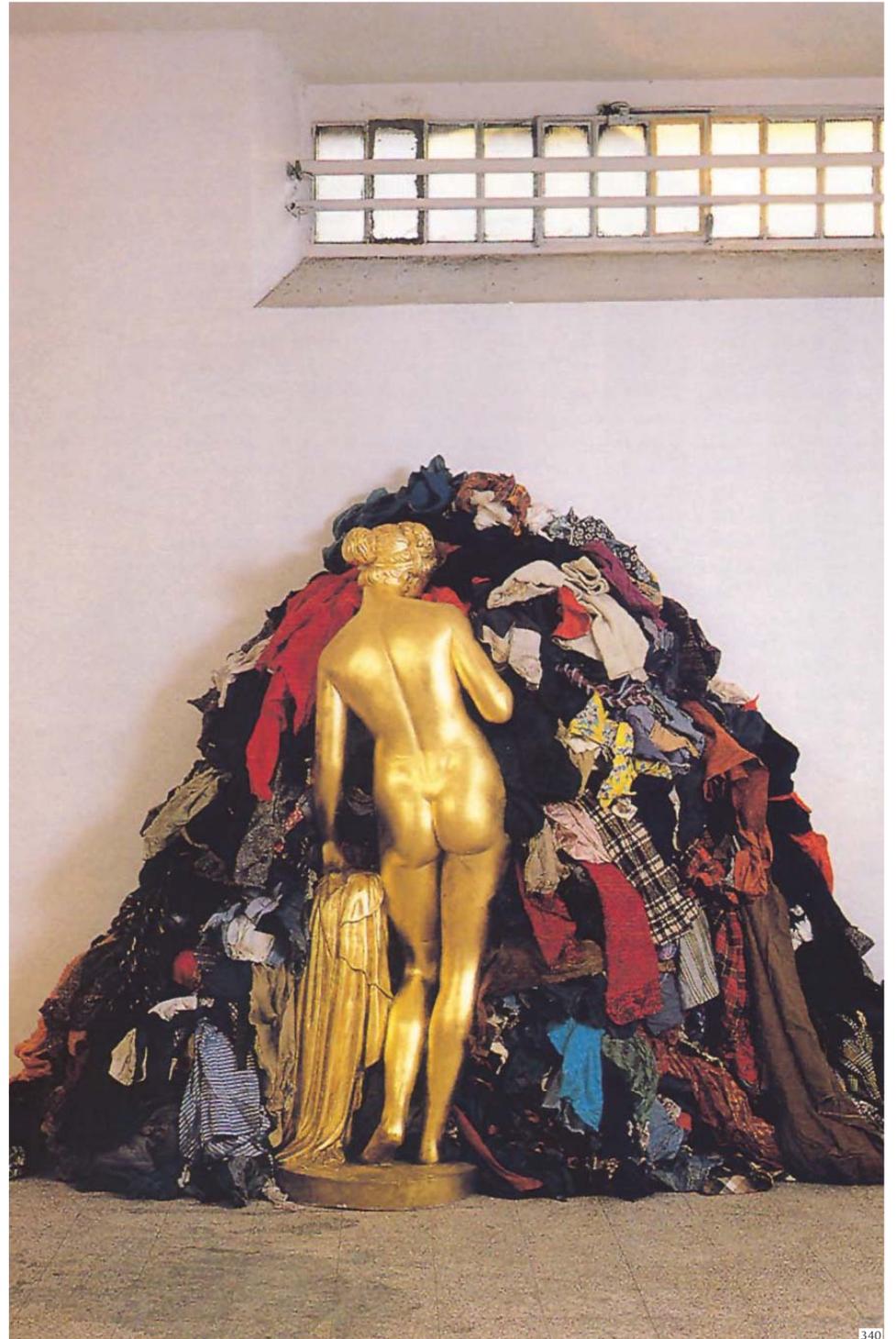
En estos años se dio el renacimiento de la pintura figurativa opuesta al *pop art*, con gran influencia del expresionismo alemán, los principales representantes son: Georges Baselitz (George Kern 1938) y el alemán Frank Auerbach (1931).

El Arte conceptual adquirió el rango de movimiento a finales de los años sesenta. El precepto básico en el que se sustenta es que las ideas o conceptos constituyen la verdadera obra. Es "sobre todo un arte en el que el material es el concepto, de la misma manera, que por ejemplo, el material de la música es el sonido. Dado que el concepto se halla estrechamente ligado al lenguaje, el arte conceptual es un tipo de arte en el que el material es el lenguaje".<sup>72</sup>

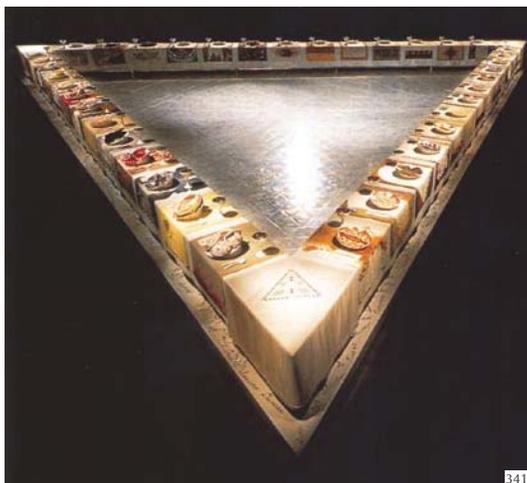
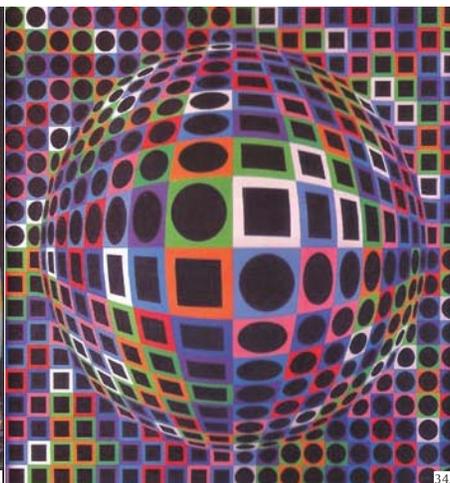
<sup>72</sup> Amy Dempsey. *Op. cit.*, pág. 240



339. Patrick Heron, *Cadmio con violeta, escarlata, esmeralda, limón y veneciano*, 1969.



340. Michelangelo Pistoletto, *Venus dorada de los trapos*, 1967-1971.

341. Judy Chicago, *La cena*, 1974-1979.342. Naim June Paik, *Surco global*, 1973.343. Victor Vassarely, *Vega-Gyongy-2*, 1971.344. Robert Smithson, *Malecón en espiral*, 1970.

Entre los artistas estrechamente ligados al arte conceptual destacan los estadounidenses John Baldessari (1931), Robert Barry (1936), Mel Bochner (1940), Dan Graham (1942), Douglas Huebler (1924), William Wegman (1942) y Lawrence Weiner (1940); los alemanes Joseph Beuys (1921-1986), Hanne Darboven (1941), Hans Haacke (1936) y Gerhard Richter (1932); los japoneses Shusaku Arakawa (1936) y On Kawara (1932); el belga Marcel Broodthaers (1924-1976); el holandés Jan Dibbets (1941); los británicos Victor Burgin (1931) y Michael Craig-Martin (1941), entre otros.

El *performance* ha estado presente en diversas tendencias y movimientos vanguardistas del siglo XX y durante la década de los sesenta continuo ganando prestigio, con la manifestación de formas diversas que abarcan desde los *action-spectacles* (espectáculos activos) hasta los *happenings*.

Las *performances* tuvieron pronto una gran popularidad, que se denominó “acción”, “arte de la vida” o “arte en directo”, permitía a los artistas traspasar y desdibujar límites entre medios y disciplinas, entre arte y vida.

Los setenta vieron el final de la guerra de Vietnam, el escándalo Watergate, el derrocamiento del presidente Salvador Allende en Chile, la guerra civil en el Líbano, una grave crisis económica desencadenada por el aumento del precio del barril de petróleo en 1973 impuesto por los productores de Oriente Medio. El arte vanguardista se politizó, de forma sustancial.

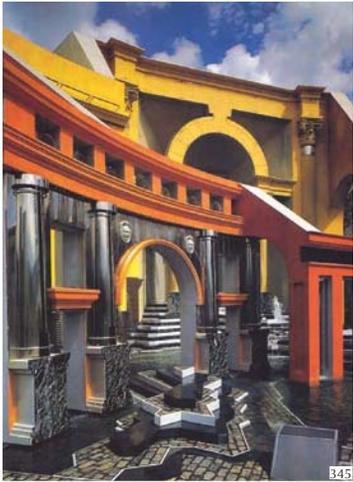
Cabe mencionar, que a pesar de la crisis económica que se desencadenó, esta época se caracterizó por la riqueza arquitectónica, se construyeron edificios notablemente importantes en Estados Unidos y Europa.

En los setenta, el liderazgo de la vanguardia parecía haber pasado de forma definitiva de los pintores (auténticos pioneros del movimiento moderno) a los escultores, los artistas del *environment* y los practicantes del amplio abanico de medios no tradicionales, desde el body art hasta el video. Sin embargo, hubo elementos paradójicos en este cambio. El arte de los setenta se inclinaba decisivamente hacia una forma pública de expresión, dependiente de los museos y otros espacios oficiales de exhibición, comenzando a ser considerado como forma oficial de entretenimiento público.<sup>73</sup>

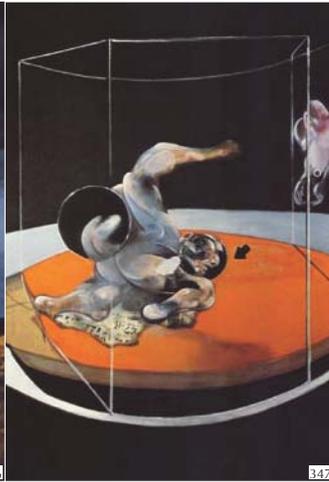
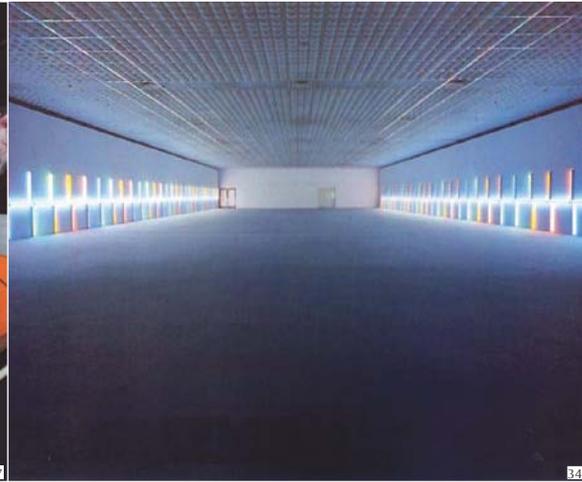
Otro aspecto que caracterizó a esta época fue la reaparición del artista-artesano. Los artesanos constituyeron una parte importante de lo que llegó a denominarse “contracultura”.

El Hiperrealismo, fue uno de los nombres que recibió un tipo de pintura y escultura que destacó durante los años setenta, particularmente en Estados Unidos. Durante el auge de la abstracción, el minimalismo y el arte conceptual, algunos artistas volvieron a la creación de pinturas y esculturas descriptivas y representativas. La mayoría de los cuadros eran copias de fotografías.

<sup>73</sup> Edward, Lucie-Smith. *Op. cit.*, págs. 305-307

345. Charles Moore, *Piazza d'Italia*, 1975-1980.

346. Walter de María, 1977.

347. Francis Bacon, *Figura en movimiento*, 1976.348. Dan Flavin, *Instalación de luz floreciente*, 1974.349. Check Close, *Mark*, 1978-1979.

Los principales artistas del hiperrealismo fueron el inglés Malcom Morley (1931), los estadounidenses Chuck Close (1940), Richard Estes (1936), Audrey Flack (1931), Ralph Goings (1928) Robert Cottingham (1935), Don Hedí (1944) Robert Bechtle (1932) y John Salt (1937); el alemán Gerhard Richter (1932); y el grupo Zebra de Hamburgo, formado por Dieter Asmus, (1939), Peter Ángel (1942) Nikolaus Störtenbecker (1940) y Dietmar Ulrich (1940). Estos artistas trabajaban de distintas formas y con gran variedad de motivos: retratos, paisajes, imágenes urbanas y suburbanas, naturalezas muertas y escenas de ocio de la clase media.<sup>74</sup>

Otra de las corrientes de la época fue el Earth art (arte de la Tierra), conocido también como Land art surgido con la pretensión de ampliar los límites del arte respecto a los materiales y localizaciones. Al contrario del arte pop, rechazaba la tradición para abarcar la cultura urbana, esta corriente dejó la ciudad y utilizó el entorno natural como material, coincidiendo con el creciente interés por la ecología.

Muchos artistas del Earth art eran ingleses y estadounidenses, y en ellos se observa la influencia de la tradición paisajista (en el caso del arte británico) y del amor por el oeste (en el caso estadounidense). En Estados Unidos, donde por primera vez apareció el earth art, sus artistas más importantes eran: Sol LeWitt (1928), Robert Morris (1931), Carl Andre (1935), Christo y Jeanne-Claude (ambos 1931), Walter de Maria (1935), Nancy Holt (1938), Robert Smithson (1938-1973), Dennis Oppenheim (1938), Richard Serra (1939), Mary Miss (1944) y Alice Aycock (1946).

En Europa destacaron los artistas británicos Richard Long (1945), Hamis Fulton (1946) y Andy Goldsworthy (1956), así como el artista holandés Jan Dibbets (1941).

El movimiento posmoderno que se genera a mediados de los setenta, refiere a nuevas formas de expresión surgidas en las artes. La posmodernidad es tanto un rechazo a la modernidad como una continuación de ésta. Mientras que el movimiento moderno deseaba crear una moral unificadora y una utopía estética, la posmodernidad apoyaba el pluralismo que radicaba en la naturaleza de los medios de comunicación masivos y la proliferación de imágenes impresas y electrónicas de alcance universal.

Aunque es un término convertido, se aplicó en estos años a la arquitectura, para describir estructuras ambiguas y contradictorias, avivadas por eclécticas referencias a estilos históricos, aportaciones de otras culturas así como la utilización de sorprendentes y atrevidos colores.

