

7 de noviembre de 2023

H. Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente

En cumplimiento al mandato que nos ha conferido el H. Consejo Divisional a la *Comisión encargada del análisis de las solicitudes de periodos o años sabáticos y de la evaluación de los informes de actividades desarrolladas en éstos, así como del análisis y evaluación de las solicitudes e informes de la beca para estudios de posgrado*, se procedió a revisar el documento presentado como informe de sabático del **Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara**, adscrito al Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo, en consecuencia se presenta el siguiente:

Dictamen

De acuerdo con la evaluación efectuada por esta Comisión, se encontró que se cumplió con el programa planteado relativo a terminar su proyecto de investigación N-90 "Historia reciente del Diseño Gráfico: 1968-2000", por lo que se recomienda aprobar el informe.

Cabe hacer mención que el informe se presentó con un retraso de 11 años y 2 meses.

Las personas integrantes de la Comisión que estuvieron en la reunión y se manifestaron a favor del dictamen: Dr. Edwing Antonio Almeida Calderón, Alumna Amayrani Monserrat Torreblanca Luciano y Asesora: Mtra. Georgina Vargas Serrano.

Atentamente
Casa abierta al tiempo



Mtra. Areli García González
Coordinadora de la Comisión



Ciudad de México a 27 de octubre de 2023

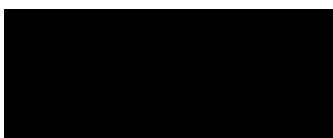
Mtra. Areli García González
Secretaria en funciones de Presidenta del Consejo Divisional
de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
Presente

Por este conducto, me permito enviarle el informe que entrega el **Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara**, con relación a las actividades realizadas durante el disfrute de su periodo sabático que llevó a cabo **del 13 de septiembre de 2010 al 12 de julio de 2012**, mismo que solicitó para terminar su proyecto de investigación **“N-90 Historia Reciente del Diseño Gráfico: 1968-2000”**.

Le agradeceré se sirva enviar este informe al Consejo Divisional que usted preside, para que sea recibido y aprobado.

Sin más por el momento, aprovecho para enviarle un cordial saludo.

ATENTAMENTE
“Casa abierta al tiempo”



Dr. Luis Jorge Soto Walls
Jefe del Departamento de Evaluación
del Diseño en el Tiempo
División de Ciencias y Artes para el Diseño

Av. San Pablo N° 420, Col. Nueva el Rosario
Alcaldía Azcapotzalco, 02128. Ciudad de México.

27 Octubre 2023

Dr. Luis Jorge Soto Walls

Jefe del Departamento de
Evaluación de Diseño en el Tiempo

ASUNTO: entrega de informe de sabático

Por este conducto quisiera solicitarle enviar al Consejo Divisional de CYAD el presente **informe de actividades del sabático** correspondientes al período **del 13 de septiembre de 2010 al 12 de julio de 2012**, mismo que solicité para terminar mi proyecto de investigación **“N-90 Historia Reciente del Diseño Gráfico: 1968-2000”**, lo que finalmente se cumplió.

Desafortunadamente, por un error de mi parte, en su momento presenté al Consejo Divisional el informe de terminación del proyecto de investigación pero no presenté el respectivo informe del sabático.

Agradeclendo su atención a esta solicitud.

Atentamente
"Casa Abierta al Tiempo"

Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara

Jefe del Área Diseño y Educación
Profesor del Área Diseño y Educación
Departamento de Evaluación
del Diseño en el Tiempo/ CYAD



INFORME DE SABÁTICO

Del 13 de septiembre de 2010 al 12 de julio de 2012

Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara

27 / 10 / 2023

PRESENTACIÓN

El informe que a continuación se presenta es respecto al período sabático que se solicitó, primero del 13 de septiembre de 2010 al 12 de septiembre de 2011, y posteriormente, con una extensión del 13 de septiembre de 2011 al 12 de julio de 2012. La finalidad de dicho período solicitado fue terminar el proyecto de investigación “**N-90 Historia Reciente del Diseño Gráfico: 1968-2000**”, lo que finalmente se cumplió.

Como consecuencia, se presentó el informe correspondiente ante el Consejo Divisional de CYAD respecto a la terminación de dicho proyecto, pero debido a una confusión, no se presentó en ese momento el informe del período sabático correspondiente, lo cual se hace por este conducto.

A. ACTIVIDADES REALIZADAS

De acuerdo a la calendarización presentada en su momento, se realizaron las siguientes actividades:

- a. **Terminar la recopilación de material gráfico, bibliográfico, hemerográfico y de internet.** Se ubicó material relevante en 20 libros, 29 revistas y 31 textos de internet. Se hizo un listado de 66 sitios web relacionados a la historia del diseño gráfico en México.

- b. **Terminar la recopilación de información sobre diseñadores, corrientes, estilos y grupos.** Se ubicaron listas de diseñadores del Instituto Técnico Político Nacional, y CODIGRAM, y escuelas de diseño agrupadas en ENCUADRE. Se entrevistaron a 3 diseñadores por video, y a 5 diseñadores mediante un cuestionario.
- c. **Clasificación y análisis del material recopilado, conclusiones.** Se clasificó el material obtenido en 6 grandes temas que se convirtieron en los capítulos del texto,
- d. **Desarrollo de material didáctico.** Se hicieron 4 PowerPoints, un texto que sirve como apuntes de curso y 3 video-entrevistas (sin editar).
- e. **Elaboración del reporte final de investigación.**

Al haberse cubierto todas las actividades planeadas se presentó el reporte final en el **38º. Consejo Divisional de CYAD**, y se dio por terminado el proyecto en la **Sesión 442 Ordinaria del 24 de mayo de 2012.**

B. PROBLEMAS ABORDADOS

El tema principal de la investigación trata sobre la historia contemporánea del diseño gráfico en México, que si bien tiene antecedentes amplios desde la instalación de la primera imprenta en México por Juan Pablos, la fundación de la Academia de San Carlos, el arte y la gráfica en el siglo XIX y el período posrevolucionario, en el que surgen el Muralismo y el Taller de Gráfica Popular, los diferentes artistas que surgen en este período hasta el surgimiento de la Imprenta Madero con Vicente Rojo, la hipótesis inicial de trabajo es que el diseño contemporáneo en México surge a partir de los Juegos Olímpicos de México 68. Ese año fue fundamental para su surgimiento plenamente como diseño, es decir, una profesión con características e identidad propia, muy diferentes a la del dibujante publicitario de la época y a la del arquitecto, que serían dos de las disciplinas de alguna manera afines al diseño gráfico.

C. ASPECTOS METODOLÓGICOS RELEVANTES

Este trabajo se basó primordialmente en investigación historiográfica, es decir, en el estudio de material impreso y gráfico, sin embargo, por la temática y el período que se abarca, que son años bastante recientes desde un enfoque histórico, se da una coyuntura en la que, además del estudio de dicho material, existe la oportunidad de estudiar los testimonios de personajes que han participado de los momentos históricos referidos. En este caso los testimonios de personajes menos conocidos pero igualmente importantes durante estos años, *los diseñadores que han hecho el diseño (pero que no han salido en las revistas)*.

D. RESULTADOS OBTENIDOS

Como consecuencia de esta investigación se han obtenido resultados muy concretos que se enlistan en el siguiente apartado. Respecto a la hipótesis inicial de trabajo *“los Juegos Olímpicos de México 68 fueron el inicio del diseño gráfico en México”*, esta aseveración se complementó como resultado de este estudio al referirse que *“a partir de los Juegos Olímpicos de México 68 la profesión del diseño gráfico en México se desarrolló y consolidó”*.

De los productos resultantes de la investigación, los PowerPoint que se desarrollaron han sido de gran utilidad en las clases de Historia del Diseño Gráfico III (Diseño Gráfico en México) para la comprensión de los temas impartidos. En cuanto al texto que se generó de la investigación con la intención de que sirviera como apuntes de curso, se ha podido constatar que han sido de gran utilidad para los alumnos ya que se incluye información muy concreta y concisa, muy fácil de leer y comprender, a diferencia de los textos disponibles en los libros que se han impreso en años recientes sobre el tema, que son bastante completos y contienen una gran cantidad de información, pero por lo mismo, son más difíciles de leer y comprender que los apuntes generados de esta investigación.