<sup>74</sup> Dempsey, Amy. *Op. cit.*, págs. 251-252

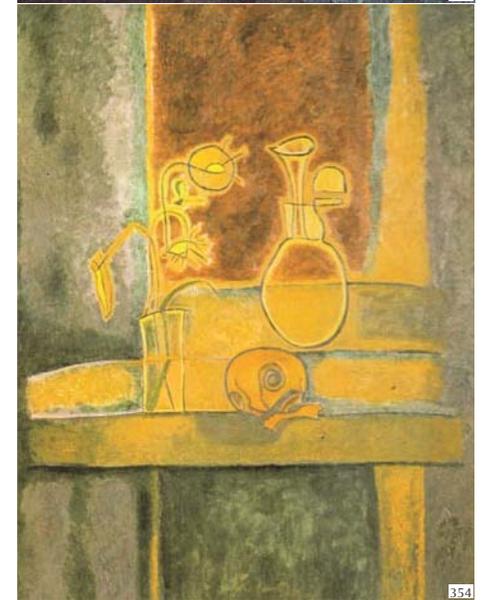
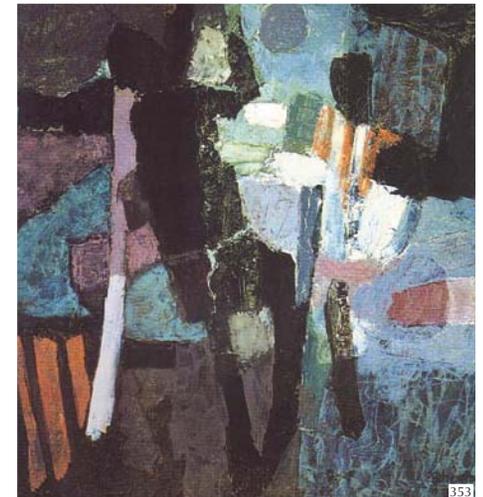
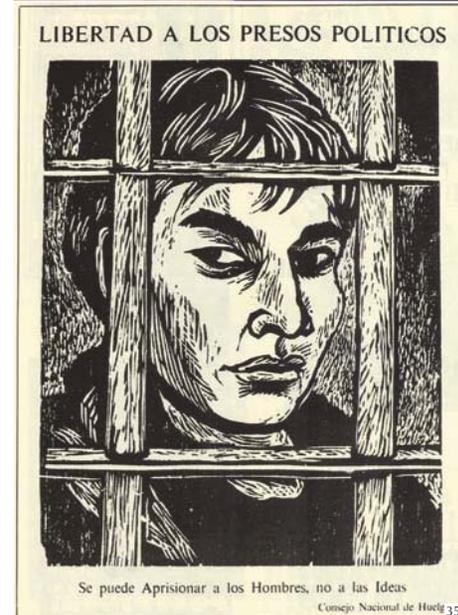
En el ámbito del diseño gráfico, se vivió la influencia del alemán Wolfgang Weingart (1941) por toda Europa y Estados Unidos. Gran parte de la obra posmoderna se centra en la representación: los motivos o imágenes de las obras del pasado son “expresadas” o “adecuadas” a contextos novedosos e inquietantes, o bien despojadas de su significado convencional. El posmodernismo expresaba la experiencia de vida a finales del siglo XX y a menudo estaba directamente comprometido con aspectos sociales y políticos. Este movimiento decidió sacar a la luz identidades marginadas, especialmente de carácter medio ambiental, étnico, sexual y feminista; en cierto modo éstas se convirtieron en temas clave de la obra posmoderna.

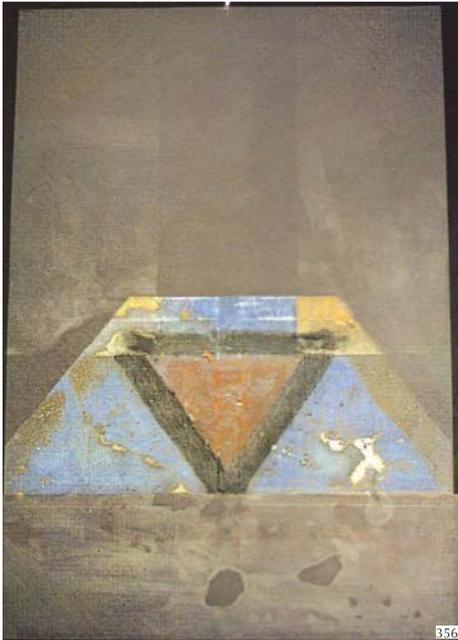
El término “posmoderno” continuará provocando debate, sobre todo porque no existe una definición universal de “moderno” en que basar su propia definición, sin duda su significado cambiara de acuerdo con los sucesos históricos que se presenten.

Los acontecimientos y movimientos del arte pictórico mexicano de los años sesenta y setenta son un gran mosaico que es prácticamente imposible presentar de una forma cronológica precisa. No obstante, podemos iniciar esta revisión señalando al movimiento de la Ruptura, que propiamente se inicia a finales de la década de los cincuenta y concluye en los setenta. Este fenómeno se inicia en pro de un arte distinto al que se producía en aquellos tiempos y en oposición a la Escuela Mexicana,

Tenían en común también un gusto por la pintura expresionista alemana y un rechazo hacia los nacionalismos que para esa época ya se habían convertido en panfletarios. Los miembros de este movimiento fueron: Lilia Carrillo, Francisco Corzas, José Luis Cuevas, Enrique Echeverría, Manuel Felguérez, Fernando García Ponce, Vicente Rojo, Vlady, Roger von Gunten y Héctor Xavier. Más tarde se adhirieron Arnaldo Cohen, Luis López Loza y Tomás Parra.

Los artistas de la Ruptura abrieron las puertas a una multiplicidad de opciones surgiendo como su contrapartida el movimiento neohumanista denominado Nueva Presencia cuya moción inicial se dio entre Arnold Belkin y Francisco Icaza, combatiendo el expresionismo abstracto, por ser “herramienta del imperialismo cultural”, mantenían una postura izquierdista.





356



357



358



359



360

360. Vladimir Serge "Vlady", *La piel de los amantes chinos*, 1967.

La polémica entre el lenguaje abstracto y el figurativo ocupó un lugar importante durante los años sesenta. A finales de esta década, los encuentros entre Siqueiros y Cuevas resultaron el epitafio de la batalla entre figurativos y abstractos. La mayoría de los artistas se obsesionaba por observar lo que sucedía en Nueva York, en París o en Londres. Se multiplicaban el fervor experimental y la fascinación por la ruptura: la geometría como juego, la descomposición, corrupción y redención del realismo. El tránsito hacia la hegemonía del abstraccionismo asumió formas preponderantes y, pese a la moda de un surrealismo, se instaló un terrorismo de la vanguardia que recibió las sucesivas modas del Pop, el arte cinético y el arte conceptual. Una excepción fue Francisco Toledo.

Francisco Toledo no formó parte del movimiento de la Ruptura. Es un experto impresor, dibujante, pintor, escultor y ceramista. Su arte refleja una gran apreciación por la estética de la naturaleza, particularmente la de animales que no son convencionalmente asociados con la belleza (murciélagos, iguanas, sapos, insectos). Inició su formación en el taller de grabado de la Escuela de Diseño y Artesanías de la Ciudadela, en la ciudad de México. A pesar de haber continuado su formación en París durante los primeros años de la década de los sesenta. Toledo siempre conservó la esencia de su cultura materna juchiteca como la fuente de inspiración de su obra. Junto con Roberto Donis, Toledo estimuló un movimiento pictórico regional, en el cual surgieron nuevos artistas plásticos. Entre ellos sobresalen Rubén Leyva, Luis Zárate, Sergio Hernández y Rodolfo Morales.<sup>75</sup>

<sup>75</sup> Véase Lara Elizondo Lupina. *Visión de México y sus artista*. Capítulo dos y *Un siglo de arte mexicano 1900-2000*. págs. 187-212



361



362



363

361. Francisco Toledo, *Sin título*, 1969. 362. Alfredo Castañeda, *El veintinueve*, 1971. 363. Gilberto Aceves Navarro, *Sin título*, 1970.



364

364. Edgardo Coghlan, *Año nuevo en Zinacatán, Chiapas*, 1973.

En los setenta, el arte emergente se asumió como un catalizador para despertar conciencias en torno a realidades sociales y conflictos políticos de regiones tercermundistas, sus creadores trataron de obtener un impacto masivo mediante propuestas en soportes callejeros realizadas a través de producciones colectivas. Se desarrollaron dos vertientes de arte urbano: una realizada por artistas reconocidos, la abstracción geométrica, y otra a cargo de estudiantes y jóvenes artistas que se organizaron en colectivos denominados posteriormente como “grupos”.

Los primeros legitimaron sus poéticas en 1979, con la realización de la primera etapa del centro del Espacio Escultórico en el Centro Cultura Universitario de la UNAM, obra conceptual que integra la escultura, la instalación en sitio específico y el arte de paisaje producido como trabajo colectivo por Mathias Goeritz, Hellen Escobedo, Manuel Felguérez, Hersúa, Federico Silva y Sebastián.

Los grupos se iniciaron en 1973, en general todos elaboraban obras colectivas, sin autoría individual, relacionadas con diversas poéticas conceptuales entre las que sobresalía el arte pobre, con una función política que incidía en la denuncia de relaciones de poder y en el apoyo a demandas de grupos sociales específicos y con una difusión predominantemente pública y callejera. Entre los más importantes se encuentran Tepito Arte Aquí, Suma, Proceso Pentágono, Germinal, Peyote, la Compañía y el No grupo, que con fina y dadaísta ironía cuestionó y criticó los valores de los colectivos.

365. José Luis Cuevas, *Autorretrato en la noche*, 1978.

Entre las producciones más vitales se encuentran la reproducción múltiple con base en técnicas tradicionales, a partir de propuestas alternativas como las neográficas que se valían de los recursos de la fotocopia, el mimeógrafo, el estencil electrónico, la heliografía y las plantillas; entre sus principales exponentes se cuentan Felipe Ehrenberg, Oliverio Hinojosa y Flor Minor.

La presencia de la pintura fue vital, abundante y polémica desde el primer salón, en 1978, en el cual participaron, entre muchos otros, Enrique Guzmán, Alberto, José, Miguel y Francisco Castro Leñero, Irma Palacios y Gabriel Macotela.

Los salones activaron significativamente la escena del arte contemporáneo en la ciudad de México, fomentando la creación individual, permitiendo la confrontación y facilitando a la promoción comercial el conocimiento de los artistas emergentes. Sin embargo también desactivaron las propuestas experimentales al integrarlas en secciones especiales de los salones.<sup>76</sup>

Por otra parte en el diseño gráfico mexicano sin duda una de las figuras más importantes es la de Vicente Rojo, uno de los exponentes del mejor diseño gráfico editorial mexicano, formador de un grupo diseñadores que han generado una visión particular de la comunicación visual en México. De ellos junto con otros sucesos hablaremos en el siguiente subcapítulo.

<sup>76</sup> véase Ponce Armando (Coordinador). *México su apuesta por la cultura*. Págs.57-61