E. DOCUMENTACIÓN Y MATERIALES PRODUCIDOS

- Solicitud de sabático (25 de junio de 2010)
- Extensión de sabático (30 de marzo de 2011)
- Calendarización del sabático
- Desarrollo de la investigación
- Texto de la investigación
- Terminación del proyecto (30 de mayo de 2012)
- PowerPoints del curso Historia del Diseño Gráfico III (Diseño Gráfico en México)
- Infografía de avances de investigación 2012
- PowerPoint de avances de investigación 2012
- No se incluyen los videos de las entrevistas por el tamaño de los archivos.



U.A.M. Evaluación 2 JUL 10 14:31

SACD/CYAD/327/10

Acuerdo 419-5

1 de julio del 2010

**MTRO. MIGUEL HIRATA KITAHARA
PROF. DEL DEPTO. DE EVALUACIÓN
DEL DISEÑO
PRESENTE**

Por este conducto me permito informar a usted que en la Sesión 419 Ordinaria del Trigésimo Sexto Consejo Divisional, celebrada el día 25 de junio del 2010, se dio por recibida su solicitud de año sabático, a partir del 13 de septiembre del 2010 al 12 de septiembre del 2011, desarrollando la conclusión del Proyecto # N-090 titulado "Historia reciente del Diseño Gráfico 1968 - 2000"

Le recuerdo que tiene dos meses posteriores a su reincorporación para la entrega de su Reporte de Actividades (13 de noviembre del 2011), de acuerdo con el Art. 231 del RIPPPA.

Sin otro particular por el momento, reciba un cordial saludo.

Atentamente
"CASA ABIERTA AL TIEMPO"

DCG. VERÓNICA ARROYO PEDROZA
Secretaria

c.c.p. D.I. Luisa Martínez Leal.- Jefa del Depto. de Evaluación del Diseño

4-Abr-11-11

SACD/CYAD/195/11

Acuerdo 427-6

4 de abril del 2011

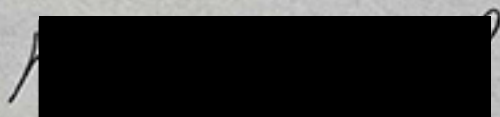
**MAV. MIGUEL THOSHIHICO HIRATA KITAHARA
PROF. DEL DEPTO. DE EVALIACIÓN
DEL DISEÑO EN EL TIEMPO
PRESENTE**

Por este conducto me permito informar a usted que en la Sesión 427 Ordinaria del Trigésimo Sexto Consejo Divisional, celebrada el día 30 de marzo del 2011, se dio por recibida su solicitud de extensión de período sabático, a partir del 13 de septiembre del 2011 al 12 de julio de 2012.

Le recuerdo que tiene dos meses posteriores a su reincorporación para la entrega de su Reporte de Actividades (12 de septiembre del 2011), de acuerdo con el Art. 231 del RIPPPA.

Sin otro particular por el momento, reciba un cordial saludo.

Atentamente
"CASA ABIERTA AL TIEMPO"



MTRA. MA. DE LOS ÁNGELES HERNÁNDEZ PRADO
Secretaria

c.c.p. Mtra. Maruja Redondo Gómez.- Jefa del Depto. de Evaluación del Diseño en el Tiempo.

CALENDARIZACIÓN

PROYECTO: HISTORIA RECIENTE DEL DISEÑO GRAFICO
EN MEXICO: 1968-2000

PERÍODO: del 20 de septiembre de 2010 al 19 de septiembre de 2011

RESPONSABLE: MAV Miguel T. Hirata Kitahara

GRADO DE AVANCE: **80%**

METAS

Al finalizar el período sabático solicitado se espera haber terminado el proyecto de investigación y logrado los siguientes productos:

- Reporte final de investigación
- Apuntes de curso/ libro de texto
- Presentaciones Powerpoint del curso HDG3
- Videotestimonios



PLAN DE TRABAJO

a. Terminar la recopilación de material gráfico, bibliográfico, hemerográfico y de internet.

- Lecturas
 - Fotografiar muestras
 - Búsqueda en internet
- mayo 2010 - diciembre 2010

b. Terminar la recopilación de información sobre diseñadores, corrientes, estilos y grupos.

- Entrevistas
 - Cuestionarios
- mayo 2010 - diciembre 2010

c. Clasificación/ Análisis/ Conclusiones.

septiembre 2010 - marzo 2011

d. Desarrollo de material didáctico.

- Apuntes/ libro de texto
 - Presentaciones Powerpoint
 - Videotestimonios
- enero - jun 2011

e. Reporte final de investigación.

julio - septiembre 2011



FECHA DE TERMINACIÓN DEL PROYECTO: 19 de septiembre de 2011



REPORTE DE INVESTIGACIÓN (N-90)

"Historia Reciente del Diseño Gráfico en
México 1968-2000"

Miguel Hirata
Marzo de 2012

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD AZCAPOTZALCO
DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO
DEPARTAMENTO DE EVALUACIÓN DEL DISEÑO EN EL TIEMPO

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	4
1.JUEGOS OLÍMPICOS MÉXICO 68	10
a.Organización del Evento	10
b.Diseño de la Identidad y sus Aplicaciones	12
c.Juegos Olímpicos y Valores	15
d.Diseñadores participantes	16
2.DISEÑO COMERCIAL.	19
a.Los primeros despachos	19
b.Diseñadores y clientes	23
c.Momentos e instituciones coyunturales	24
d.Diseño y evolución tecnológica	27
e.Despachos actuales	30
3.DISEÑO CULTURAL	32
a.Diseño Comercial vs. Diseño Cultural	32
b.Diseño Antes del Diseño	34
c.Vicente Rojo y la Imprenta Madero	35
d.Algunos referentes anteriores del cartel mexicano	37
e.Cartel mexicano moderno	38
f.Cartelistas venidos de otros países	40
g.Algunos eventos importantes de cartel en México	42
h.Otros diseñadores importantes	44
i.Diseño editorial en México	46
3.ENSEÑANZA DEL DISEÑO	49
a.Los primeros "maestros"	49
b. Las Primeras Escuelas de Diseño	50
c.Popularización del diseño	54
d.Evolución en la Enseñanza del Diseño	56
e.Evaluación y Certificación de las Escuelas de Diseño	58
4.PROMOCIÓN Y DIFUSIÓN DEL DISEÑO	59
a.Publicaciones	59
b.Publicaciones Electrónicas	62
c.Organizaciones y Eventos de Diseño	62
d.Museos y Galerías	66
e.Organizaciones promotoras y del diseño	68
f.Hacia una política de diseño	69
06.DISEÑO CONTEMPORÁNEO	70
a.Diseñadores gráficos de nuestra época	70
b.Algunos despachos y diseñadores	71
c.Algunas publicaciones e ilustradores	76
d.Multimedia y televisión	79

CONCLUSIONES **81**

FUENTES DE INFORMACIÓN **88**

ANEXOS

01.Instituto Técnico Político Nacional, A.C.	86
02.CODIGRAM	99
03.Relación de Eventos Históricos-Desarrollo del Diseño por Sexenios	101
04.Historia de la Bienal Internacional del Cartel en México	103
05.encuadre Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico	105
06.Lista de Universidades que Imparten la Carrera de Diseño Gráfico (Afiliadas a ENCUADRE)	106

Introducción

Lo primero que habría que preguntarse es ¿por qué una investigación de esta naturaleza?, ¿el diseño es tan importante como para dedicarle un trabajo de este tipo?, ¿existen el material y las condiciones adecuadas para llevarla a cabo?

La respuesta sería que al momento de iniciar la investigación no había textos relevantes sobre el tema, a pesar de ser el diseño gráfico una disciplina ya reconocida y consolidada en ese momento (2001).

El diseño antes de los Juegos Olímpicos de México 68 era una disciplina desconocida y ha seguido un arduo camino hasta la fecha para posicionarse como una disciplina de vanguardia en la sociedad mexicana. Hoy en día el diseño gráfico es ampliamente reconocido por los distintos sectores de la sociedad y su amplia matrícula en las escuelas de diseño es una prueba de su creciente popularidad.

La utilidad del diseño gráfico es también reconocida por los sectores productivos y de servicio, que constantemente hacen uso de él, ya sea mediante los despachos de diseño o contratando a diseñadores independientes o freelance.

Este crecimiento ha provocado también problemas como la saturación del mercado de diseño y una degradación en las condiciones de competencia en las que se desempeñan los diseñadores. Los clientes tienden a pagar menos y contratar a diseñadores más jóvenes e inexpertos por esa razón. Desde luego este fenómeno no es único al mercado de diseño sino general al mercado laboral de México y del mundo.

Si tomamos como referencia 1968 como un año fundamental para el diseño gráfico en nuestro país, hasta el año 2000 dicha profesión tenía 32 años de edad. En el año 2012 el diseño gráfico estaría cumpliendo los 44 años. Son pocos años para una disciplina que tiene una amplia repercusión en la vida cotidiana, ya que su quehacer está en el ámbito de la comunicación visual, un área que es fundamental para el funcionamiento adecuado de la sociedad actual.

Se menciona 1968 porque fue en ese año en el que se llevaron a cabo los XIX Juegos Olímpicos en la Cd. de México, y en el que el diseño tanto gráfico como industrial jugaron un papel relevante. En ese momento histórico, nuestro país se encontraba en un grado de desarrollo económico y social que lo impulsaba a pasar de ser un país subdesarrollado a uno en desarrollo, ejerciendo un importante liderazgo político en Latinoamérica y un liderazgo moral en el mundo, por lo que necesitaba un escaparate internacional para mostrar sus logros.

La existencia de una disciplina que no se conocía pero que contribuiría al éxito del evento me hizo aventurar una hipótesis de trabajo con la que se iniciaría esta investigación:

"Los Juegos Olímpicos de México 68 fueron el inicio del diseño gráfico en México"

A primera vista esta severación podría sonar muy lógica y la mayoría de los diseñadores tenemos cierta certeza de que así sucedió. Sin embargo al estudiar más a fondo el tema, nos daremos cuenta que el desarrollo del diseño gráfico en México ha sido mucho más complejo de lo que parece por lo que sería inapropiado hacer una afirmación tan tajante.

El mismo Arq. Ramírez Vázquez ha sido muy prudente al tratar el tema en diversas participaciones públicas cuando se le ha cuestionado al respecto.

A lo largo del presente trabajo veremos algunas vertientes de lo que ha sido el desarrollo del diseño gráfico en México a partir de 1968, y hacia el final nos aventuraremos a confirmar si esta hipótesis inicial es acertada o no.

La manera en que se han organizado los capítulos es muy simple, se ha partido de dos áreas del diseño completamente diferenciadas como son el diseño comercial y el diseño cultural, definidas así por los mismo diseñadores que han trabajado en esas modalidades y que no admiten ambigüedades, se trabaja para el sector productivo como un despacho "comercial" y con un

objetivo específicamente utilitario, o se trabaja para el sector cultural, generalmente como un diseñador "independiente" y con un objetivo específicamente "no utilitario".

Procedemos después a abordar la enseñanza del diseño, que en nuestro país se ha llevado a cabo en las escuelas de diseño, mayoritariamente dentro de instituciones de enseñanza superior. A diferencia de otros países, en donde la enseñanza se ha realizado históricamente en instituciones derivadas de las escuelas de artes y oficios, en nuestro país la enseñanza del diseño se ha realizado a partir de las universidades.

Las escuelas de diseño han sido un factor fundamental en el desarrollo y difusión del diseño desde que las primeras generaciones de la Ibero participaron en el diseño de los Juegos Olímpicos de México 68. Al terminar su carrera, muchos de los egresados de la Universidad Iberoamericana (UIA), la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), crearon sus propios despachos y se dedicaron a promover sus servicios ante los empresarios de la iniciativa privada o antes los funcionarios gubernamentales, que todavía no sabían lo que la palabra "diseño" significaba.

En el siguiente capítulo se presenta todo lo que ha constituido la promoción y difusión del diseño. Desde las publicaciones de diseño, muchas de ellas importadas pero también con importantes esfuerzos editoriales nacionales, las organizaciones que representan a los diseñadores y promueven el diseño, los eventos más importantes que se han organizado a lo largo de estos años y las exposiciones relevantes que se han realizado tanto en museos como en galerías.

Finalizamos con una revisión del diseño "actual", un término engañoso ya que lo que podemos considerar como diseño actual en poco tiempo deja de serlo. Sin embargo, por la manera en que se fue gestando el diseño que actualmente vemos desde los 90's, podemos afirmar que existen algunas características muy definidas que identifican el diseño de los últimos años.

Todos estos capítulos no dejan de presentar una versión de la historia del diseño desde la perspectiva del diseñador, sin embargo, estudios más recientes como el realizado por un grupo de investigadores del Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño de la UAM Azcapotzalco sobre el *Sistema Diseño de la Ciudad de México* (Ferruzca et al, 2009), y que se basa en el estudio *Disseny Cat* sobre el diseño en Barcelona (Calvera y Monguet, 2006), presentan un enfoque más completo al abordar la perspectiva no sólo de la *oferta* (los diseñadores), sino también los de la *demanda* (los empleadores y clientes) y lo que *Disseny Cat* define como *cultura del diseño* (entidades y personas que tratan el diseño).

Esto quiere decir que hacia el futuro habrá que considerar más todos estos factores bajo un enfoque *sistémico e integrador*, y no aislado y unidireccional como hasta ahora, inclusive en algún momento habrá que estudiar más al público receptor, no sólo desde la perspectiva de la mercadotecnia, la comunicación o la semiótica, sino a partir de este enfoque

sistémico. Y lo mismo podríamos decir de los objetos gráficos y sus sistemas de reproducción.

El presente trabajo no aborda el diseño a partir de los "grandes personajes", mismos que ya han sido entrevistados una y otra vez, y cuyas participaciones son ampliamente conocidas. Debido a lo anterior me he abocado a dar voz a personajes menos conocidos pero igualmente importantes durante estos años: *los diseñadores que han hecho el diseño*¹.

Fuera de algunos textos que se han publicado durante los últimos años, el panorama de la *Historia del Diseño Gráfico en México* estaba conformado por tesis de licenciatura o posgrado de la UNAM y la UIA, algunos proyectos de investigación universitaria y artículos de difusión en publicaciones especializadas, entre otros.

El problema de algunos artículos de difusión, es que por su propia naturaleza carecían de datos duros que permitieran definir fechas y autores con mayor claridad. Los textos que a continuación se mencionan tienen un enfoque más académico y un mayor rigor en el manejo de los datos, y por lo mismo constituyen una referencia básica fundamental para cualquiera que quiera estudiar la historia del diseño gráfico en México:

- Bonsiepe, Gui y Silvia Fernández (2008): *Historia del Diseño Gráfico en América Latina y el Caribe* (2008), con textos de María González de Cosío y Manuel Álvarez. San Paulo: BLÜCHER.
- Maseda, Pilar (2006). *Los Inicios de la Profesión del Diseño en México*. México: CONACULTA / CENIDIAP/ TISM.
- Troconi, Giovanni (2010). *Diseño Gráfico 100 Años*. México: Artes de México/ UAM.
- Vilchis, Luz del Carmen (2010), *Historia del Diseño Gráfico en México 1910-2010*. México: CONACULTA.
- Ferruzca, Marzo et al (2009). *DISEÑO_MX (Modelado del Sistema Diseño de la Cd. de México 2009)*. México: UAM-A/ CYAD/ Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño.

En cuanto a la localización geográfica, debido a que en nuestro país las actividades relacionadas al diseño estuvieron durante muchos años muy centralizadas en la Cd. de México, la mayoría de los datos referidos (salvo indicación específica) se ubican en ella.

El diseño es una disciplina muy particular que combina el arte y la ciencia, que en su momento se consideró una nueva disciplina del siglo XX, y que hoy en día podría considerarse como una disciplina de nuestro tiempo. El diseñador resistió muy bien el impacto de la revolución tecnológica de mediados de los 80's, ya que pudo hacer buen uso de la computadora como instrumento de trabajo para hacer su labor más y mejor, aunque pagó el precio de ese servicio ya que su lenguaje gráfico se vió delimitado por él.

El advenimiento posterior de internet ha ampliado el horizonte de desempeño de la profesión aunque también ha requerido una

¹ Pero que no siempre han salido en las revistas.

reconceptualización de la disciplina, cosa que no se ha hecho de una manera profunda ni suficiente. En el ámbito educativo, algunas derivaciones del diseño gráfico hacia el diseño audiovisual (carrera en la Universidad Iberoamericana) o al diseño web (ofertado como tal por escuelas pequeñas pero no por las mayores universidades) o al diseño de la información (como en la UDLA), no ha llevado a cambios mayores por parte de la comunidad de los diseñadores.