366



367



368

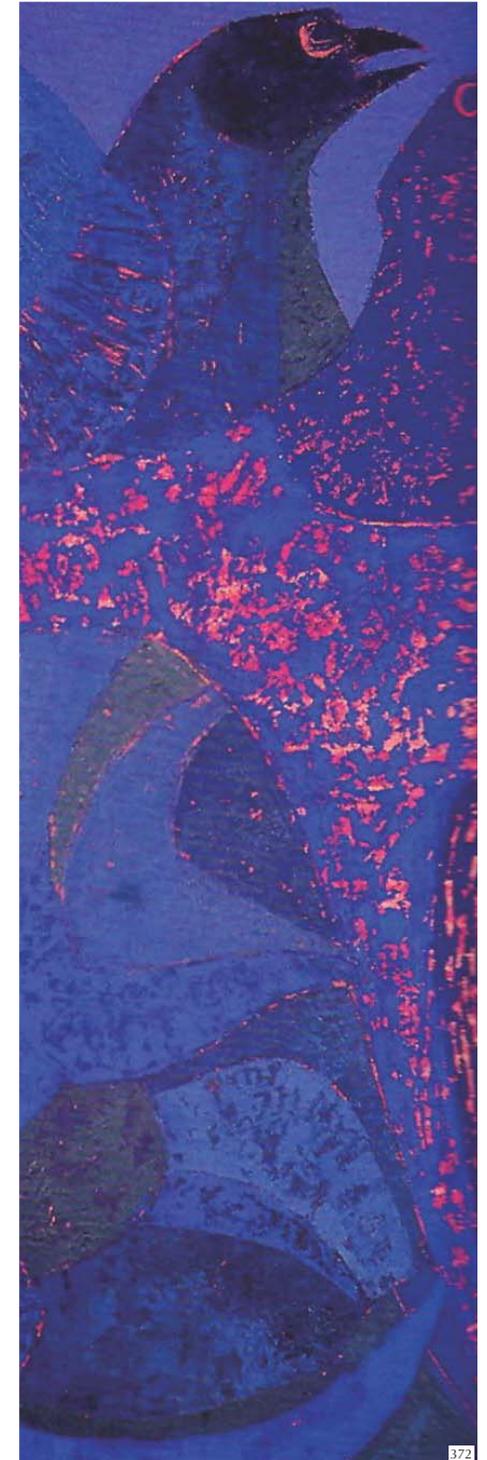


369

370



371



372

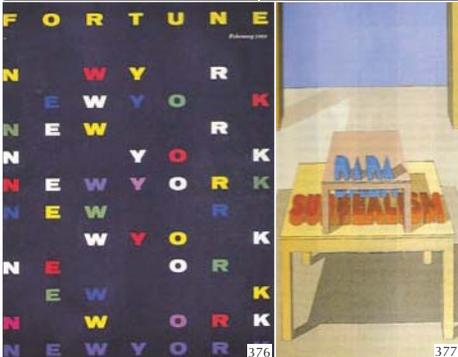


373



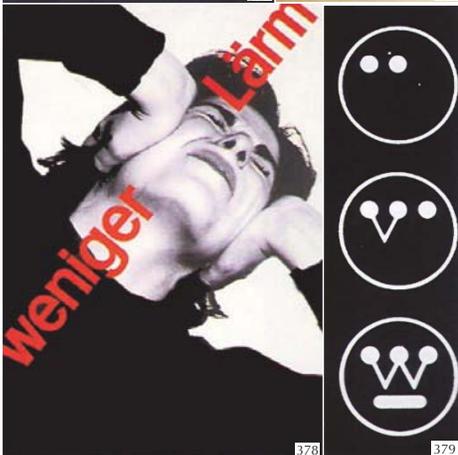
374

375



376

377



378

379



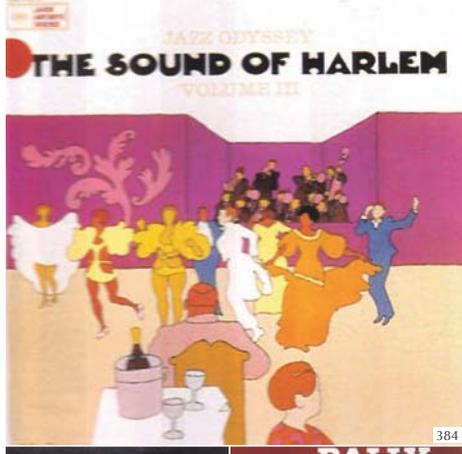
380



382

381

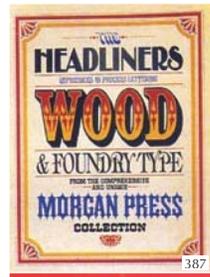
383



384



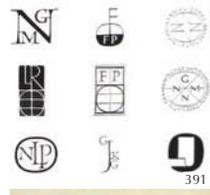
386



387



389



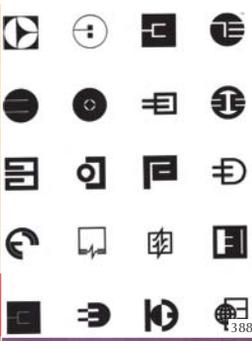
391



393



395



388



390



392



394



396

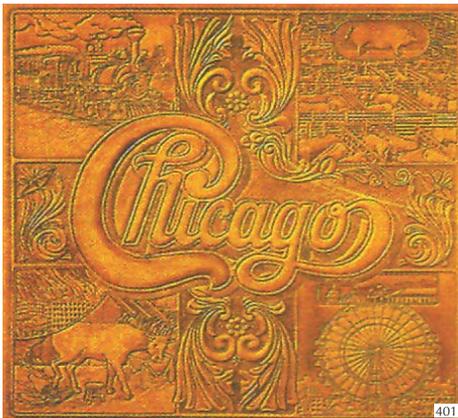


399

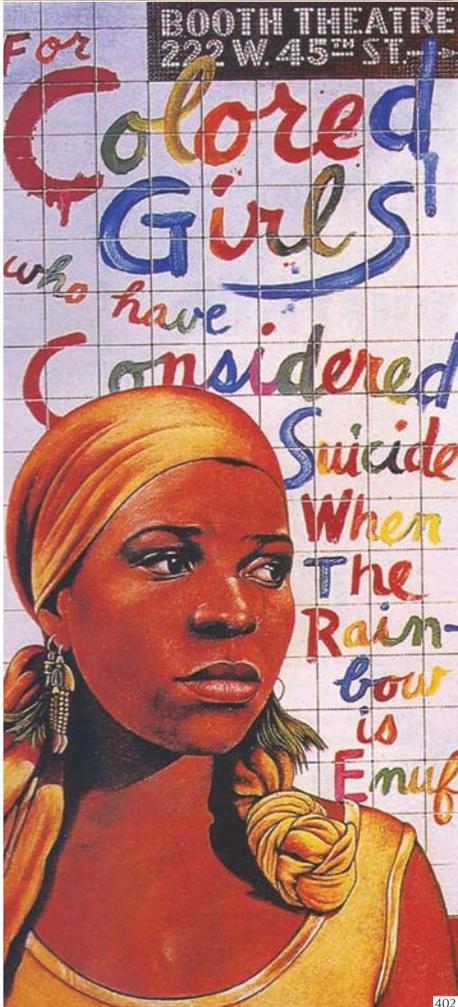


400

373. Lester Beall, 1964. 374. Arnold Saks, cartel, *Inflatable Sculpture*, 1968. 375. Dietmar Winkler, cartel, *Curso de programación de computadores*, 1969. 376. Leo Lionni, portada de revista, *Fortune*, 1960. 377. Milton Glaser, cartel, *Exhibición del dadaísmo y surrealismo*, 1968. 378. Josef Müller-Brockmann, cartel, *Weniger Lärm*, 1960. 379. Paul Rand, marca, *Westinghouse*, 1960. 380. Máximo Vignelli, cartel, *Knoll International*, 1967. 381. Rudolph deHarak, portadas de libros, *McGraw-Hill Publishers*, década de 1960. 382. Josef Müller-Brockmann, cartel, *De película*, 1960. 383. Giovanni Pintori, promocional, *Olivetti*, década 1960s. 384. Milton Glaser, portada de disco, *The Sound of Harlem*, 1964. 385. Fridolin Muller, 1964. 386. Bernard Vilemont, 1974. 387. John Alcorn, portada de folleto, *Muestras de fototipos*, 1964. 388. Electrolux, 1962. 389. Abram games, 1960. 390. Armin Hofmann, 1969. 391. Hermann Zapf, *marcas*, 1960-1975. 392. Paul Rand, marca, *American Broadcasting Company*, 1965. 393. Saul Bass, cartel, *Exodus*, 1960. 394. Tom Wesselmann, anuncio, *Still Life 21*, 1962. 395. Olle Eksell, portada de libro, *Design=Ekonomi*, 1964. 396. Herb Lubalin, 1964. 397. Bradbury Thompson, páginas interiores, *Westvaco Inspirations*, 1961. 398. Herb Lubalin, tipograma, *Marriage*, 1965. Logotipo para la revista, *Mother and child*, 1967. Logotipo de la *ciudad de Nueva York* 1966. Logotipo de *Ice Capades*, 1967. 399. Bernard Vilemont, 1970. 400. Barry Zaid, cartel, *7-Up*, 1969.



401



402



403



404



405

406

407



408

409



410

411



412

413



414

415



417



418

401. John Berg y Nick Fasciano, portada de disco, *Chicago*, 1974. 402. Paul Davis, cartel, *For Colored Girls*, 1976. 403. Jacqueline C. Casey, cartel, *Inspección y visita al MIT*, 1974. 404. James McMullan, cartel, *Anna Christie*, 1977. 405. John Massey, marca, *Departament of Labor*, 1974. 406. Barry Zaid, portada de revista, *Vogue*, versión australiana, 1971. 407. Herb Lubalin y Tony DiSpigna, portada de folleto, 1972. 408. Ralph Coburn, cartel, *Banda de Jazz*, 1972. 409. Chermayeff & Geismar Associates, marcas (de izquierda a derecha, parte superior de la columna hacia abajo) *American Film Institute*, 1964; *Time Warner*, 1990; *American Revolution Bicentennial*, 1971; *Screen Gems*, 1966; *Burlington Industries*, 1965; *National Broadcasting Company*, 1986; *Rockefeller Center*, 1985 y *National Aquarium en Baltimore*, 1979. 410. Waldemar Swierzy, cartel, *Jimi Hendrix*, 1974. 411. John Massey, portada de manual, *U. S. Department of Labor*, 1974. 412. Josef Müller-Brockmann, cartel, *Exposición de lámparas*, 1975. 413. Paul Rand, 1968. 414. Bea Feitler, portada de revista, *Ms.*, 1972. 415. Herb Lubalin, 1974. 416. Saul Bass & Associates marcas (de izquierda a derecha, parte superior de la columna hacia abajo) *AT&T* (campana), 1969; *AT&T* (globo), 1984; *Celanese*, 1965; *Continental Airlines*, 1965; *Girls Scouts*, 1978; *Minolta*, 1980; *United Airlines*, 1974; *United Way*, 1972; *Warner Communications*, 1974 e *YWCA*, 1988. 417. Pert Dumber, Lex van Pieteron y Tel design, cartel, *Mondrian*, 1971. 418. David Lance, 1973.

# BUÑUEL



**HOMENAJE  
A**

**BUÑUEL**

LUNES 2 DE ABRIL

**EL PERRO ANDALUZ  
LOS OLVIDADOS**

LUNES 9 DE ABRIL

**NAZARIN**

LUNES 23 DE ABRIL

**LA JOVEN**

LUNES 30 DE ABRIL

**VIRIDIANA**

LUNES 7 DE MAYO

**EL ANGEL  
EXTERMINADOR**  
(ESTRENO MUNDIAL)

AUDITORIO DE HUMANIDADES /  
CIUDAD UNIVERSITARIA  
A LAS 19.30 HORAS

ABONO PARA LAS 5 FUNCIONES ₧ 10.00

**CINE CLUB DE LA UNIVERSIDAD/1962**

### 3.3. Sistemas de comunicación institucional

#### El diseño gráfico de la imprenta Madero

En México, hasta antes de los sesenta, el diseño gráfico emanaba del ámbito de las artes gráficas, un ejemplo claro fue el trabajo desempeñado por Miguel Prieto, uno de los exiliados españoles que enriquecieron la cultura de nuestro país. Él diseñó el formato de la revista Romance, el Canto general de Pablo Neruda, ediciones del primer Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA), entre las que se encontraban también la revista México en el Arte y el libro-catálogo Cincuenta años de labor artística de Diego Rivera el suplemento México en la Cultura del diario Novedades, las revistas Sinopsis y Universidad de México. En 1950 Vicente Rojo se convierte en ayudante de Miguel Prieto en la Oficina de Ediciones del INBA, asistiéndolo también en México en la Cultura y la Revista de la Universidad. En los dieciséis años que Miguel Prieto vivió en nuestro país, de 1939 hasta su muerte en 1956, logró, sin proponérselo, sentar las bases del diseño gráfico mexicano en el ámbito de las publicaciones culturales.<sup>77</sup>

A la muerte de Prieto en 1956, Vicente Rojo lo releva y, desde ese momento, su presencia resulta esencial en nuestra vida cultural y en el desarrollo del diseño gráfico en México. Rojo se propuso atraer a los lectores subrayando lo evidente: los ofrecimientos culturales empiezan por la educación visual. Rojo continúa, amplía y solidifica el camino de Miguel Prieto y, con su ejemplo, da al diseño gráfico la dimensión específica que es principio esencial de la profesionalización.<sup>78</sup>

El primer trabajo de diseño formal que se le encargó, a Vicente Rojo, fue el de la revista del Frente Nacional de Artes Plásticas, antecedente de Artes de México. En 1954 comenzó a trabajar con Jaime García Terrés en la Dirección de Difusión Cultural de la UNAM, en donde diseñaba con eficacia y economía las publicaciones de los distintos departamentos de Difusión Cultural: la Casa del Lago, Teatro en Coapa y con Voz Viva de México, la colección de discos a cargo de Max Aub.

A principios de los años cincuenta, Tomás Espresate y Eduardo Naval, dueños de la Librería Madero, ubicada en el centro de la Ciudad de México, crearon una pequeña imprenta, en la que trabajaron José Hernández Azorín y los hermanos Jordi y Francisco Espresate.

<sup>77</sup> Véase *Miguel Prieto Diseño Gráfico*.

<sup>78</sup> Véase *Vicente Rojo Diseño Gráfico*.



420. Cartel, *Cine Club de la Casa del Lago*, 1961. 421. Portada, *Suplemento La Cultura en México de la Revista Siempre*, 1967. 422. Portada libro, *La muerte de Miss O*, 1966. 423. Portada libro, *Los recuerdos del porvenir*, 1963. 424. Cartel, *Divinas palabras*, 1964. 425. Cartel, *Picasso grabador*, 1961. 426. Portada, *Suplemento La Cultura en México de la Revista Siempre*, 1962. 427. Cartel, *Pintura cubana*, 1968. 428. Portada, *Revista de la Universidad de México*, 1967. Pintura de Alberto Gironella. 429. Portada, *Revista de Bellas Artes*, Núm. 2, 1965. 430. Cartel, *Posada*, 1963. 431. Portada libro, *Cien años de Soledad*, 1967.

432. Logo y tipografía, *Revista Plural*, 1971.433. Portada libro, *El riesgo del placer*, 1978.434. Portada libro, *Unión*, 1974.435. Portada, *Revista de la Universidad de México*, 1973.  
Pintura de Manuel Felguérez.436. Portada, *Revista Artes Visuales*, 1973.437. Portada, *Gaceta Fondo de Cultura Económica*, 1979.

La actividad de Vicente Rojo en la Imprenta Madero fue, por más de veinticinco años, la de coordinar publicidad cultural, revistas, suplementos y libros. Al principio asesoró en la selección de tipos de letras, que empezó con la adopción de las familias Bodoni y Egipto. Después participó en toda clase de experimentos para dar al incipiente diseño gráfico mayores posibilidades expresivas.

En 1960, se inaugura editorial ERA, donde Vicente Rojo experimentó y consolidó un original estilo de diseño gráfico. Las dos primeras colecciones de esta editorial, se iniciaron con libros de Fernando Benítez. Las portadas de la primera, "Ancho Mundo", sobre temas políticos de la época. La segunda, eran portadas de temas literarios. Al mismo tiempo se comenzó la serie "Alacena".

En 1962, Rojo diseñó el nuevo suplemento de la revista Siempre! La Cultura en México hasta 1971. Y fue posteriormente en 1974, que Bernardo Recamier se hizo cargo del diseño.

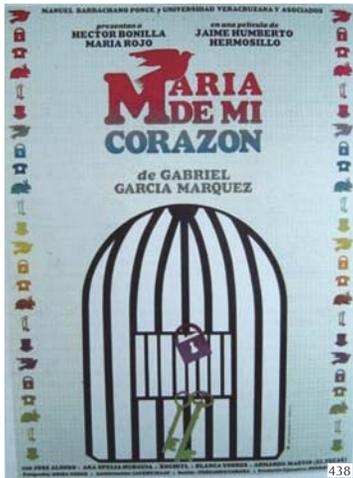
En 1965 se le encargó a Vicente Rojo el diseño de la Revista de Bellas Artes que después continuó Rafael López Castro. En 1966 colaboró con Gastón García Cantú como Director Artístico de la Revista de la Universidad de México, Adolfo Falcón y Bernardo Recamier fueron su colaboradores tanto en esta revista como en la Imprenta Madero.

En 1971, Octavio Paz, solicitó a Rojo el diseño de la revista Plural, de la cual sólo diseñó la tipografía de la cabeza y los titulares, y con Kazuya Sakai elaboró el esquema gráfico. Esta revista se imprimió en Imprenta Madero, por lo que posteriormente, Rojo diseñó las portadas, que ya contaban con una cabeza trazada por Luis Miguel Quezada. Diseñó durante algún tiempo La Gaceta del Fondo de Cultura Económica (que continuaron Germán Montalvo y Efraín Herrera) y la efímera revista de cine Imágenes, en la que contó con la ayuda de María Figueroa. Y en el diseño de la Revista Artes Visuales lo asistió Pablo Rulfo.

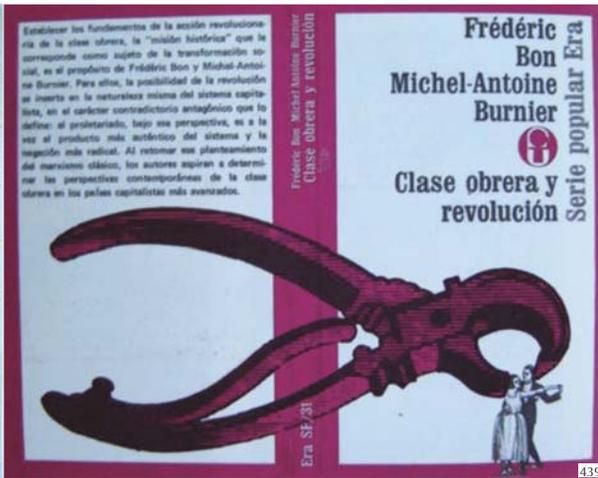
Diseñó las letras de los títulos de las películas: Torero, Nazarín y Pedro Páramo, así como los alfabetos de la revista Plural y de las publicaciones del Fondo de Cultura Económica.

El trabajo constante y el intercambio con jóvenes ayudantes convirtieron a Vicente Rojo en el maestro de una generación de diseñadores entre los que destacan Adolfo Falcón, Bernardo Recamier, Rafael López Castro, Luis Almeida, Germán Montalvo, Efraín Herrera, Pablo Rulfo, María Figueroa, Isaac Kerlow, Peggy Espinosa, Alberto Aguilar y Azul Morris. Ellos conformaron, en la década de los setenta, el Grupo Madero.