Parecería que los diseñadores a pesar de trabajar con la creatividad son profesionales más bien rígidos y conservadores que se aferran a lugares conocidos que a zarpar a costas más allá de sus horizontes. La dificultad en actualizar las currículas de las escuelas públicas de diseño con ideas *innovadoras* son prueba de ello.

A pesar de tener orígenes similares en tiempo y espacio (y su aparente relación conceptual), el diseño gráfico y el diseño industrial son como dos hermanos que se conocen y se respetan, pero no pueden ir juntos más allá como dos amigos. Ambas carreras tienen en común el Tronco Básico o Común en muchas universidades, la historia del diseño, su relación a la Bauhaus y Ulm, la teoría y la metodología, pero a la hora de operar encuentran difícil espacios de intercambio curricular y son reacios a entrar en terrenos que no le corresponden a cada uno.

En el caso de nuestro país, ambas carreras se fundaron casi al mismo tiempo en la UAM, y con pocos años de diferencia en otras escuelas de diseño como la UIA y la UNAM. Además el diseño gráfico e industrial participaron de una manera común en eventos tan importantes como el diseño en los Juegos Olímpicos de México 68.

El diseño gráfico y el industrial conviven en muchos proyectos de diseño (como en las exposiciones y la señalética), pero en las escuelas muchas veces no se trabaja de manera conjunta, al menos no de una manera más intencionada. En el caso de la UAM Azcapotzalco, históricamente sí se ha trabajado conjuntamente gracias a la visión de sus fundadores, pero faltaría por trabajar más en esa línea.

Como podemos ver el panorama actual del diseño en México es muy diferente a como lo era cuando se inició esta investigación. Existen ya trabajos importantes y relevantes sobre el tema y seguirán apareciendo otros más.

La presente investigación pretende aportar su granito de arena, reconociendo lo realizado con anterioridad y lo que vendrá en el futuro, considerando que debido al desarrollo del diseño en los últimos años, el estudio en los temas del diseño (sobre todo de la historia del diseño), se dinamizará exponencialmente.

Reconociendo que la investigación realizada es perfectible, el objetivo concreto de este trabajo es poder presentar la historia del diseño gráfico de nuestro país de una manera *concisa y completa*, para que el profesor y el alumno de diseño puedan tener una visión clara del desarrollo de nuestra disciplina sin perderse en demasiados datos ni anécdotas.

Por lo tanto este texto está elaborado con un enfoque académico, para ser utilizado en las escuelas de diseño como un texto de estudio por los estudiantes de diseño, y con el deseo de que contribuya a un mejor conocimiento y comprensión de lo que esta disciplina representa.

1. Juegos Olímpicos México 68

a. Organización del Evento

Para el diseño el año de 1968, y en especial los Juegos Olímpicos que se celebraron ese año en la Cd. de México, fueron un momento fundamental para su desarrollo histórico. El diseño como tal, hasta ese entonces no era conocido por el público en general y estaba en sus inicios en algunas escuelas.

En nuestro país había toda una tradición gráfica que se remontaba en sus inicios más remotos a las culturas prehispánicas pero que se había continuado a lo largo del Período Colonial y la Independencia. A partir de la Revolución de 1910 (la primera revolución social del siglo XX), el *Nacionalismo Revolucionario* había sido la base ideológica para la modernización y la industrialización del país.

A lo largo del período posrevolucionario diversos artistas habían trabajado y utilizado los medios de comunicación impresa como el cartel, las revistas y los libros, llegando a un nivel de calidad que se continuaría con Vicente Rojo y la Imprenta Madero a partir de los 60's en un desarrollo en paralelo de lo que se denominaría "diseño cultural".²

² Ver capítulo 3, Diseño Cultural.

En 1968 el país había llegado a un nivel de industrialización, madurez social y cultural que necesitaba un escaparate internacional para mostrar sus avances por lo que un evento como los Juegos Olímpicos era ideal para lograr esos objetivos.

Debido a ello, a instancias del entonces presidente **Adolfo López Mateos**, se inician las gestiones para solicitar la sede de los XIX Juegos Olímpicos el 7 de diciembre de 1962. La Cd. de México es elegida como sede en 1963, en la Asamblea del Comité Olímpico Internacional que se celebró en Baden-Baden, Alemania.

Desde un principio hubo muchos cuestionamientos sobre si la altura de la Cd. de México afectaría el desempeño y la salud de los atletas, en ese sentido se llegó a comentar públicamente que los atletas “caerían como moscas” (Kinder,1964).

También se llegó a dudar si un país en desarrollo como México, sería capaz de organizar un evento internacional de la magnitud de unos juegos olímpicos.

Por último, las protestas estudiantiles durante el año de 1968, llegaron a su punto más delicado con la masacre de Tlatelolco el 2 de octubre de ese año. Podríamos entender las protestas dentro de un entorno de madurez del país en el que la población estudiantil universitaria, por definición altamente educada y consciente, exigía un sistema político más abierto, democrático y plural que el existente en esos momentos.

Los 10 días siguientes a la masacre fueron de discusión si se celebrarían los juegos o no, mismos que se inauguraron finalmente el 12 de octubre gracias a una “tregua olímpica” con el Comité General de Huelga.

Para llevar a cabo exitosamente dichos juegos, fue fundamental la manera en que se organizó el trabajo para dicho evento. En un principio fue nombrado el Lic. Adolfo López Mateos como presidente del Comité Organizador de los juegos, el entonces ex-presidente falleció unos meses después por problemas de salud y tuvo que ser reemplazado por el **Arq. Pedro Ramírez Vázquez**.

Ramírez Vázquez probaría con el tiempo, ser un formidable organizador y arquitecto, con múltiples obras y eventos a lo largo de su exitosa carrera respaldando este dicho.

Para resolver una tarea tan colosal, la organización se enfocaría de una manera multidisciplinaria, atrayendo a la gente más capacitada, tanto del país como del extranjero.

Si bien para los eventos en general se requirió gente de las más variada formación, para el diseño de la identidad y sus aplicaciones, se tuvo un equipo nacional e internacional de cerca 400 personas entre ellos arquitectos, editores, traductores, artistas, escritores, correctores, fotógrafos, expertos en producción e impresión y cineastas.

b. Diseño de la Identidad y sus Aplicaciones

Un primer elemento fundamental a considerar es el haber iniciado el trabajo de diseño con la identidad olímpica del evento, identidad a la que se le quiso dar un “toque” mexicano pero con un enfoque internacional.

El logotipo oficial, refleja exitosamente ambos conceptos al basarse en el arte huichol para hacer una serie de repeticiones de la frase “México 68” que coincidiendo en la época con el op art, le da un carácter contemporáneo e internacional. La autoría oficial del logo se atribuyen al arquitecto Eduardo Terrazas y al diseñador norteamericano Lance Wyman.



Logotipo México 68.

Ramírez Vázquez organizó el trabajo gráfico en 2 Departamentos, el de *Diseño Urbano* y el de *Publicaciones*, a cargo de **Eduardo Terrazas** y **Beatrice Trueblood**, respectivamente.

En el diseño se buscó establecer un sistema de códigos claros y efectivos, dirigidos a un perceptor que podían ser los atletas, artistas, visitantes y público en general. Se buscaba contagiar entusiasmo, cordialidad y convivencia (Terrazas y Ragasol, 2008).

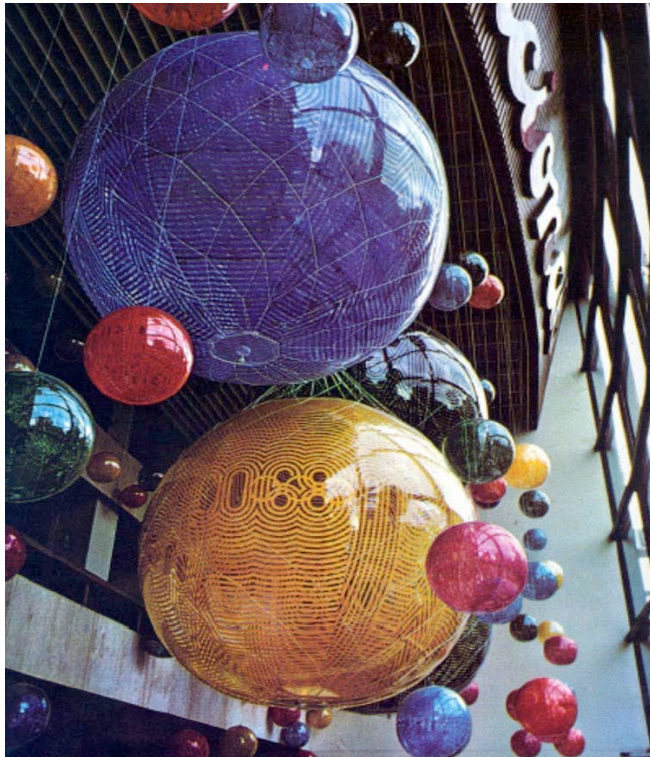
Los criterios para la codificación fueron un factor fundamental para el éxito de todo el sistema comunicacional en un evento internacional multicultural y multilingüístico de alta asistencia.

Para las sedes se utilizó una codificación de color que identificaba cada evento con un color específico, y para su tránsito se utilizó el color correspondiente para marcar la ruta respectiva. La señalización fue concebida en términos de pictogramas fáciles de identificar y que no requerían una traducción a un idioma específico por lo que el visitante extranjero podía llegar a cualquier evento siguiendo únicamente los pictogramas.

La identidad se manejó de manera unificada en todo el ambiente urbano a través de casetas de información, paradas de autobuses y mapas urbanos, entre otros. También se utilizaron una gran cantidad de banderolas colocadas en los postes de luz, mismos que también fueron pintados de acuerdo a la codificación existente.

En cuanto ambientación e identificación fueron fundamentales 3 elementos:

- 1) Las *esculturas aéreas*, consistentes en globos inflados con helio de diferentes tamaños.
- 2) *Figuras esculturales de gran tamaño* representando atletas y deportes específicos que nos remitían a la tradición mexicana de los "judas".
- 3) El logotipo *México 68* tridimensional y de gran tamaño.



Globos olímpicos.

Estos elementos se ubicaron en lugares públicos, ya sea abiertos o cerrados, causando un gran impacto emocional y ayudando a que se identificaran las sedes olímpicas aun desde una gran distancia.

También se pintaron las plazas del Estadio Olímpico de CU y el Estadio Azteca con una versión concéntrica del logotipo olímpico, lo que permitió integrar aun más estos lugares al evento. En el caso del Estadio Azteca se colocó una escultura monumental “estable” de Alexander Calder a la entrada del mismo.



Estadio Olímpico de CU.

En cuanto a las publicaciones, debido a las dudas y cuestionamientos existentes desde que se asignó la sede a la ciudad de México, éstas fueron un mecanismo fundamental para dar a conocer, tanto a nivel internacional como nacional, los avances que se iban logrando.

Además, las publicaciones sirvieron para mostrar el patrimonio histórico y cultural del país, promoviendo la participación entusiasta de los ciudadanos, que hicieron suya la fiesta olímpica, y logrando que los visitantes fueran tratados con amabilidad y hospitalidad.

Muchas de las publicaciones se editaron en los 3 idiomas oficiales para el evento que fueron el *español*, el *inglés* y el *francés*, y fueron impresos por **Miguel Galas S.A.**

Participaron un equipo de cerca de 200 profesionales, que realizaron boletines y reseñas olímpicas, programas deportivos y culturales, carteles promocionales, calcomanías, timbres postales, catálogos de arte, guías de galerías, panfletos promocionales, folletos informativos, menús, formularios, mapas, invitaciones, certificaciones, papel especial, diplomas, etc.

En total se publicaron 854 tipos de piezas diferentes con un total de 16'428,220 impresiones (Terrazas y Ragasol, 2008).

c. Juegos Olímpicos y Valores

Una de las aportaciones más importantes de los organizadores fue la realización de un evento paralelo al deportivo denominado *Olimpiada Cultural*. Nunca antes se había realizado un evento cultural en unos juegos olímpicos y la reacción del público tanto nacional como internacional fue de una gran aceptación y entusiasmo. Desde unos años antes, se organizaron eventos en los que se trajeron a los mejores artistas del mundo y contribuyeron a crear una atmósfera de sensibilidad y apertura que complementaba de una manera muy efectiva las expectativas que se tenían sobre los juegos deportivos.³

La calidad de los eventos culturales se reflejó en la calidad de las publicaciones que la difundieron, en especial la del *Boletín Oficial*, publicación de lujo, impresa a todo color e ilustrada por los mejores artistas y fotógrafos del mundo.

Los juegos se desarrollaron en un clima de calidez humana que fue muy recordado por la gente que vivió el evento.

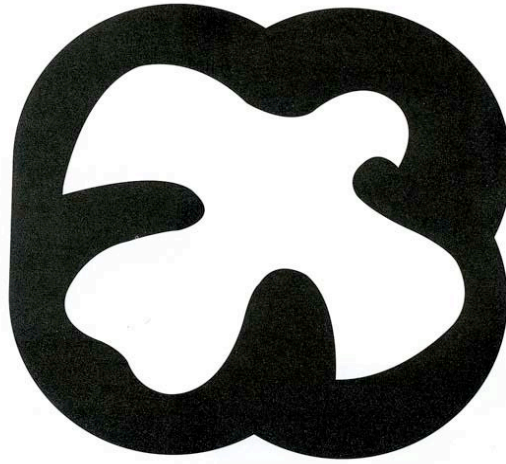
Como parte de ese interés humanista, también se creó la *Ruta de la Amistad*, una ruta escultórica que recorría a lo largo de un tramo vial todavía “virgen” en esos momentos, el Periférico Sur. Esta ruta es un corredor escultórico de 17 Kms. de longitud que presenta 19 esculturas monumentales realizadas en concreto por diversos artistas internacionales y que fue concebida por el **Arq. Mathias Goeritz**. Lamentablemente las esculturas fueron absorbidas por el crecimiento de la Cd. de México, y hoy en día se encuentran en lamentables condiciones (Segarra, 1988).

Otro de los aciertos de los organizadores fue la inclusión de *la paloma de la paz*, como un símbolo que retoma la idea olímpica de tregua, es decir, cuando en tiempos antiguos los pueblos se encontraban en guerra, dichas guerras se suspendían para celebrarse los juegos olímpicos.

En 1968 el mundo se encontraba inmerso en la guerra fría, es decir, el conflicto entre capitalismo y comunismo, y muchas de las naciones participantes en los juegos formaban parte de alguno de los dos bloques, y si no de un tercero, “los No Alineados”. También se encontraban los países africanos, que no querían que Sudáfrica participara por su sistema de discriminación apartheid.

Finalmente México venía de una penosa experiencia, “la Noche de Tlatelolco”, con una matanza de estudiantes 10 días antes de la inauguración del evento. Así que utilizar la paloma como símbolo de la paz era además de oportuno, necesario para que los juegos se realizaran de acuerdo al espíritu que debería caracterizarlos.

³ El comité organizado de los Juegos Olímpicos de Londres ha retomado esa idea y creado el *London 2012 Festival*, <http://www.london2012.com/>



Paloma de la Paz.

d. Diseñadores participantes

El trabajo de diseño que se realizó para los Juegos Olímpicos de México 68 fue una interesante mezcla de profesiones, nacionalidades y edades.

El Arq. **Pedro Ramírez Vázquez** (1919), presidente del Comité Organizador de los Juegos, y uno de los personajes más importantes e influyentes para el desarrollo del diseño en nuestro país, contaba en esos momentos con 47 años de edad, y entre su equipo de colaboradores estaban como ya se mencionó con anterioridad, **Eduardo Terrazas** (1936), a cargo del Departamento de Diseño Urbano y **Beatriz Trueblood**, a cargo del Departamento de Publicaciones.

Entre los diseñadores que van a venir del extranjero están **Lance Wyman** (1937), realizando trabajo de diseño gráfico, coautor junto con Eduardo Terrazas del logotipo y el cartel oficial de los Juegos, y **Peter Murdoch** (1940), realizando trabajo de diseño industrial, sobre todo mobiliario urbano. Wyman va a diseñar además la señalización del Sistema de Transporte Colectivo (metro) de la Cd. de México que se va a iniciar en 1968.

Cabe aclarar que además de los anteriores, van a venir toda una pléyade de diseñadores y artistas internacionales de primer nivel que van a colaborar con los artistas, arquitectos e incipientes diseñadores mexicanos. Los Juegos Olímpicos van a ser en ese sentido, un escaparate también del trabajo de los mejores profesionales de nuestro país y del mundo.