El trabajo de estos jóvenes se realizaba bajo la dirección de Rojo y bajo el concepto de "taller". Según palabras de Luis Almeida:



438. Cartel cinematográfico, *María de mi corazón*, 1979. Colaboración de Germán Montalvo.



439. Portada libro, *Clase obrera y revolución*, 1975.

"Dentro del taller trabajábamos con métodos sujetos, en la parte estética, por las influencias culturales que se propiciaban en la Imprenta (pues se dieron cita y encuentro la parte más representativa del pensamiento mexicano) y en lo técnico, por los procesos de impresión disponibles y modificables para la imaginación de los técnicos que ahí laboraban. Cada trabajo realizado, al salir de las máquinas, se llevaba inmediatamente a un muro, donde era expuesto; en ese panel se encontraban desde una portada, una revista, un boletín, hasta un grupo de carteles, e inmediatamente como espectador, analizabas la disposición de elementos compositivos, la selección tipográfica, los colores, los barridos y las mezclas de los mismos y los demás componentes visuales. Todos intercambiaban experiencias al tiempo que se resolvían problemas, una experiencia se sumaba a otra y, en una cadena de soluciones, se construyó un estilo. En este retroalimentarse con el trabajo de los otros, íbamos, cada uno, descubriendo e intentando aprender el oficio propio. La metodología de trabajo era, en esencia, un laboratorio de producción e investigación, no había teoría del diseño exactamente, sino una aplicación acierto y error y la acumulación de experiencia colectiva... El taller de Madero es el primer espacio donde el diseñador y la industria trabajaron juntos, donde se dio que un proceso de impresión estuviera incorporado al diseño".<sup>79</sup>

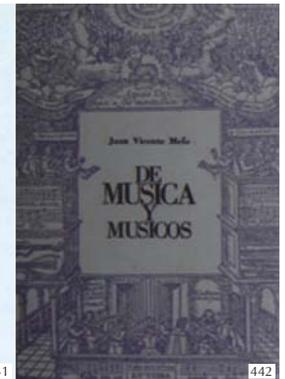
<sup>79</sup> Texto de la Ponencia de Luis Almeida "Imprenta Madero" en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, Noviembre de 2005



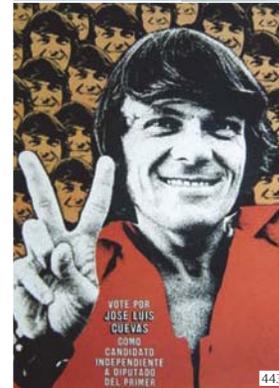
440



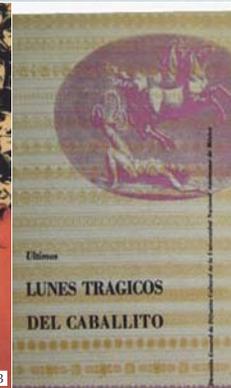
441



442



443

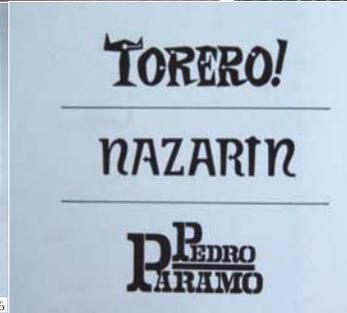


444

445



446



447



448



449

440. Logo, *Directores Asociados*, 1972. 441. Cartel, *Homenaje a Eric Satie*, 1965. 442. Portada libro, *De música y músicos*, 1967. 443. Cartel, *José Luis Cuevas*, 1970. 444. Portada y contraportada libro, *Lunes trágicos del caballito*, 1958. Con la colaboración de Max Aub. 445. Portada, *Revista Plural*, Núm 15, 1978. 446. Invitación, *Exposición Vicente Rojo*, 1967. 447. Tipografía de los títulos de las películas, *Torero* y *Pedro Páramo* de Carlos Velo y *Nazarin* de Luis Buñuel, Producciones Barbachano Ponce, 1966. 448. Portada libro, *Principados y Potestadas*, 1969. 449. Invitaciones circulares, *Presentación del juego de la doble memoria*, 1972.



450  
450. Logotipo, *Olimpiadas México*, 1968

Sistema de comunicación visual de los XIX Juegos Olímpicos de 1968

El diseño gráfico profesional en México tiene una historia relativamente corta. Los Juegos de la XIX Olimpiada de 1968, marcaron la pauta para que toda aquella actividad de comunicación visual que se mostraba formalmente en ciertos ámbitos del país se orientara a caminos académicos, en ese sentido este sistema de comunicación visual fue el detonante del origen universitario del diseño gráfico mexicano.

El vasto programa de información llevado a cabo por el Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada se dividió en dos fases. La primera, el Programa de Identidad Olímpica, que consistió en la creación de la imagen de la Olimpiada en México y su difusión mundial. La segunda, consistió en la transmisión viva de los eventos deportivos.

México buscó imprimir un estilo propio a este evento de interés universal, por lo que se le solicitó al arquitecto Pedro Ramírez Vázquez desarrollara el Programa de Identidad Olímpica. Para este fin, creó los Departamentos de Publicaciones y Diseño Urbano, en los que fungió como director general, invitó al diseñador estadounidense Lance Wyman para desarrollar el programa de comunicación visual; el programa del diseño urbano estuvo a cargo del arquitecto Eduardo Terrazas y por último la dirección de publicaciones por Beatrice Trueblood.

Con el logotipo *MEXICO 68* cuyo origen geométrico son los cinco anillos olímpicos, se conoció y difundió esta Olimpiada por todo el mundo. El arte de los indios huicholes de México inspiró a su vez el diseño del cartel *MEXICO 68*. Con el fin de crear un lenguaje universal se diseñó un símbolo para cada uno de los deportes y eventos culturales, así como los diferentes servicios públicos. Uno de los legados más importantes de este Programa consistió en el material impreso producido por el Departamento de Publicaciones del Comité Organizador. De las publicaciones más relevantes, fue el boletín de lujo *MÉXICO 68 XIX OLIMPIADA* impreso a todo color y editado por separado en español, francés, e inglés. Junto con la serie de once de estos boletines que sumaron un total de 275 000 ejemplares.

Se editaron 44 Cartas Olímpicas (acompañadas de sus respectivas reseñas gráficas) -también en tres idiomas- con un total de 3 661 450 ejemplares, que se distribuyeron al Comité Olímpico Internacional, Comités Olímpicos Nacionales, Federaciones Internacionales y Nacionales de Deportes, centros culturales, universidades, clubes, embajadas, prensa, revistas, y otras organizaciones y personalidades del mundo.





455. Artículos Promocionales.

456. Pendones.

457. Carteles.

458. Carteles.

Para el interior de los sitios de competencia se usó el color simbólico de cada deporte aplicándolo a diferentes elementos: estandartes, muros, mamparas, etc., dándose así al conjunto mayor unidad con el resto del Programa. El diseño del pebetero olímpico, construido en acero inoxidable, y su pedestal de concreto, así como el podium, fueron diseñados también por este Departamento.

El Comité Organizador realizó numerosas exposiciones –entre ellas 650 plegables- diseñadas para exhibirse tanto en México como en el extranjero. El 6 de febrero de 1968 se inauguró la exposición de “Deportes en el Arte Precolombino” en ocasión de los X Juegos de Invierno en Grenoble, patrocinada por el Ministro de Cultura de Francia, André Mairaux, y el Presidente del Consejo de la Ciudad de París, Miguel Caldegués, incluía 85 piezas exponentes de las culturas prehispánicas de México – Olmeca, Teotihuacana, Maya, Mexica, Huasteca y de Occidente. Charles de Gaulle, entonces Presidente de Francia, visitó esta exposición presentada más tarde en el Museo Cernuschi y en el edificio de la Radio Francesa de París.

En junio de 1968, el *New York Graphic Center* invitó al Comité a exponer las publicaciones y diseños del Programa de Identidad Olímpica. *El cartel MEXICO 68* estuvo incluido en la exposición “Palabra e Imagen” en el Museo de Arte Moderno de Nueva York.

Asimismo, el *Programa de Identidad Olímpica* estuvo presente en la XIV Trienal de Milán, los meses de junio y julio de 1968. Para esta exposición el Departamento de Diseño Urbano construyó el pabellón que representó a México, en el que se generó un tratamiento tridimensional al logotipo *MEXICO 68*. En él se exhibieron símbolos, carteles, publicaciones, globos olímpicos y el diseño urbano de la Ciudad de México durante los Juegos.

En ocasión de la XV Conferencia General de la UNESCO en París, se inauguró, el 18 de octubre de 1968, una exhibición que presentó el sumario del Programa Cultural por medio de un sistema basado en multipantallas con transparencias que cambiaban continuamente.

En la Ciudad de México, en la planta baja del edificio del Comité Olímpico ubicado en el Paseo de la Reforma se instaló la “boutique” olímpica con una cafetería -donde se vendían *souvenirs*- decorada con el diseño del logotipo 68 en colores magenta y naranja. Se presentó también una exhibición del Programa de Identidad Olímpica con base en los materiales creados por el mismo programa, colocados sobre superficies transparentes flanqueadas por otras reflejantes, logrando una impresión de multiplicidad de imágenes y transparencias.

Se diseñaron también certificados, menús, papelería especial, formularios, invitaciones y una variedad de promocionales oficiales que ostentaban diferentes versiones de los motivos básicos.

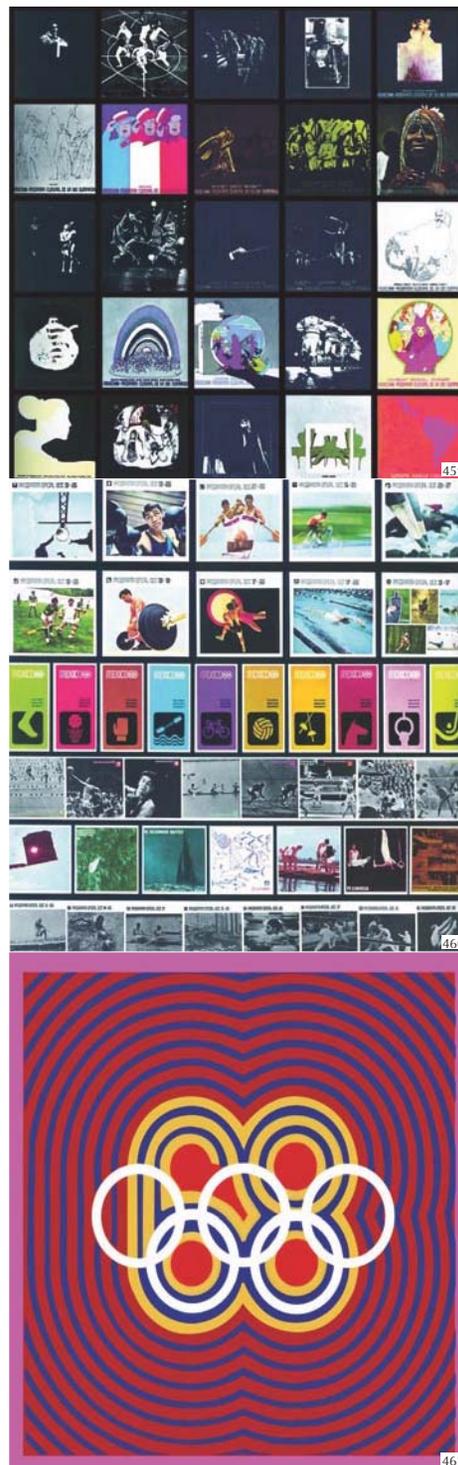
Se diseñaron las *medallas conmemorativas* y las diferentes series de *timbres* emitidos en ocasión de los Juegos que constituyeron otro medio de promoción mundial. Hubo cuatro emisiones preolímpicas: la primera ilustrada con figuras prehispánicas de cerámica, relacionadas con el deporte; la segunda, con bosquejos de temas deportivos del pintor Diego Rivera; la tercera y la cuarta, con siluetas de atletas. El 12 de octubre de 1968 se emitió otra serie con motivo de la apertura de los Juegos en la que se mostraban las instalaciones deportivas y elementos del Programa de Identidad Olímpica. Al mismo tiempo se tiró una emisión con la Antorcha Olímpica.

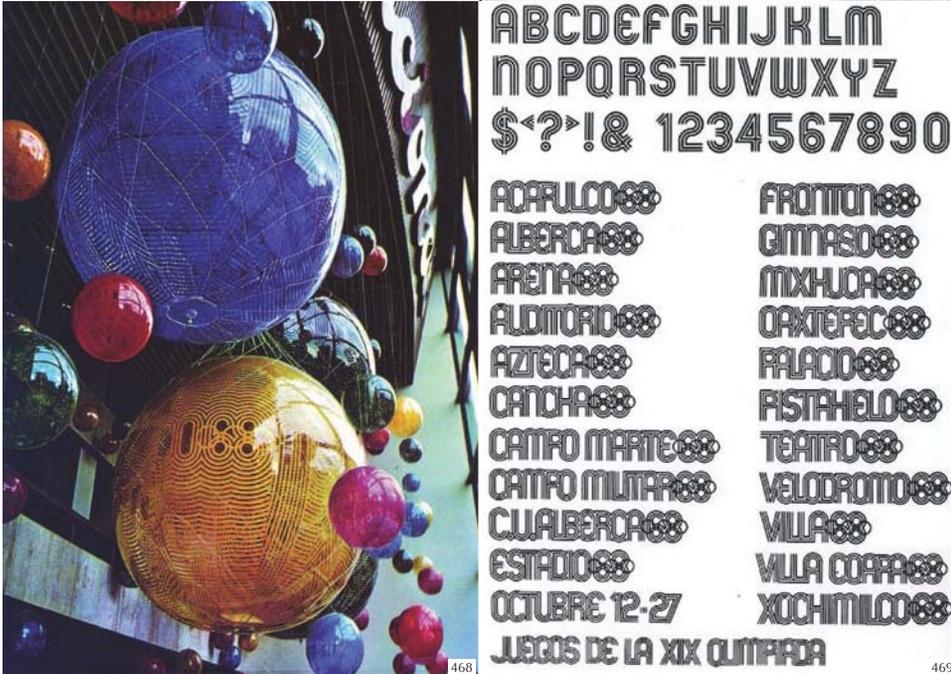
El 23 de diciembre de 1966 el Congreso de la Unión autorizó que la Secretaría de Hacienda acuñara una moneda de plata con valor de \$ 25.00. Una cara de la moneda ostenta el emblema nacional y su reverso la figura prehispánica conocida como el "Jugador de Pelota". La primera emisión de esta moneda llegó a 250 millones de pesos y la segunda a 500 millones.

La segunda fase de este vasto programa de información consistió, en la transmisión directa por todos los medios informativos, del desarrollo de las competencias desde los diferentes escenarios en que se verificaban.

Los Juegos de la XIX Olimpiada fueron, sin duda alguna, el evento mexicano mejor difundido en la historia de las comunicaciones modernas. El Comité Organizador no escatimó ningún esfuerzo al proporcionar todas las facilidades necesarias para lograr tan amplia difusión. Tres centros de prensa y dieciséis subcentros funcionaron día y noche desde el 3 de septiembre hasta el 15 de noviembre. La primera transmisión a colores de los Juegos Olímpicos llegó a 600 millones de televidentes en todo el mundo gracias a las facilidades proporcionadas por la Secretaría de Comunicaciones y Transportes de México en colaboración con el Comité Organizador.

Los principales centros de prensa estuvieron localizados en la Villa Olímpica, en el Hotel María Isabel y en la Torre de Telecomunicaciones. El más importante -en Villa Olímpica- estaba equipado con aparatos de transmisión modernos y contaba con áreas para entrevistas y traducciones, un salón equipado por Olivetti con 153 máquinas de escribir para 55 idiomas, cubículos individuales para periodistas, cuartos oscuros con equipo de revelado automático, servicios postales, telefónicos, telegráficos y aduanales, salas de descanso y servicios de bar y restaurante. Se proporcionaron toda clase de facilidades para la recepción, transmisión y duplicación de resultados, impresión de boletines y otros comunicados.





465. Imagen Huichol. 466. Anuncio camión. 467. Señalización. 468. Globos. 469. Alfabeto. 470. Moda.

Los otros dos grandes centros de prensa contaban con los mismos servicios aunque en menor escala. Cada uno de los escenarios de competencias tenía un subcentro de prensa.

Dentro de la red de centros y subcentros, los periodistas disponían de 147 cabinas de teléfonos de larga distancia, 877 teletipos, 23 aparatos de foto telegrafía y 83 máquinas de télex. Se contaba con 385 teléfonos adicionales en las salas de noticias y 345 en los lugares de prensa de los sitios de competencias. Se proporcionaron 900 televisores a los periodistas para que siguieran los eventos que se realizaban en otros sitios. Los centros y subcentros de prensa estaban comunicados por medio de una red interna que permitía la recepción casi instantánea de resultados de todas las competencias en desarrollo. Se transmitieron un total de 7.6 millones de señales durante los quince días de los Juegos. Los siguientes datos indican hasta qué punto se utilizaron estos servicios: 12 356 llamadas de larga distancia con una duración total de 2 059 horas y 10 minutos; 7 476 mensajes de télex con un total de 4.8 millones de palabras; 7 037 envíos telegráficos con un total de 1.7 millones de palabras; y 38 876 telegramas privados con un total de 777 520 palabras.

Además, entre el 12 y el 27 de octubre, se hicieron 4 500 ampliaciones de fotografías, se distribuyeron 152 000 piezas de correspondencia, 13 000 boletines de información y 3 400 sumarios de resultados con un total de 25 millones de páginas. Se hizo también envío aéreo de 1369 paquetes.

Para la transmisión internacional de los juegos por televisión, se instaló una estación terrestre en Tulancingo, Edo. de Hidalgo, que envió las señales a un satélite para reemisión a Europa. Este sistema se utilizó durante un total de 225 horas y 14 minutos. El resto de la transmisión internacional, así como la nacional, se llevó a cabo por medio de la red nacional de microondas. El tiempo total de cobertura a colores con canales de audio fue de 938 horas y 39 minutos de las cuales 720 fueron de transmisión internacional. Las imágenes fueron escogidas por los miembros del Pool Internacional.

A través de toda la República Mexicana se dio atención especial a la radiodifusión de los Juegos. Desde el 12 hasta el 27 de octubre, aproximadamente 498 estaciones de radio locales difundieron informes y resultados sobre eventos deportivos. En el interior de la República, 39 ciudades recibieron 218 horas y 19 minutos de transmisión por televisión.

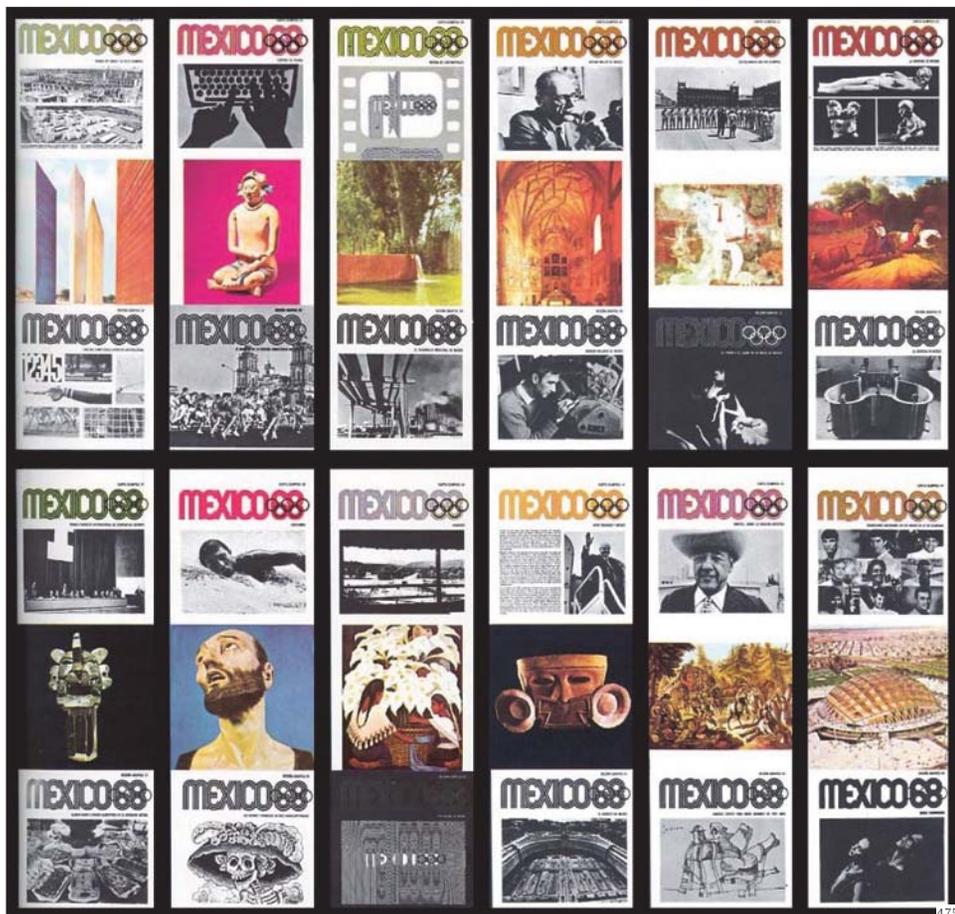


471. Folletos.

472. Cartas.

473. Cartas.

474. Mapa.



475. Folletos.

El Comité Organizador proporcionó 150 mil pies de película de los eventos deportivos y de la Olimpiada Cultural para los noticieros de televisión de México. Se instalaron 826 televisores en sesenta escuelas del Distrito Federal para beneficio público, que posteriormente fueron donados a la Secretaría de Educación Pública para formar parte de un sistema educativo de circuito cerrado. Durante los Juegos, una unidad móvil de televisión, con pantalla de 8 metros, propiedad del Comité Organizador, circuló por los parques públicos, proporcionando a un gran número de personas imágenes del desarrollo de los Juegos.

La Oficina de Acreditación de Prensa registró a 4377 representantes del medio de comunicaciones, el mayor número jamás reunido para cubrir un evento. Este incluía periodistas, fotógrafos, camarógrafos, comentaristas, técnicos, intérpretes, personal administrativo de radio y televisión, así como reporteros y representantes de agencias internacionales de noticias. El número de representantes mexicanos acreditados fue de 355.

En cumplimiento de la Regla 54 del COI, el Departamento de Publicaciones ha producido esta Memoria Oficial de los Juegos de la XIX Olimpiada, que consta de 5 volúmenes y que requirió el esfuerzo de 191 personas de ese Departamento. Tomando en cuenta la magnitud del Programa de Información y de la difusión general, México, además de haber dado un gran impulso al movimiento olímpico mundial, generó también una campaña de publicidad sin paralelo en su historia, que ha contribuido a dar al mundo una imagen real del México de nuestros días.

En este capítulo se muestra la complejidad e impacto que este sistema de comunicación provocó no sólo en el ámbito internacional, a nivel de difusión, sino sustantivamente en el ámbito nacional, donde se pensó al diseño gráfico como una posibilidad profesional. No se quiere decir, que no existiera anteriormente el diseño gráfico formal en nuestro país, pero éste se daba desde la perspectiva de los artistas, dibujantes publicitarios e impresores y no desde la visión universitaria del diseñador la comunicación visual.



476. Boletaje.



477. Boletaje.



478  
478. Logo.

Sistema de Comunicación del Sistema de Transporte Metropolitano de la  
Ciudad de México en 1969.

Otro acontecimiento que propició la consideración de profesionalizar en términos universitarios al diseño gráfico, fue el diseño del sistema de comunicación del Sistema de Transporte Colectivo Metropolitano de la Ciudad de México en 1969.<sup>80</sup> Surgido ante la necesidad de ofrecer a la creciente población urbana una opción de transporte rápido, que además mostrara un nivel de modernización y eficiencia.

La construcción de la primera etapa de este sistema de transporte (1967-1972) estuvo dirigida por el arquitecto Ángel Borja quien integró equipos de trabajo multidisciplinarios para la realización de trazos definitivos de las líneas del Metro y la selección de materiales nacionales de alta durabilidad y fácil mantenimiento. Este grupo contó con la asesoría de experimentados arquitectos como Enrique del Moral, Félix Candela, Salvador Ortega y Luis Barragán.

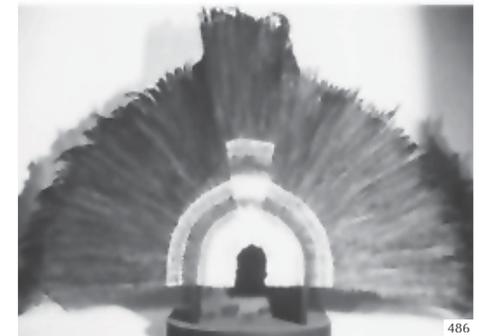
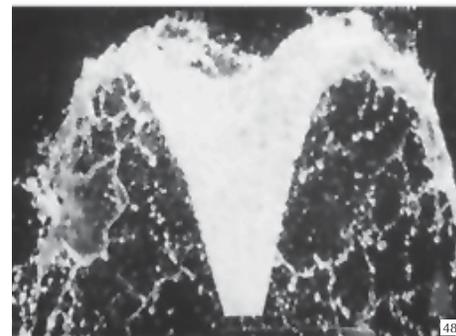
La construcción de este transporte, implicaba orientar a los usuarios de manera precisa, sencilla y eficiente, para lo que se solicitó al diseñador Lance Wyman, la realización de un sistema de comunicación que incluía la imagen del sistema de transporte y los símbolos de las tres primeras líneas.

El criterio de cual partió Wyman para el diseño del sistema, tuvo que ver fundamentalmente con las características histórico-urbanísticas de la ciudad en esa época.

El diseño de la identidad del Metro se basó en la idea de considerar al Zócalo de la Ciudad de México, como el punto de partida hacia los cuatro puntos cardinales del D. F. así, se representó en el corte de tres líneas que forman una "M", las tres líneas del Metro, dándosele un color naranja para hacerlo coincidir con el color de los vagones adquiridos.

Esta primera etapa consta de tres líneas:

- Línea 1 Zaragoza-Chapultepec
- Línea 2 Tacuba-Taxqueña
- Línea 3 Tlatelolco-Hospital General



<sup>80</sup> La información fue obtenida a través de testimonios verbales de funcionarios del Sistema de transporte y de algunas fotocopias de documentos que se nos proporcionaron en la misma institución, debido a que aunque existe la información original, no se tiene identificada.

Se diseñaron además: símbolos informativos, *boletos*, *símbolos direccionales*, *preventivos*, *restrictivos*, *tipografía METRO* y la imagen de cada una de las estaciones, que sintetizan una imagen real, evocadora de un aspecto importante del lugar, un hecho histórico, un hito o una actividad del sitio en el que se ubica la estación. Los símbolos de todas las estaciones del Metro tienen en su diseño una envolvente común, trazada con las mismas medidas y en base al símbolo básico del Metro.

La segunda etapa de construcción (1977-1982) se inicia con la creación de la Comisión Técnica Ejecutiva del Metro, quien se encargó de la construcción de las ampliaciones de la red. Más tarde en 1978 se crea la Comisión de Vialidad y Transporte Urbano del Distrito Federal (COVITUR), quien se responsabilizó de proyectar, programar, construir, controlar y supervisar las obras de ampliación, adquirir los equipos requeridos, y hacer entrega de las instalaciones y equipos para su operación y mantenimiento.

En esta etapa se construye la prolongación de la Línea 3: hacia el norte de Tlatelolco a la Raza, y hacia el sur del Hospital General a Zapata. Se preparó un Plan Rector de Vialidad y Transporte del Distrito Federal que incluyó el primer Plan Maestro del Metro (1980) y se construyeron las líneas 4 y 5 a cargo de la empresa de Sistemas de Transporte Metropolitano, S. A. del consorcio ICA.



Hasta aquí hemos expuesto los trabajos y eventos de los artistas y diseñadores gráficos que en nuestro país han sido relevantes, la producción de medios y sistemas de comunicación visual tanto los ámbitos culturales como institucionales de nuestro país, nos permite ver que sus procesos de diseño se vincularon estrechamente al contexto histórico-cultural de la época, imprimiéndoles un estilo que refleja diversas concepciones de México y sus vínculos con el resto del mundo.

La pluralidad cultural y profesional de la que emanó el diseño gráfico de esta etapa, la convierte en el inicio de una imprescindible profesionalización de actividad y su entrada formal a las universidades del país. Por tal motivo en el siguiente apartado presentamos una breve semblanza de las instituciones educativas que dieron origen al diseño gráfico universitario.







La revisión teórico-metodológica e histórica que se realizó en esta investigación, nos permite comprobar que el diseño gráfico es una disciplina que ha constituido bajo una plataforma transdisciplinar su propio lenguaje, sus paradigmas y un impacto histórico en las formas de comunicación visual que se han desarrollado en las diferentes culturas del mundo.

El diseño gráfico surge con el propósito de elaborar mensajes visuales como respuesta a las necesidades de comunicación de las sociedades. Y es básicamente con el desarrollo del capitalismo, que esta actividad aparece en la escena histórica desempeñando un papel fundamental en el impulso económico de las incipientes industrias de finales del siglo XIX y la consolidación de éstas durante el siglo XX. Esta circunstancia le da una función social distinta, con respecto al ámbito de su origen: el arte, ubicándolo en el proceso de comunicación visual, en el cual el diseñador se convierte en el interprete que codifica información con cierta intención comunicativa que persuadirá a muy diversos grupos de receptores.

En la codificación de los mensajes visuales intervienen diversos procesos que se interrelacionan y que constituyen áreas de trabajo y de estudio del diseño gráfico en las cuales han intervenido disciplinas como: comunicación, semiótica, sociología y filosofía entre otras, así como actividades especializadas: dibujo, ilustración, fotografía, etc. Este hecho le ha permitido al diseñado gráfico planear, organizar y sistematizar su labor en el diseño de la comunicación visual generando modelos metodológicos particulares que apoyan con mayor objetividad la intención comunicativa, la delimitación de los canales o medios de comunicación, así como las técnicas e instrumentos que se utilizan en el proceso proyectual.

Sumado a esto existe una particularidad en el diseñador gráfico, un factor subjetivo, la creatividad, de la cual no se puede prescindir debido a que es la capacidad de analizar una problema desde diversas perspectivas y solucionarlo de acuerdo las necesidades de comunicación planteadas por un emisor y la consideración de las formas específicas de percepción de los receptores.

Por otro lado el factor estético está presente en el diseño de los mensajes visuales, pero no bajo la concepción de lo bello, sino de la elaboración de un diseño adecuado al contexto comunicacional en el que se presentará el mensaje, esto significa, considerar la intención comunicativa del emisor, las condiciones socioculturales del receptor y el

tipo de lenguaje y estilo visuales predominantes de la época para que el mensaje cumpla adecuadamente con el propósito de persuadir.

El mensaje visual (objeto de trabajo y de estudio del diseño gráfico) en el marco de un proceso de comunicación lo definimos como un texto, es decir un discurso que se configura bajo ciertas condiciones de producción y reconocimiento. La configuración visual del texto es un proceso que se desarrolla en la mente del intérprete (diseñador): selecciona componentes significantes (signos), recurre a un lenguaje visual particular conformado por códigos morfológicos, cromáticos, tipográficos y fotográficos los organiza lógicamente y estéticamente para obtener el contenido y la forma que expresan y dan sentido a la información, constituyéndose como un texto visual, un discurso condicionado por los propósitos comunicacionales a los que se destina, de esta manera podemos identificar discursos publicitarios, propagandísticos, educativos, plásticos y ornamentales entre otros.