En el libro *Diseño Gráfico en México 100 Años* (Troconi, 2010), Beatrice Trueblood y Eduardo Terrazas hacen una relación pormenorizada pero sintética del diseño que se hizo para los Juegos Olímpicos de México 68. A continuación me referiré a lo que considero aspectos relevantes a considerar que se toman de ese trabajo, aunque *no* se presentan de manera textual:

Ya dijimos que el diseño del logo se va a basar en el arte huichol con la vibración característica de sus líneas concéntricas pero dándole un sentido contemporáneo a la frase *MEXICO68*. Las letras se van a trazar geométricamente y se va a desarrollar todo un alfabeto basado en ese logo para a ser utilizadas en distintas aplicaciones de los eventos olímpicos.

También se van a diseñar los *símbolos deportivos* y los *símbolos culturales*. Los primeros van a ser en color, según una codificación completamente estudiada, dentro de un marco cuadrado con las esquinas redondeadas y enfocando un detalle de un objeto(s) representativo a cada deporte. Bajo la dirección de Eduardo Terrazas, van a trabajar sobre esos conceptos Lance Wyman, el arquitecto **Chuy Virchez** y todo un equipo de colaboradores.

Es importante hacer notar que recién en los anteriores Juegos Olímpicos que se van a llevar a cabo en Tokyo en 1964, es cuando por primera vez se va a diseñar toda una simbología para los Juegos, desde el logotipo olímpico hasta la simbología de cada deporte, sólo que en el caso de esos Juegos, la representación se va a hacer con base en la figura humana.

En cuanto a los *símbolos culturales*, éstos se van a diseñar utilizando el número 68 como contorno, en blanco y negro y siguiendo los mismos criterios de representación en detalle de elementos característicos a cada evento. También bajo la dirección de Terrazas van a trabajar sobre estos símbolos Lance Wyman, **Beatrice Colle**, **José Luis Ortiz** y varios más.

En el diseño de publicaciones se va a utilizar siempre el formato cuadrado con amplios márgenes y numerosas fotos, ya sea en blanco y negro o en color. La tipografía empleada será la New Gothic Condensed, que permitía una mayor rendimiento en los espacios al ser las publicaciones trilingües, es decir, en español, inglés y francés.

Entre las publicaciones más importantes estaban el *Boletín Oficial*, publicación de lujo que se enviaba a diversas autoridades y personalidades de todo el mundo, para informar sobre aspectos de la organización del evento y donde se incluían también temas relacionados a la cultura mexicana.

También se editaba la *Carta Olímpica*, un publicación en formato de tríptico que informaba de los avances en la organización de los Juegos, en especial de las obras. En la parte central se colocaba una obra de arte de la cultura mexicana y al final una ficha de la historia de México.⁴

⁴ Trueblood, Beatrice y Eduardo Terrazas (2010), El Programa de Identidad Olímpica, *Diseño Gráfico en México 100 Años*. 215-224.

En el equipo de colaboradores participaron estudiantes de la carrera de diseño industrial de la Universidad Iberoamericana, cuyo grupo estuvo a cargo del **Arq. Manuel Villazón** (1932), director de la carrera de diseño industrial y los maestros **Jesús Virchez** (1931-2000) y **Sergio Schiapa**, quienes integraron con sus alumnos, el Departamento de Diseño y Exposiciones. Esto fue un importante reconocimiento a la necesidad de formar profesionistas en una disciplina que era nueva en el país y una oportunidad para los alumnos de adquirir una experiencia de trabajo en un evento internacional.⁵

El diseño para los Juegos Olímpicos de México 68, fue una experiencia ejemplar de trabajo colectivo por el número tan grande de colaboradores (más de 400 personas) que se conformó en un equipo multidisciplinar, y constituyó todo un logro de organización y efectividad. Lo fue también por la cantidad y calidad de las aplicaciones que se realizaron, que no tienen equivalente en la historia de los Juegos.

En su editorial del No. 19 de la revista *deDiseño*, Luis Moreno resume de una manera muy esclarecedora, la percepción de la comunidad de diseño hacia lo que representaron los Juegos Olímpicos de México 68:

*Tras 1968, la sociedad mexicana se percató del diseño, unos lo asimilaron y se entusiasmaron y otros no; el hecho es que a partir de ese momento se multiplicaron las escuelas, los profesionales, los despachos, los clientes. Se formó inevitablemente un gremio y se iniciaron las actividades, expos, foros, congresos; a veces con mayor intensidad, a veces con menos.*⁶

⁵ Moreno, Luis (1998). Los estudiantes en la Olimpiada de la juventud, *Revista DeDiseño*, 4(19), 32-35.

⁶ *Ibid.*, 3.

2. Diseño Comercial

a. Los primeros despachos

Al finalizar los Juegos Olímpicos de México 68, una de las mayores repercusiones del evento fue el surgimiento de los despachos de diseño.

Entre las primeras empresas de diseño que surgen está la del **Arq. Pedro Ramírez Vázquez**, quien como complemento a su trabajo arquitectónico, empieza a ofrecer servicios de diseño industrial y diseño gráfico que pronto comienza a ser contratado tanto por organismos estatales como por empresas de la iniciativa privada (**Octavio López Márquez** es el responsable del área de diseño gráfico).

En este despacho empiezan a laborar estudiantes de las carreras de diseño industrial y diseño gráfico de la *Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)* y de la *Universidad Iberoamericana (UIA)*, ambas universidades siendo las primeras en ofrecer las carreras de diseño a nivel licenciatura.

Estas universidades se vuelven los semilleros de los primeros despachos de diseño tanto industrial como gráfico, en algunos casos se ofrecen sólo los servicios de diseño industrial, en otros sólo los servicios de diseño gráfico, y en algunos casos ambos.

Así como los servicios pueden variar de un despacho a otro, los antecedentes académicos y laborales varían enormemente. Desde gente con una educación universitaria formal hasta gente que se hizo “en la práctica”, tenemos a arquitectos, diseñadores industriales y gráficos, dibujantes publicitarios y técnicos, y finalmente artistas plásticos, “haciendo diseño”⁷.

Una razón muy sencilla para esta diversidad de orígenes es que para diseñar no se necesita una cédula profesional, como en el caso de los doctores o los abogados, que sí lo requieren.

Fuera del despacho del Arq. Ramírez Vázquez, los primeros despachos de diseño gráfico surgen de la iniciativa de jóvenes diseñadores deseosos de entrar en un mercado virgen y desconocido en ese momento.⁸

Los Juegos Olímpicos de México 68 habían sido un magnífico escaparate para demostrar lo que el diseño podía hacer, sensibilizando a aquellos susceptibles de contratar y pagar por ese servicio, pero aun quedaba pendiente una enorme tarea de difusión y promoción de esa nueva disciplina.

Rastreando el uso del término diseño, es claro que en diversos momentos del siglo XX, se utiliza dicho término en nuestro país aunque con significados diferentes según sea el caso, queriendo implicar desde la acción de dibujar (designare) hasta una actividad relacionada a las artes aplicadas vinculada a la producción industrial, pero en todo momento dándole un sentido “creativo”. Lo cierto es que para cuando surgen las primeras escuelas de diseño en nuestro país, el término ya ha madurado y se ha unificado.⁹

Por lo tanto, los diseñadores egresados de estas escuelas tienen muy claro el sentido de su profesión y las áreas que ésta abarca. Al abrir sus despachos de diseño, estos jóvenes emprendedores intentan cubrir las crecientes necesidades de un mercado nacional que busca ofertar productos de calidad con una mejora en sus procesos de producción y una estética que agrade al consumidor.

Los despachos de diseño surgen en un momento de optimismo en el país, habiendo salido exitosamente de un evento internacional como unos Juegos Olímpicos, y enmarcado en un modelo económico que favorece el mercado y la producción nacional para salir del subdesarrollo.

En ese marco, el diseño se vuelve un valioso instrumento de productividad y desarrollo social que es cada vez más requerido en la medida en que se vuelve más reconocido en el ámbito económico, político y cultural.

El diseño siempre ha sido muy sensible a las condicionantes socio-económicas y se desenvuelve cuando éstas son favorables pero se restringen enormemente en cuanto se tornan negativas.

⁷ Con excepción del despacho del Arq. Ramírez Vázquez que llega a ofrecer también servicios de arquitectura.

⁸ Para efecto de esta investigación, cualquier individuo “haciendo diseño” pese a sus antecedentes académicos o laborales diversos.