Por otro lado los mensajes visuales están ubicados en diversos y diferentes canales o medios de comunicación, que en el ámbito del diseño gráfico es posible definirlos y organizarlos por sus características físicas y sus condiciones de configuración esto nos proporciona una tipología de géneros entre los que se definen el editorial, paraeditorial, extraeditorial, informativo, ornamental, narrativo lineal y narrativo no lineal.

Así la ciencia de la comunicación, la semiótica, la filosofía, la metodología, la lingüística han sido ámbitos de conocimiento que han proporcionado a diseño gráfico el lenguaje teórico necesario para constituir su propio marco de referencia como una disciplina con un objeto de estudio delimitado, una metodología adecuada a sus necesidades proyectuales, así como un campo fértil para la investigación, desde la cual se ha generado un abanico de reflexiones que ha contribuido al reconocimiento del diseño como una profesión imprescindible para la sociedad.

Identificar y reconocer al diseño gráfico como una disciplina y una actividad profesional de gran importancia en el desarrollo de las sociedades capitalistas e inclusive en su momento de las socialistas, nos permitió precisar el significado histórico que ha tenido el lenguaje visual particularmente del arte pictórico en el origen y la configuración de las formas que se expresan en los mensajes visuales diseñados en primera instancia por pintores, dibujantes e inclusive impresores.

El panorama de la relación entre la pintura y el diseño gráfico resultó compleja sin embargo para comprender ese vínculo, iniciamos la revisión histórica a partir de los estilos, vanguardias y movimientos que influyeron con un lenguaje visual específico a los diseños de comunicación visual de finales del siglo XIX y durante todo el siglo XX. Cabe señalar que ese lenguaje visual, no es un hecho aislado ni se constituye intuitiva o aleatoriamente, éste se ve nutrido por las formas de pensamiento, las condiciones socioeconómicas y culturales que predominaron en esas épocas.

Ese lenguaje visual emanado del arte ha generado también estilos en el diseño gráfico, esta revisión nos permitió ubicar a México como un país latinoamericano que no estuvo al margen de la influencia del modelo occidental. Sin embargo es necesario decir que aunque el diseño gráfico y el arte pictórico han estado estrechamente vinculados, sus propósitos y funciones sociales son sustancialmente distintas. Y aunque no es motivo de esta tesis, y es una discusión añeja al interior de nuestra institución, reiteramos que el diseño gráfico, es una disciplina de comunicación visual que tiene como propósito central elaborar mensajes visuales del cual el diseñador es el intérprete de la información que proporciona un emisor. Mientras que en el arte el contenido y la forma responde directamente a los valores estéticos de quien la realiza, en el artista recae la responsabilidad de interpretación de su realidad o inclusive de su subjetividad. Y sin embargo no hay divorcio entre ellos.

La revisión histórica del desarrollo del diseño gráfico en México, es importante por varias razones: en primer lugar porque nos permite conocer el tipo de mensajes, los medios que se utilizaban para comunicarse en un país tan sui generis y con una cultura tan diversa que sin duda requirió de utilizar lenguajes visuales que se adecuaron a las condiciones socioculturales de nuestra población. En segundo lugar, el desarrollo de una comunicación visual que se encontró estrechamente ligada a la dinámica de los sucesos políticos, económicos, sociales y culturales de nuestro país. Y en tercer lugar la importancia de la labor e influencia de artistas plásticos en la consolidación de nuestro diseño gráfico.

En este breve recorrido histórico logramos identificar a los personajes que marcaron la pauta de la profesionalización del diseño en nuestro país, conocimos los productos de una creatividad y una concepción estética encaminada a la comunicación.

Las décadas (1960-1970) tratadas en esta investigación, muestran claramente la formalidad con la que se inicia el diseño de una comunicación visual dedicada a una cultura visual y una forma de percibir la realidad muy particular de los mexicanos de aquella época que se incorporaban a una sociedad moderna, a la nueva sociedad de consumo.

México abrió sus puertas al mundo en muchos sentidos, y una de ellas fue artistas extranjeros como Miguel Prieto y Vicente Rojo, quienes junto con buena parte de la clase intelectual de nuestro país crearon un concepto de diseño gráfico consciente de su intención comunicativa, sin dejar a un lado la organización del contenido y la forma y su factor estético.

Por otro lado, a través de el Arquitecto Pedro Ramírez Vázquez llega a nuestro país el diseñador estadounidense Lance Wyman quien junto con un grupo de jóvenes mexicanos diseñan el primer sistema de comunicación visual de los Juegos Olímpicos de 1968, del cual México fue sede. En 1969, desarrolla también el sistema de señalización del Transporte Metropolitano de la Ciudad de México. Eventos que contribuyeron al origen escolarizado del diseño gráfico, aunque cabe mencionar que ya habían antecedentes, como el dibujo publicitario que se impartía en la ENAP, pero es la Universidad Iberoamericana la que la establece como licenciatura.

Así bajo la tipología de discursos y géneros propuestos en el marco teórico de esta investigación, se realizó una compilación de los trabajos hechos por algunos de los más importantes diseñadores mexicanos, cumpliendo el propósito de registrar históricamente aquellos medios de comunicación visual que provocaron un gran impacto en el México de los sesenta y setenta. Es importante aclarar que la compilación de trabajos de diseño gráfico de esas épocas, resultó muy complejo, implicando una labor ardua, dado que no existen archivos públicos y la bibliografía es un tanto escasa, lo que requiere sin duda del trabajo de un equipo.

La importancia de una revisión histórica del diseño gráfico en nuestro país, la comprensión del contexto en el que se ubican sus mensajes en una sociedad tan compleja como la mexicana, conocer los vínculos que se establecen a partir del diseño de la comunicación visual nos deja la posibilidad de entender las características y naturaleza de las diversas expresiones sociales, políticas, culturas y económicas de nuestra sociedad.

En este sentido hemos presentado una síntesis de las condiciones histórico-culturales de las décadas de estudio, como marco de referencia que influyó en el lenguaje visual del diseño de esa época.

Conocer en una primera instancia la posibilidad de una reflexión teórica y realizar una lectura visual de nuestra propia creatividad, es valorar que nuestra profesión tiene una primordial función social, provoca continuar con la investigación que procure aportaciones que contribuyan a la mejor formación académica e intelectual de los profesionales de la comunicación visual. Además de dejar testimonios académicos, de que también con otros ámbitos de conocimiento y del arte compartimos y hacemos nuestra propia historia.



- ACHA, Juan. **Introducción a la teoría de los diseños**. 2ª. Edición, Trillas, México, 2002, pp. 169
- AICHER, Otl. **El mundo como proyecto**  
3ª Edición. Gustavo Gilli. Barcelona. 2001. pp. 183
- ALMEIDA, Luis. **Treinta años de diseño gráfico 1970-2000**. Fonca, México, 2000, pp. 87
- ARHEIM, Rudolf. **El pensamiento visual**.  
1era. Reimpresión. Paidós estética. Barcelona. 1998. pp. 363
- BAUMAN, Zygmunt. **La cultura como praxis**. Paidós studio. Barcelona. 2002. pp. 374
- BERGER, John. **Modos de ver**. 5ª. Edición Gustavo Gilli. Barcelona. 2000. pp. 169
- BOLLNOW, Otto. **Introducción a la filosofía del conocimiento**.  
Ammorortu Editores, Argentina, 1976, p.p.166
- BURDEK, E. Bernhard. **Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial**. Tercera edición. Gustavo Gilli . Barcelona, 1994. p.p. 390
- CORONEL, Rivera Juan. Et. Al. **Un siglo de arte mexicano. 1900-2000**.  
CONACULTA, INBA y Landucci Editores, México, 1999. p.p. 315
- CORRAL, Manuel. **La ciencia de la comunicación en México**. 4ª. Edición. Trillas. México 1997. pp. 146
- DE FLEUR y Ball. **Teorías de la comunicación de masas**. Rokeach Reimpresión. Paidós. México. 2001. pp. 463
- DELGADO de Cantú Gloria. **Historia de México. Estado Moderno y crisis en el México del siglo XX**, 3ª. Edición, Addison Wsley Logman, México, 1996, pp. 566
- DEL CONDE, Teresa y Franco Calvo E. **Historia Mínima del Arte Mexicano en el siglo XX**. En [www.arts-history.mx/artmex/](http://www.arts-history.mx/artmex/)
- Enciclopedia. **El impresionismo y los inicios de la pintura moderna**. Editorial Planeta. España, 1999
- Enciclopedia. **Doce mil grandes. Diseño y Fotografía**. PROMESA, México, 1982
- FIGUEROA, Navarro, Carlos. **Creatividad, diseño y tecnología** 1ª. Reimpresión. Plaza y Valdés. México 2002. pp. 221
- FRASCARA, Jorge. **Diseño Gráfico y Comunicación**. 7ª. Edición, Ediciones Infinito, Buenos Aires, 2000. pp. 127.

HABERMAS, Jürgen. **Ciencia y técnica como “ideología”**, Red Editorial Iberoamericana, México, 1993, p.p. 129

CHALMERS, Alan. **¿Qué es esa cosa llamada ciencia?** 18ª. Edición, Siglo XXI, México, 1996, p.p. 245

GARCÍA, Olvera Francisco. **Reflexiones sobre el diseño**. UAM, México, 1996. pp. 185

GONZÁLEZ, Reyna S. **Manual de redacción e investigación documental**, 1era. Reimpresión, Trillas, México, 1990, p.p. 204

GRUPO MIRA. **La gráfica del 68. Homenaje al Movimiento estudiantil**. 3ª. Edición, UNAM, México, 1993, pp.119

LARA, Elizondo Lupina. **Visión de México y sus artistas. Siglo XX 1951-2000**. Qualitas, México 2001. p.p. 277

LÓPEZ, Ruiz Miguel. **Normas técnicas y de estilo para el trabajo Académico** UNAM, México, 1995, p.p. 148

LUCIE-SMITH, Edward. **Artes visuales en el siglo XX**. Konemann, Singapur, 2000. pp. 400  
MEGGS, Philip. **Historia del diseño gráfico**. 3ª. Edición Mc Graw Hill, México, 2000. pp. 515

MATTELART, Armand. **Historia de las teorías de la comunicación**. Paidós. Barcelona. 1997.pp. 142

MATTELART, Armand **Historia de la sociedad de la información**. 2ª edición. Paidós. Barcelona. 2002.pp. 193

**Miguel Prieto. Diseño Gráfico**. CONACULTA, UNAM UAM...México, 2000, pp.109

MOLES, Abraham **La imagen comunicación funcional**. 2ª. Reimpresión. Editorial Trillas. México. 2001.pp. 271

MOLES Abraham y Costa Joan. **Publicidad y diseño. El nuevo reto de la comunicación**. Ediciones Infinito. Argentina. 1999.pp. 163

MULLER-Brockmann, Josef. **Historia de la comunicación visual**. Gustavo Gili, Barcelona, 1988, pp. 173

PADUA, Jorge. **Técnicas de investigación aplicada a las ciencias sociales** 7ª. Reimpresión, FCE, México, 2000, p.p. 360

PONCE, Armando (Coordinador). **México su apuesta por la cultura**. Grijalbo, Proceso y UNAM. México, 2003. p.p. 760  
RAFOLS. J.F. **Historia del Arte**. 3ª. Edición, Editorial Óptima, España, 2001, pp. 638

ROJO, Vicente. **Diseño Gráfico**, 2ª. Edición Vicente Rojo/Ediciones ERA, 1996, pp. 93

RODRÍGUEZ , Morales Luis. **Para una teoría del diseño**, UAM, México, 1989, pp.125

RUHRBERG, et.al. **Arte del siglo XX**. Océano, España, 2003, pp. 840

SATUÉ, Enric. El diseño gráfico. **Desde los orígenes hasta nuestros días**. Alianza Forma, 9ª. Reimpresión, Madrid, 1999. p.p. 500

SEXE, Nestor. **Diseño. com**, Editorial Paidós, Argentina, 2001, pp. 281

TÉLLEZ, Eduardo e Iturbe Roberto. **Marcas, Símbolos y Logos en México**. Tomos 1 y 2 , Editores Roberto Iturbe y Eduardo Téllez, México 1985.

TIBOL, Raquel. **Historia general del Arte Mexicano. Época Moderna y Contemporánea**, Editorial Hermes, México, 1975

VILCHIS, Esquivel Luz del Carmen. **Metodología del diseño**. Fundamentos, 3ª. Edición, Editorial Claves Latinoamericanas, UNAM, México, 2002.

VILCHIS, Esquivel luz del Carmen. **Diseño universo de conocimiento**, 2ª edición, Editorial Claves Latinoamericanas, UNAM, México, 2002.

VIVALDI, Martín. **Curso de redacción**, XXVI edición, PARANINFO, España,1997, p.p. 491.

ANEXOS Y CUADROS HISTÓRICOS

## GOBIERNO DE ADOLFO LÓPEZ MATEOS 1958-1964

### Política interna

Fortalecimiento del sistema político: nueva política social

Búsqueda de paz social evitando los medios represivos

Nuevo reparto agrario. Mejoramiento de salarios

Elecciones en 1964

Evitar que los líderes tomen fuerza

Equilibrio al proceso electoral. Nueva Ley

Reforma electoral. Diputados del Partido

### La Revolución equilibrada

Reactivación de la economía

Labor legislativa

Aprovechamiento de recursos naturales, Servicios públicos y seguridad social. Fomento económico. Nacionalización de la industria eléctrica

Fin de la disidencia dentro de la familia revolucionaria

Relaciones con Estados Unidos

Cordialidad no obstante la simpatía de México hacia la Revolución Cubana

Visita del presidente Kennedy a México  
Devolución del Chamizal  
Obtención de créditos: Alianza para el Progreso

Deuda externa.

Se dedica el pago más de la tercera parte del presupuesto.

Nueva forma de dependencia económica.

### Política exterior

Relaciones con otros países

Interés de López Mateos para proyectar la imagen de México al exterior

Viajes presidenciales proclamando la política mexicana de paz y desarme

Difusión de la posición de México en política exterior

Estrechamiento de lazos de amistad internacional

Viajes a México de jefes de Estados y diplomáticos

La organización de los Juegos Olímpicos otorga a México la sede para 1968.

## GOBIERNO DE ADOLFO LÓPEZ MATEOS 1958-1964

### Dos objetivos

Mantenimiento de la estabilidad monetaria

Medidas para la sustitución de importaciones.  
Impulso al turismo internacional.  
Se buscó evitar la salida de capitales.

Estabilidad económica  
Equilibrio en la balanza de pagos

Mantenimiento de la estabilidad de precios

Canalización adecuada de los recursos financieros.  
Control interno de precios.  
Reestructuración administrativa.  
Modificaciones legales.

Freno al alza del costo de la vida  
Avance en las industrias básicas.

### Rasgos característicos de la economía en la década de los años sesenta

1. Creciente participación del Estado en la economía. Creación de la Secretaría de la Presidencia. Elaboración de planes de desarrollo.
2. Política industrial. Mayor interés por las industrias básicas que por las manufactureras, las cuales quedan en manos de los extranjeros.
3. Política agrícola. No hay gran interés por la producción agrícola, salvo en cuanto a los alimentos básicos de consumo ligado a la estabilidad de precios.
4. Equilibrio económico con el exterior. Estímulo a las exportaciones y aumentando considerablemente el financiamiento externo, a fin de asegurar el equilibrio de la balanza de pagos.

# GOBIERNO DE GUSTAVO DÍAZ ORDAZ POLÍTICA 1964 - 1970

## Política interna

Continuación de la política estabilizadora

Intensificación de las medidas para el fomento industrial

Mantenimiento del control sobre la clase trabajadora

Autoritarismo

Anulación de los canales de participación política.  
Aumento de la represión

Conflictos políticos con las clases medias

Movimiento médico

Cambio de actitud en la política de Díaz Ordaz

Negativa a los proyectos democratizadores dentro del sistema

Caso concreto de la oposición en contra de Carlos Madrazo

Movimiento estudiantil en 1968

Sucesión presidencial en 1970.

## Política exterior

Tendencia a aumentar las relaciones con los países centroamericanos

Viajes presidenciales a Centroamérica  
Política de no intervención  
Tratado de Tlatelolco

Relaciones con los Estados Unidos

Acuerdos bilaterales  
Mutua con descendencia  
Discrepancias  
Problemas

# GOBIERNO DE GUSTAVO DÍAZ ORDAZ POLÍTICA 1964 - 1970

## ECONOMÍA Y SOCIEDAD

### Participación de Estado en la economía

Aumento de organismos paraestatales  
Aumento de obras de infraestructura  
Plan de desarrollo económico y social

Crecimiento de la inversión pública

Reforma fiscal  
Déficit presupuestario  
Aumento de la deuda externa

**Crecimiento de la Dependencia**

### Política industrial

Mayor atención a la industria básica  
Estímulos a la inversión privada, nacional y extranjera

Concentración de la industria manufacturera en una elite económica  
Aumento de la inversión extranjera directa  
Surgimiento de las maquiladoras

### Política agraria

Aumento considerable del reparto agrario  
Obras de irrigación

### Balanza de Pagos

Acentuación de presiones económicas del exterior  
Agudización de la crisis económica mundial  
Disminución de las exportaciones y aumento de las importaciones

**Fin del Desarrollo Estabilizador**

### Política social

Aumento en las partidas presupuestarias  
Fomento de la integración de las fuerzas sindicales  
Ley Federal del Trabajo en 1970

Adhesión del movimiento obrero.

# GOBIERNO DE LUIS ECHEVERRÍA 1970 - 1976

## Autocrítica y proyecto de reforma

Reafirmación de los principios de la Revolución  
Apertura democrática  
El camino hacia "Arriba y adelante"

Reforma del Estado  
Desarrollo con redistribución del ingreso  
Desarrollo compartido

Reforma Fiscal  
Reforma electoral  
Creación de la Comisión Nacional Tripartita

Nueva Ley Federal Electoral

## Nuevos partidos políticos

Partido Mexicano de los Trabajadores  
Partido Socialista de los Trabajadores  
Partido Revolucionario de los Trabajadores  
Partido Socialista Revolucionario  
Partido Demócrata Mexicano

## Crisis política

Movimientos estudiantiles.

UNAL  
UNAM  
UAP

Acciones armadas

Guerrilla urbana y rural

Enfrentamientos con el sector empresarial

Creación del Consejo Coordinador Empresarial

## Política exterior

Orientación tradicional en los primeros momentos del régimen echeverrista

Distensión EUA-URSS  
Reducción de fondos financieros de EUA hacia América Latina

Sobretasa de 10% en los Estados Unidos a las importaciones provenientes de América Latina

Cambio de rumbo: la nueva política exterior del gobierno mexicano  
Política internacionalista a favor del Tercer Mundo

Acercamiento a Cuba y Chile  
Carta de Derechos y Deberes de las Naciones

# GOBIERNO DE LUIS ECHEVERRIA 1970 - 1976

## ECONOMÍA

### Situación de la economía nacional al inicio del sexenio

Favorable imagen en el exterior  
Situación real de estancamiento

### La economía en la primera mitad del sexenio

Programa inicial de política económica  
Reforma Fiscal  
Nuevo proyecto de Reforma para 1972  
Crecimiento de la inflación en 1973

Programa de 16 puntos contra la inflación

### Situación económica entre 1974 y 1975

Nuevo plan de trabajo  
Mejoría en el ambiente social  
Aparente recuperación económica

Presiones externas e internas  
Crecimiento continuo de la inflación  
Medidas de política social: aumento de salarios y creación del FONACOT

Déficit de la Balanza de pagos  
Nuevas presiones externas  
Recesión  
Deterioro del clima político y social

Nuevas medidas restrictivas en 1976  
Dolarización interna  
Endeudamiento creciente  
Decreto de flotación del peso  
Constante aumento de precios  
Se fija nueva paridad

Crisis de confianza  
Fuga de capitales

### Sector laboral

Demandas por mejoras salariales  
Luchas sindicales  
Política laboral

Movimientos sindicales:  
Ferrocarrilero,  
Universitario,  
Electricistas.  
Política relativamente favorable en mejoras salariales y prestaciones.

Declaración de Guadalajara.  
Frente Nacional de Acción Popular

Instituciones creadas en el sexenio

CONAMPROS,  
CONASUPER,  
FONACOT,  
FOVISSTE,  
Comisión Nacional Tripartita

### Reforma educativa

Impulso a la educación extraescolar autodidacta  
Creación de métodos de enseñanza con el fin de promover la conciencia crítica

Creación de leyes e instituciones

La Reforma en diversos niveles de enseñanza:  
Primaria  
Media Superios  
Normal  
Abierta  
Superior

ANUIES

## GOBIERNO DE JOSÉ LÓPEZ PORTILLO 1976 - 1982

### Alianza conciliadora

Necesidad de reconciliación con el sector empresarial

Llamado de solidaridad a los sectores sociales

### Alianza para la producción

Compromiso de colaboración del sector empresarial

### Reforma electoral

Ley Federal de Organizaciones Políticas y Procesos Electorales (LFOPE)

### Reforma administrativa

Objetivos:  
reducir el aparato estatal  
para lograr mayor eficiencia

### Plan Global de Desarrollo

Política  
Económica  
Social

### Educación

Educación como sinónimo del proceso hacia el desarrollo más allá del mero crecimiento económico

Plan Nacional de Educación para Adultos  
Programa Nacional de Educación para Grupos Marginados  
Programa Nacional de Alfabetización  
Creación del Instituto Nacional para Educación de los Adultos  
Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica (CONALEP)  
Plan Nacional de Educación Superior de ANUIES  
Política cultural: preservación del Patrimonio Cultural de la Nación

### Partidos Políticos

**Partido de la Revolución Democrática.** Rosario Ibarra de Piedra  
**Partido Socialista Único de México.** Arnaldo Martínez Verdugo  
**Partido Socialista de los Trabajadores.** Cándido Díaz Cerecero  
**Partido Demócrata Mexicano.** Ignacio González Gollás  
**Partido Acción Nacional.** Pablo Emilio Madero

Partido Popular Socialista y el Partido Auténtico de la Revolución Mexicana apoyan al candidato del PRI Miguel de la Madrid Hurtado

CONTEXTO CULTURAL Y DISEÑO GRÁFICO EN MÉXICO

## CONTEXTO CULTURAL Y DISEÑO GRÁFICO EN MÉXICO 1960 -1969

ADOLFO LÓPEZ MATEOS  
1958 - 1964GUSTAVO DÍAZ ORDAZ  
1964 - 1970

	1960	1961	1962	1963	1964	1965	1966	1967	1968	1969
<b>DISEÑO GRÁFICO</b>	<p><b>Revista de la Universidad de México</b></p> <p>Inicia la <b>Colección SEPAN CUÁNTOS</b></p> <p><b>Ediciones ERA.</b> Colecciones, <b>Ancho Mundo y Biblioteca ERA (diseñador Vicente Rojo)</b></p>		<p><b>Editorial Joaquín Mortiz</b></p> <p><b>Revista Siempre!</b></p> <p>Suplemento de la Revista <b>Siempre! La cultura en México (diseñador Miguel Prieto)</b></p> <p>Revista <b>Snob</b></p> <p>Periódico <b>El Día</b> y su suplemento <b>El gallo ilustrado</b></p>		<p><b>Revista Diálogos Artes y Letras</b> del Colegio de México</p> <p><b>Revista Mester,</b> dirigida por Arreola</p> <p><b>Historietas Jodorowsky</b></p>	<p>Se fundan los periódicos:</p> <p><b>El Sol de México</b></p> <p><b>El Heraldo de México</b></p>	<p><b>Siglo XXI Editores</b></p> <p><b>Editorial Diógenes</b></p>	<p>Se funda el periódico Avance</p>	<p>Lance Wyman diseñó <b>El sistema de comunicación visual de los XIX Juegos Olímpicos</b> en México</p>	<p>Suplemento del periódico Excelsior, <b>Diorama de la cultura</b></p> <p>Lance Wyman diseña, <b>El sistema de comunicación visual del Sistema Metropolitano de Transporte de la Cd. de México</b></p> <p>Se elabora el primer <b>papel moneda</b> hecho en <b>México</b></p>
<b>ARTES PLÁSTICAS</b>	<p>Exposición de escultura mexicana contemporánea</p> <p>Muere Goitia Siquieros ingresa como preso político a Lecumberri</p> <p>Del arte corpóreo se desarrolla el <b>Happening</b></p>	<p>O' Gorman pinta "<b>La Independencia Nacional</b>" en el Museo Nacional de Historia</p>	<p>Zalce realiza el mural, en acrílico. <b>La industria y el comercio en México y la conversión de los indios al credo cristiano</b></p>	<p>O'Gorman inicia en Chile el mural, <b>La fraternidad de los pueblos mesoamericanos</b></p>	<p>Muere Gerardo Murillo (Dr. Atl)</p> <p>Tamayo, mural, <b>El día y la noche</b> en el Museo Nacional de Antropología</p> <p>Cháves Morado, mural <b>Expresión cultural de Mesoamérica</b></p> <p>Moreno Capdevilla, mural <b>Conquista y destrucción de Tenochtitlán</b> en el Museo de la Ciudad de México</p>	<p>Salón ESSO de artistas jóvenes de México</p> <p>Carrington, mural, <b>El mundo de los Mayas</b> en el Museo Nacional de Antropología</p>	<p><b>Geometrismo:</b> Vicente Rojo, Arnaldo Coen, Raúl Herrera, Kasuya Sakai, Hellen Escobedo, García Ponce y Fernando Conzález Cortázar</p> <p>Salón Nacional Confrontación 66</p>	<p>David Alfaro Siqueiros termina el mural, <b>La Revolución contra la dictadura porfiriana</b>, en el Museo Nacional de Antropología</p>	<p>Matías Goeritz coordina la <b>Ruta de la Amistad</b>, propuesta internacional de arte público en el marco de los XIX Juegos Olímpicos en México</p> <p>Salón Independiente</p> <p><b>Gráfica del 68</b>, imágenes realizadas como protesta del movimiento estudiantil</p>	<p>Arte Mensaje</p>

# CONTEXTO CULTURAL Y DISEÑO GRÁFICO EN MÉXICO 1960 -1969

	1960	1961	1962	1963	1964	1965	1966	1967	1968	1969
LITERATURA	<p>Altolaguirre, <b>Poesías completas</b></p> <p>Yáñez, <b>Ojerosa y pintada</b></p> <p>Revueltas, <b>Dormir en tierra</b></p> <p>Sergio Galindo, <b>El bordo</b></p> <p>Armando Jiménez, <b>Picardía Mexicana</b></p>	<p>Rejano, <b>El río y la paloma y El libro de los homenajes</b></p> <p>Prados, <b>La piedra escrita</b></p> <p>León Portilla, <b>Los antiguos mexicanos a través de sus crónicas y cantares</b></p> <p>Carlos Vádes, <b>El nombre es lo de menos</b></p> <p>García Terrés, <b>Los reinos combatientes</b></p>	<p>Castellanos, <b>Oficio de Tinieblas</b></p> <p>Juan José Arreola, <b>Confabulario total</b></p> <p>Juan Vicente Melo, <b>Los muros enemigos</b></p> <p>Jaime Sabines, <b>Recuento de poemas</b></p> <p>Carlos Fuentes, <b>La muerte de Artemio Cruz</b></p> <p>José de la Colina, <b>La lucha con la pantera</b></p> <p>Tomás Mojarro, <b>Bramadero</b></p>	<p>Juan José Arreola, <b>La feria</b></p> <p>Elena Garro, <b>Los recuerdos del porvenir</b></p> <p>José Emilio Pacheco, <b>Los elementos de la noche</b></p> <p>Juan García, <b>La noche</b></p>	<p>Agustín Yáñez, <b>Las tierras flacas</b></p> <p>Juan Vicente Melo, <b>Fin de semana</b></p> <p>Elena Garro, <b>La semana de colores</b></p> <p>Sergio Pitol, <b>Infierno de todos</b></p> <p>Jorge Ibaranguoitia, <b>Los relámpagos de agosto</b></p> <p>Vicente Leñero, <b>Los albañiles</b></p>	<p>Octavio Paz, <b>Cuadrivio</b></p> <p>Salvador Elizondo, <b>Farabeuf o la crónica de un instante</b></p> <p>Ines Arredondo, <b>La señal</b></p> <p>Luis Rius, <b>Canciones de amor y sombra</b></p> <p>Gustavo Sainz, <b>Gazapo</b></p> <p>Emmanuel Carballo, <b>20 protagonistas de la literatura mexicana</b></p>	<p>Homero Aridjis, Ali Chumacera, Octavio Paz, José Emilio Pacheco, <b>Antología de Poesía en movimiento</b></p> <p>Eduardo Lizalde, <b>Cada cosa es Babel</b></p> <p>José Agustín, <b>de perfil</b></p> <p>Jorge Portilla, <b>Fenomenología del relajo</b></p>	<p>José Emilio Pacheco, <b>Morirás lejos</b></p> <p>José Carlos Becerra, <b>Relación de los hechos</b></p> <p>Jorge Ibaranguoitia, <b>La ley de Herodes</b></p> <p>Tomás Segovia, <b>Anagnorisis</b></p> <p>Fernando Benítez, primer tomo de <b>Los indios de México</b></p>	<p>Tario, <b>Una violeta más</b></p> <p>Sergio Fernández, <b>Los peces</b></p> <p>Luis González y González, <b>Pueblo en vilo</b></p> <p>Instauración del Premio Nacional de Poesía</p>	<p>José Revueltas, <b>El apando</b></p> <p>Juan Vicente Melo, <b>La obediencia nocturna</b></p> <p>Octavio Paz, <b>Ladera Este</b></p> <p>Bernal, <b>El complot mongol</b></p> <p>Monterroso, <b>La oveja negra y demás fábulas</b></p> <p>Elena Poniatowska, <b>Hasta no verte Jesús mío</b></p>
ARQUITECTURA	<p>Se construye el <b>periférico de la Ciudad de México (1960-1967)</b></p>	<p><b>El edificio del Banco Intenacional (Javier García Lascuráin)</b></p> <p><b>Hotel Marial Isabel Sheraton (José Villagrán)</b></p> <p><b>Unidad habitacional Nonoalco-Tlatelolco (Mario Pani)</b></p>		<p><b>Edificio de Seguros Monterrey (Enrique de la Mora y Alberto González Pozo)</b></p> <p><b>El Museo Nacional de Antropología (Pedro Ramírez Vázquez)</b></p>	<p><b>F?brica Automex en Toluca (Ricardo Legorreta)</b></p> <p><b>Edificio Jaysour (Augusto H. ?lvarez)</b></p> <p><b>El estadio Azteca (Pedro Ramírez V?zquez)</b></p>	<p><b>La torre de Relaciones Exteriores (Pedro Ramírez Vázquez)</b></p> <p><b>Iglesia de Santo Mónica (Fernando López Carmona)</b></p>		<p><b>La cuadra de San Cristóbal y la Fuente de los Amantes (Luis Barragán)</b></p> <p><b>El mercado de San Juan de los Lagos (Salvador de Alba)</b></p> <p>En el marco de los XIX Juegos Olímpicos se construyen:</p> <p><b>La ruta de la amistad (escultura ubicada en el Periférico sur de la Cd. De México)</b></p> <p><b>Villa Olímpica (Manuel González Rull, Ramón Torres y Agustín Hernández)</b></p> <p><b>El Palacio de los Deportes (Félix Candela)</b></p> <p><b>Se inicia la construcción de las tres primeras líneas del Sistema Metropolitano de Transporte de la Cd. de México</b></p>	<p><b>El Hotel Camino Real de la Cd. de México (Ricardo Legorreta)</b></p> <p><b>Plaza Universidad (Juan Sordo Madaleno)</b></p>	<p><b>Hospital Adolfo López Mateos de la Cd. de México</b></p>