⁹ Ver el siguiente capítulo “Escuelas de diseño”.

Los primeros despachos surgen en un momento muy favorable de la sociedad mexicana y con el tiempo esos pequeños despachos empiezan a convertirse en empresas en forma, vinculadas directamente a los grupos industriales y políticos de nuestro país.

El panorama de su desarrollo ha sido de gran movilidad con diseñadores que se asocian y luego se separan, despachos que en algunos casos cierran o se convierten en nuevos despachos.

Unos de los primeros despachos de diseño gráfico, y que se podría considerar como un referente del diseño comercial en nuestro país es *Design Center*, fundado en 1968 por **Francisco Teuscher** y **Juan Aceves**, y que con la salida de Aceves y la llegada de **Gonzalo Tassier** y **Bruno Newman** se convierte en el *Grupo Zimat* (1980), constituido por varias compañías que llegan a abarcar diversas áreas como el diseño, la comunicación, la tipografía, la computación y la capacitación.

En la actualidad Francisco Teuscher ha continuado con *Design Center*, Gonzalo Tassier tiene su despacho denominado *Retorno Tassier* (desde 1995) y Bruno Newman junto con Marta Mejía dirige *Zimat Consultores* (desde 1984).

Otro despacho destacado de la misma época es *Design Associates* que es fundado por **Donald Forseck** y **Jaime Sendra**. De 1978 a 2004 su presidente y socio principal ha sido **Eduardo Calderón**, y desde 2004 se convierte en *Emblem*, una empresa internacional de diseño con sede en España.

Drafft Diseñadores Asociados es fundado en 1979 por **Carmen Cordera**, quien en 1990 crea la *Galería Mexicana de Diseño*, un showroom que presenta el diseño en sus diversas manifestaciones: artesanal, textil, joyería, ambiental, gráfico e industrial.

Otros despachos de esa primera época son *diseñadores industriales asociados (dia)* fundado por **José Luis Bezauri**, el despacho de **Peter Ollé**, y *8008 Diseño*, fundado por arquitectos y cuyo responsable de diseño era **Fernando Mariscal**, todos estos despachos aunque desarrollando predominantemente proyectos de diseño industrial (o arquitectura) también realizan diseño gráfico. También tenemos al departamento de diseño de *Cartón y Papel de México* realizando predominantemente diseño de marca, etiquetas y envases.¹⁰

Entre los primeros despachos internacionales que llegan a México, tenemos a *Walter Landor*, empresa reconocida tanto por la calidad de su trabajo como por tener sus oficinas centrales en San Francisco dentro de un barco (el Klamath).

Landor abre sus oficinas en la ciudad de México hace más de 30 años (en 1973) y desde un principio se dedica a trabajar para las grandes

¹⁰ La Mtra. Luisa Martínez nos menciona a un despacho que no aparece en ningún texto de historia del diseño gráfico en México denominado *Dixeño*, especializado en hacer trabajos de emergencia (o "bomberazos") para el gobierno.

corporaciones transnacionales. Este despacho es uno de los pioneros del *branding* en México.

Otros despachos de diseño de esta primera etapa son *Comunicación Creativa* (1975) de **Jorge Canales** y **Raúl González**, *ReDiseño* (1978) de **Jorge Rión**, **Flavio Mendoza** y **Jesús Huesca**, *Emphasis* (1979) de **Luz del Carmen Vilchis** y **Yani Pecanins**, *Morphos* de **Octavio Casas**, **Alejandro Cruz** y **Wado**, y *Signi* (1980) de **Daniel Castelao** y **René Galindo**.¹¹



Diseños de Zimat.

¹¹ Vilchis, Luz del Carmen (2010). Historia del Diseño Gráfico en México 1910-2010. 283-284.

b. Diseñadores y clientes

Desde un principio se dio una diferenciación muy clara entre los despachos de diseño y las agencias de publicidad¹². Los despachos de diseño se enfocaron principalmente en los medios impresos diseñando imágenes corporativas e institucionales, empaques, carteles, folletos, reportes anuales y libros de arte, mientras que las agencias de publicidad se enfocaron en las campañas de publicidad en medios impresos y audiovisuales abarcando desde anuncios en periódicos y revistas, hasta spots en radio y televisión.

Los clientes de los despachos eran en el sector privado las grandes empresas nacionales y transnacionales del país, mientras que en el sector público las Secretarías de Estado.

Es importante hacer notar que los despachos se desarrollaron teniendo como modelo el diseño corporativo que hacían los despachos en los Estados Unidos. Inclusive los grandes clientes mexicanos a veces preferían contratar despachos norteamericanos para ciertos proyectos que ellos consideraban muy importantes. Por esa razón algunos despachos mexicanos llegaron a abrir oficinas en Dallas, para atender a esos clientes.¹³

El Gobierno Mexicano contrataba (y sigue contratando) a los despachos básicamente en dos situaciones: cuando existía la creación o modificación importante de una Secretaría de Estado o para la realización de campañas ya sea informativas o políticas.

Para atender sus necesidades inmediatas de comunicación gráfica, el gobierno optó por abrir departamentos de diseño en sus respectivas instituciones ya que le resultaba menos costoso que contratar a un despacho de diseño ya establecido.

Las campañas políticas presidenciales empezaron a utilizar el diseño a partir de la campaña de 1976, en la que resultó ganador el Lic. Luis Echeverría Álvarez con el lema “Arriba y Adelante”, y su uso se ha generalizado desde entonces de tal manera que hoy en día aun en las campañas para la elección de autoridades y representantes locales, el trabajo del diseñador se encuentra presente (aunque no siempre con los mejores resultados).¹⁴

A partir de la presidencia de Echeverría las diferentes Secretarías de Estado comenzaron a tener una imagen institucional, que podía variar según cambiaba o se fusionaba la institución.

En cuanto al sector privado, las que contrataban diseño eran las grandes empresas mexicanas que podían pagar los servicios de despachos ya establecidos, pero cuando el alcance del proyecto era mayor, no dudaban en contratar a los mejores despachos de diseño de los Estados Unidos.

¹² Esa diferenciación se dio no solamente en México sino en todo el mundo.

¹³ Es el caso de con Jaime Sendra con Design Associates.

¹⁴ Monroy, Irma (2000). El diseño en las campañas presidenciales. *Revista deDiseño*, 5(27), 35-42.

En cuanto a las empresas trasnacionales, muchas de ellas ya tenía el diseño elaborado desde sus casas matrices o encargaban el diseño a agencias internacionales como Walter Landor.

Algunas de las áreas productivas que se llegan a abarcar con el diseño gráfico son la administración, agrícola, alimenticia, automóviles, calzado, comercio, comunicaciones, computación, construcción, deportes, editorial, educación, electrodoméstica, electrónica, entretenimiento, farmacéutica, gobierno, herramientas, publicidad, química, maquinaria, seguridad, textiles, transporte, turismo y vestido.

Aunque los despachos de diseño llegan a facturar cantidades bastante importantes por su trabajo, dependiendo del tipo de cliente y el proyecto del que se trate, el número de personas que allí trabajan no llegan a sumar más de algunas decenas, que desempeñan diversas tareas como las de contactar al cliente, ser directores de arte, diseñadores, dibujantes, hacer paste up¹⁵, administración, contabilidad, secretarías, mensajeros, etc. Todo esto apoyados por una importante red de fotógrafos, ilustradores, calígrafos y diseñadores trabajando de manera independiente a la firma.¹⁶

Al ser muchos de estos despachos pequeñas empresas, para términos fiscales algunos diseñadores optaban por estar registrados como personas físicas, o en su momentos estar registrados como Sociedades Civiles (SC), figura que ya no existe en la actualidad.

En los últimos años, con la creciente utilización de la tecnología digital se han llegado a requerir expertos en esa área para la realización de multimedia y sitios web, así como la necesidad de que los diseñadores conozcan el manejo del software adecuado para la realización de las tareas de diseño tradicional (logotipos, empaque y diseño editorial).

c.Momentos e instituciones coyunturales.

En la historia del diseño en México, han habido momentos e instituciones que han sido fundamentales para su desarrollo, en muchos casos relacionados a la situación socio-económica del país. Ya hemos mencionado que el diseño es muy sensible a las condicionantes que se viven, y se desenvuelve adecuadamente cuando éstas son favorables pero se restringen en cuanto son negativas.