## CONTEXTO CULTURAL Y DISEÑO GRÁFICO EN MÉXICO 1960 -1969

	1960	1961	1962	1963	1964	1965	1966	1967	1968	1969
<b>CINE</b>	Julio Bracho filma, <b>La sombra del caudillo</b>	Se forma el grupo <b>Nuevo cine</b>  Roberto Gavaldón filma, <b>La rosa blanca</b>	Alfonso Corona Blake filma, <b>Santo vs las mujeres vampiro</b>			Arturo Ripstein filma, <b>Tiempo de morir</b>	Juan Ibáñez filma, <b>Los caimanes</b>  Carlos Velo filma, <b>Pedro Páramo</b>	Paul Leduc conforma el grupo <b>Cine 70</b>	Dirige Leobardo López Aretche, <b>El grito</b>  Alejandro Jodorowsky filma en coproducción con Chile, <b>Fando y Lis</b>	Arturo Ripstein y Felipe Cazals, entre otros conforman el grupo <b>Cine Independiente</b>  Alfonso Arau dirige, <b>El águila descalza</b>
<b>PATRIMONIO CULTURAL</b>	Inauguración de los teatros:  <b>Once de Julio Xola (ahora Julio Prieto)</b>  Se funda la <b>Filmoteca de UNAM</b>  El gobierno federal adquiere los <b>Estudios Churubusco</b>	Se inaugura el <b>Museo de los Constituyentes</b>	Se funda el <b>Centro Universitario de Teatro (CUT)</b>  Se inauguran los teatros, <b>Nuevo Hidalgo e Independencia</b>	Inauguración de:  Teatro <b>Coyoacán Jesús Urueta</b>  Se funda el <b>Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) en la UNAM</b>	Se inauguran: <b>Museo de Arte Moderno</b>  <b>Museo Nacional de Antropología</b>  <b>Museo Nacional del Virreinato</b>  <b>Museo Nacional de las Culturas</b>  <b>Museo Anahuacalli</b>  <b>Museo Arqueológico de Teotihuacan</b>  <b>La Pinacoteca virreinal de San Diego</b>  <b>Museo de la Ciudad de México</b>  <b>Museo de Historia natural y tecnológico</b>  <b>Teatro Jiménez Rueda</b>  <b>Teatro Ideal (Manolo fábregas)</b>  <b>Centro de teatro infantil</b>  <b>Centro de experimentación teatral</b>	Se crea el <b>Centro de Estudios de Historia de México-CONDUMEX</b>	Comienzan las transmisiones de televisión a color por el Canal 4	Se abre el <b>Centro Regional Latinoamericano de Estudios para la Conservación del Patrimonio Cultural en el Antiguo Convento de Churubusco</b>  <b>La emisora de la Secretaría de Educación Pública como XEEP</b>	Se inaugura el <b>Museo de San Carlos</b>  Apertura de la <b>Academia de Artes</b>  <b>Escuela Nacional de Conservación y Restauración</b> en el Ex convento de Churubusco en la Cd. de México	

# CONTEXTO CULTURAL Y DISEÑO GRÁFICO EN MÉXICO 1970 -1979

LUIS ECHEVERRIA ALVAREZ 1970 - 1976

JOSÉ LÓPEZ PORTILLO 1976 - 1982

	1970	1971	1972	1973	1974	1975	1976	1977	1978	1979
DISEÑO GRÁFICO		<b>Revista Plural</b> (diseño Kasuya Sakai)		Rediseño del suplemento de la revista Siempre!, <b>La cultura en México</b> (Vicente Rojo)			<b>Revista Vuelta</b> <b>Revista Proceso</b> <b>Periódico Unomásuno</b>  Suplemento cultural del periódico Unomásuno, <b>Sábado</b>  Se fundan los periódicos, <b>Estadio, Diario de México vespertino</b>  Vocero del <b>consumidor</b>	Diseño final del cabezal de la <b>Revista Proceso</b> (Luis Almeida y Jorge Gleason)  <b>Revista Nexos</b> (Bernardo Recamier)		
ARTES PLÁSTICAS	<b>Arte conceptual</b> <b>Arte-correo</b>  <b>Se propician los géneros artísticos:</b>  <b>Arte corpóreo</b>  <b>Arte de paisaje</b>  <b>Arte de ensamblajes</b>  <b>Arte de los montajes</b>  <b>Instalaciones</b>  <b>Ambientaciones</b>  <b>Performances</b>  <b>Artes electrónicas</b>		Se concreta el término Grupo y aparece el <b>Arte emergente:</b>  <b>Teptio Arte Acá</b>  <b>Suma</b>  <b>Proceso Pentágono</b>  <b>Germinal</b>  <b>Peyote</b>  <b>Compañía</b>  <b>No Grupo</b>				Comienza a gestarse <b>El Hiperrealismo</b>	El Instituto Nacional de Bellas Artes inicia los <b>Salones Nacionales de Artes Plásticas</b>		

## CONTEXTO CULTURAL Y DISEÑO GRÁFICO EN MÉXICO 1970 -1979

	1970	1971	1972	1973	1974	1975	1976	1977	1978	1979
LITERATURA	<p>Lizalde, <b>El tigre en la casa</b></p> <p>Segovia, <b>Terceto</b></p> <p>Carlos Monsiváis, <b>Días de guardar</b></p> <p>Luis Mario Schneider, <b>El estridentismo o una literatura de estrategia</b></p> <p>Pacheco, <b>Antología del Modernismo</b></p>	<p>Rosario Castellanos, <b>Álbum de familia</b></p> <p>Luis González de Alba, <b>Los días y los años</b></p> <p>Elena Poniatwska, <b>La noche de Tlatelolco</b></p> <p>Gabriel Zaid, <b>Ómnibus de poesía mexicana</b> (antología)</p> <p>Margo Glantz, <b>Onda y escritura</b> (antología)</p> <p>Parménides García Saldaña, <b>El rey criollo</b></p> <p>Armando Ramírez, Chin <b>Chin el teporocho</b></p> <p>René Avilés Fabila, <b>El gran solitario del palacio</b></p>	<p>Rosario Castellanos, <b>Poesía no eres tú</b></p> <p>Gabriel Zaid, <b>Leer poesía</b></p> <p>Elizondo, <b>El grafografo</b></p> <p>Francisco Cervantes, <b>Los varones señalados</b></p> <p>Pitol, <b>El tañido de una flauta</b></p> <p>José Luis González, <b>Mambrú se fue a la guerra</b></p>	<p>Becerra, <b>El otoño recorre las islas</b></p> <p>Yañez, <b>Las vueltas del tiempo</b></p> <p>Pacheco, <b>El principio del placer</b></p> <p>Mutis, <b>Summa de Maqroll el gaviero</b></p> <p>Jaime Sabines, <b>Algo sobre la muerte del Mayor Sabines</b></p> <p>Gabriel Zaid, <b>práctica Mortal</b></p> <p>José Agustín, <b>Se está haciendo tarde</b></p> <p>Arturo Azuela, <b>El tamaño del infierno</b></p>	<p>Revueltas, <b>Material de los sueños</b></p> <p>Manuel Echeverría, <b>Un redoble muy largo</b></p>	<p>Margit Frenk coordinó el <b>Cancionero folklórico de México</b></p> <p>Fernando del Paso, <b>Palinuro de México</b></p> <p>Zepeda, <b>Asalto Nocturno</b></p> <p>Luis Carrión Beltrán, <b>El infierno de todos tan temido</b></p> <p>Jorge Livingston, <b>Los murmullos</b></p>	<p>Ricardo Castillo, <b>El pobrecito señor X</b></p> <p>David Huerta, <b>Cuaderno de noviembre</b></p> <p>Jorge Arturo Ojeda, <b>Muchacho solo</b></p> <p>Luis Carrión Beltrán, <b>El infierno de todos tan temido</b></p> <p>Jorge Livingston, <b>Los murmullos</b></p>	<p>García Terrés, <b>Reloj de Atenas</b></p> <p>Cardoza y Aragón, <b>Poesías completas y algunas prosas</b></p> <p>Jorge</p> <p>Ibargungoitia, <b>Las muertas</b></p> <p>Jaime Reyes, <b>Isla de raíz amarga, insomne raíz</b></p> <p>Coral Bracho, <b>Peces de piel fugaz</b></p> <p>Carlos Monsiváis, <b>Amor perdido</b></p>	<p>Vicente Leñero, <b>Los periodistas</b></p> <p>Isabel Fraire, <b>Poemas en el regazo de la muerte</b></p> <p>Guillermo Samperio, <b>Lenin en el futbol</b></p>	<p>Antonio Alatorre, <b>Los 1001 años de la Lengua española</b></p> <p>Luis Zapata, <b>El vampiro de la colonia Roma</b></p> <p>Carlos Monsiváis, <b>A ustedes les consta. Antología de la crónica en México</b></p> <p>Arredondo, <b>Río subterráneo</b></p> <p>Samuel Walter, <b>Medina Sastrerías</b></p> <p>Jorge Aguilar Mora, <b>La divina pareja, historia y mito en Octavio Paz</b></p> <p>Agustín Ramos, <b>El cielo por asalto</b></p>

# CONTEXTO CULTURAL Y DISEÑO GRÁFICO EN MÉXICO 1970 -1979

	1970	1971	1972	1973	1974	1975	1976	1977	1978	1979
ARQUITECTURA	Club Alemán en Xochimilco (Expresionismo alemán, Max Cetto)	Edificio de la IBM en la Cd. de México (Augusto H. Álvarez)  El Heroico Colegio Militar (Agustín Hernández y Manuel González Rul)	Centro de Convenciones (Enrique García y Alberto Conzález Pozo) en Acapulco, Gro.	Edificio del Instituto Nacional para el Fomento de la Vivienda de los Trabajadores INFONAVIT (González de León y Abraham Zabloudsky)	El Colegio de México (González de León y Abraham Zabloudsky)  La nueva Basílica de Guadalupe (Pedro Ramírez Vázquez, José Luis Benlliure y Javier García Lascuráin) en la Cd. de México	Casa Gilardi (Luis Barragán) en Tacubaya, Cd. de México  La Unidad habitacional El Rosario (Legorreta) en la Cd. de México  Terminal de Autobuses del Poniente TAPO en San Lázaro, Cd. de México  El Centro Cultural Universitario de la UNAM (Orso Nuñez)				
CINE		Luis Alcoriza filma, <b>Mecanica Nacional</b>  Surge el cine de "ficheras " y de cantantes	Jodorowsky estrena, <b>El topo</b>  Se reinicia la entrega del Premio Ariel		Se forma la Cooperativa Directores Asociados, S.A, (DASA)  Marcela Fernández Violante: <b>De todos modos Juan te llamas</b>  Se crea la productora estatal Corporación Nacional Cinematográfica (Conacine)	Inicia labores el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC)  Felipe Cazals filma <b>Canoa</b>	Se estrena <b>El grito</b>	Se crea la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía (RTC)	Julián Pastor filma: <b>Estas ruinas que ves</b>	

## CONTEXTO CULTURAL Y DISEÑO GRÁFICO EN MÉXICO 1970 -1979

	1970	1971	1972	1973	1974	1975	1976	1977	1978	1979
PATRIMONIO		<p>Se inaugura el <b>Polyforum Cultural Sequeiros</b></p> <p>Se crea <b>Fomento Cultural Banamex</b></p>	<p>Se inaugura el <b>Museo de Arte Álvarez y Carmen T. de Carrillo Gil</b></p>	<p>Se funda el <b>Centro de Estudios Históricos del Movimiento Obrero Mexicano</b></p>	<p>Se inaugura la <b>Cineteca Nacional</b></p> <p>Se crea el <b>Fondo Nacional para el Fomento de las Artesanías (FONART)</b></p>		<p>Las nuevas instalaciones del <b>Colegio de México</b></p> <p><b>La Sala Netzahualcóyotl en la Ciudad Universitaria de la UNAM</b></p>	<p>El Archivo General de la Nación se traslada al edificio del Ex penal de Lecumberri en la Cd. de México</p>	<p>Se inaugura el <b>Foro de Arte Contemporáneo</b> en la Colonia Roma de la Cd. de México</p> <p>El <b>Centro Cultural Alfa</b> en Monterrey, Nuevo León.</p> <p><b>Hallazgo del Monolito de la Coylxausqui. Se inicia el proyecto "Templo Mayor" a cargo del arqueólogo Eduardo Matos Moctezuma</b></p> <p><b>Radio Educación</b></p>	<p>Se inaugura el <b>Espacio Escultórico en Ciudad Universitaria</b> de la UNAM</p> <p>Se abren las instalaciones de <b>la Biblioteca y Hemeroteca Nacionales</b> en Ciudad Universitaria de la UNAM</p>

ESTILOS Y MOVIMIENTOS PICTÓRICOS

## ESTILOS Y MOVIMIENTOS PICTORICOS DEL MUNDO EN EL SIGLO XX

1910 - 1919	1920 - 1929	1930 - 1939	1940 - 1949	1950 - 1959
CUBISMO	RENACIMIENTO CLASICISTA	REALISMO SOCIALISTA	ARTE ABSTRACTO	NEODADAÍSMO
FUTURISMO	NEOPLASTICISMO	MURALISMO MEXICANO	EXPRESIONISMO ABSTRACTO	ARTE CINÉTICO
SUPREMATISMO CONSTRUCTIVISMO	BAUHAUS	REALISMO SOCIAL Y URBANO	BEAT ART	ARTE DE LA PERFORMANCE
DADÍSMO	PRECISIONISMO	SURREALISMO	ART BRUT	
	MURALISMO MEXICANO	ABSTRACCIÓN	ARTE EXISTENCIALISTA	
	NACIMIENTO DEL MOVIMIENTO SURREALISTA			

1960 - 1969	1970 - 1979	1980 - 1989	1990 - 1995	
EL HIGH-TE CH	HIPERREALISMO	ARTE NEOPOP	LA APROPIACIÓN	
ANTIDISEÑO	ARTE POVERA	NEOEXPRESIONISMO	ARTE GAY	
MINIMALISMO	EI SOUND ART	REALISMO SOCIAL Y URBANO	NUEVA PINTURA CHINA	
POP ART	EL EARTH ART		NUEVA PINTURA AFRICANA	
PINTURA ÓPTICA RENACIMIENTO DE LA PINTURA FIGURATIVA ARTE CONCEPTUAL Y PERFORMANCE	MOVIMIENTO POSMODERNO		ARTE ABORIGEN AUSTRALIANO	
INSTALACIÓN VIDEOARTE			PINTURA MAORÍ MODERNA ARTE EN INTERNET	