Manuel Álvarez (2008), en su capítulo sobre diseño industrial que él escribe para el libro *Historia del Diseño Gráfico en América Latina y el Caribe*, describe muy bien la influencia de los modelos económicos en el desarrollo del diseño.

¹⁵ Esta es una actividad ya obsoleta.

¹⁶ Monroy, Irma (2001). Despachos y emprendedores: números y estadísticas. Un panorama sobre las empresas de diseño en México. *Revista deDiseño*, 6(32), 22-24.

Entre 1954 y 1970, México vivió bajo el *Modelo del Desarrollo Estabilizador*, que buscaba fomentar un desarrollo estable del país a través del crecimiento económico y un equilibrio entre los precios y la balanza de pagos. La industria mexicana se desarrolló bajo el *Modelo de Sustitución de Importaciones*, que estableció barreras protectoras mediante aranceles, subsidios y exenciones fiscales (Álvarez, 2008).

Si bien los Juegos Olímpicos de México 68 se consiguen por las gestiones e iniciativa del presidente Adolfo López Mateos, es el presidente Gustavo Díaz Ordaz (1964-1970), el que verá culminado todo el proceso y quien los inaugurará. Previo a dicha inauguración nuestro país verá las protestas estudiantiles más importantes de su historia moderna, y en los hechos, el inicio del fin de un modelo político conservador que su sucesor, Luis Echeverría (1970-1976), tratará de liberalizar.

En lo económico el *Modelo del Desarrollo Estabilizador* va a ser sustituido por el *Modelo del Desarrollo Compartido*, con un fuerte incremento en la intervención del Estado en la economía.

Después de los Juegos Olímpicos de México 68, el *Instituto Mexicano del Comercio Exterior (IMCE)*, va a ser la primera institución gubernamental que reconocerá las posibilidades del diseño como un instrumento para mejorar la calidad de los productos mexicanos destinados a la exportación, promoviendo el contacto entre diseñadores e industriales y asesoría técnica. En 1971 se crea en el IMCE un *Centro de Diseño* que va a estar constituido por 3 departamentos: *Promoción, Diseño Gráfico, y Ferias y Exposiciones*.

Para el diseño de etiquetas, envase y embalaje surgen el *Instituto Mexicano de Envase y Embalaje (IMEE)* y los *Laboratorios de Fomento Industrial (LANFI)*. IMEE continúa con su destacada labor de difusión organizando diversas actividades relacionadas a esta industria.

También de esa época tenemos la remodelación del sistema de aeropuertos del país, coordinado por **Ernesto Velasco León**, y llevado a cabo por alumnos y maestros de la UNAM, que consistió mayormente en proyectos de diseño industrial y una señalización acorde a los estándares internacionales para este tipo de lugares.¹⁷

Al finalizar el sexenio del presidente Echeverría, se vive la primera gran crisis económica de los últimos tiempos y la economía, y por lo tanto, el diseño, viven un enorme deterioro.

Al sucederle el presidente José López Portillo (1976-1982), éste realiza una serie de reformas que aunado a un boom petrolero, permite que el país crezca a un promedio de 8% anual del PIB entre 1976 y 1981. Es la época de los planes gubernamentales, el *Plan Nacional de Desarrollo Industrial* (1979) y el *Plan de Desarrollo Global* (1979) y la *Alianza para la Producción*, un convenio entre los empresarios y el Gobierno (Álvarez, 2008).

¹⁷ Monroy, Irma (2001). El aeropuerto capitalino: diseño que trasciende. *Revista deDiseño*, 7(35), 32-36.

Desafortunadamente al finalizar el sexenio de López Portillo en 1982, el país vive otra crisis económica por lo que López Portillo nacionaliza la banca de nuestro país. La crisis de la deuda externa (que también va a afectar a toda Latinoamérica) va a provocar una política de austeridad en el gasto público que va a durar todo un decenio. El crecimiento económico de México y Latinoamérica va a ser prácticamente nulo durante los años 80.

Sin embargo, el presidente Miguel de la Madrid (1982-1988), va a realizar cambios estructurales importantes que finiquitan el *Nacionalismo Revolucionario*, la ideología bajo la que se habían gestado los modelos de desarrollo ya mencionados, y se sustituye por el *Neoliberalismo*, ideología que permea en ese momento en todo el mundo.

Los cambios realizados por de la Madrid se van a caracterizar principalmente por disminuir drásticamente la protección de la industria nacional y la privatización de una gran cantidad de empresas gubernamentales.

En el mismo libro de *Historia del Diseño Gráfico en América Latina y el Caribe*, González de Cosío (2008) nos menciona cómo se van a privatizar los aeropuertos (ASA) y los ferrocarriles (Ferrocarriles Nacionales de México), aseguradoras (ASEMEX) y la televisión (Televisión Azteca).

En cuanto a la banca, se privatizaron Bancomer, que se unió al grupo BBVA (2000), Banamex, que se unió a Citygroup (2002), y Bital (anteriormente Banco Internacional) al grupo HSBC. El banco Serfin fue adquirido por Santander (2000) y el único banco mexicano que quedó en ese entonces fue Banorte, que recientemente acaba de fusionarse con otro banco mexicano creado posteriormente, Ixe (2011).

Todos estos cambios implicaron la participación del diseño gráfico para apoyar la nueva identidad de esas instituciones a través de programas de imagen.

En el sexenio del presidente Carlos Salinas de Gortari (1988-2004) la sociedad mexicana se globaliza y el 1º de enero de 2004 se inicia el Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN) entre México, Estados Unidos y Canadá. También ese día se inicia el levantamiento zapatista, movimiento que va a durar unas pocas semanas en lo militar, pero que política y socialmente tendrá una repercusión mucho más amplia y prolongada.

Para poder competir en un sistema de mercados abiertos las empresas mexicanas se modernizan, y se apoyan en el diseño para ello.

Teléfonos de México, la principal compañía que cotiza en la Bolsa de Valores de México es privatizada y se crean nuevas compañías aéreas como Taesa y Aviacsa (González de Cosío, 2008).

La caída de la bolsa el “lunes negro” en 1987, y el llamado “error de diciembre” de 1994, fueron otros 2 momentos oscuros para la economía y el diseño.

Con el cambio de régimen con el panista Vicente Fox (2000-2006) es muy discutido el cambio que se hizo al águila como símbolo nacional que se llegó a conocer como el águila “mocha”¹⁸, y en el sexenio del presidente Felipe Calderón (que inicia en 2006), uno de los diseños más destacados es la imagen para celebrar el Bicentenario de la Independencia - Centenario de la Revolución.

d.Diseño y evolución tecnológica.

El surgimiento y popularización de la microcomputadora a partir de 1984 va a ser un parteaguas para la evolución del diseño en nuestros días. Un símbolo de esta evolución es el lanzamiento en el mercado de la *Macintosh*, computadora que *Apple* da a conocer con el legendario anuncio de 60 segundos que se transmite en el Superbowl XVIII de ese año, y que va a ser uno de los anuncios más caros de la historia ya que sólo se transmitió en una sola ocasión.

Para 1985, nuestro país vivía el fenómeno del *Desktop Publishing (DTP)*, un concepto para desarrollar publicaciones de bajo costo mediante una microcomputadora, un scanner y una impresora láser en B/N y con una resolución de 300 DPI. *Hewlett Packard*, *Canon* y *Xerox* fueron de las compañías que mejor aprovecharon ese fenómeno, que implicó nuevas maneras de enfocar el diseño gráfico y su producción.

De entrada, el tradicional rol del diseñador dentro del proceso productivo en las artes gráficas se modificó. Si antes de ese proceso el diseñador se encontraba en medio, entre escritores y editores (proceso creativo) y dibujantes, pasteup's, negativos, placas e impresión (proceso de producción), con el uso de la computadora se eliminaron varias de esas etapas (con las consiguientes pérdidas de empleo), con la posibilidad de que hoy en día la impresión se puede hacer en directo, desde la computadora a una prensa, con alta resolución y alta demanda.

Con la maduración tecnológica que implicó el desarrollo de equipos con mayor capacidad y potencia, el trabajo de diseño se puede hacer hoy en día en color, con la mayor resolución y rapidez, y con posibilidades creativas prácticamente ilimitadas.

El mundo vivió toda esta evolución durante los 80's y 90's, y el diseño cambió en consecuencia.

Para el diseño, el primer dilema consistió en la plataforma computacional a utilizar: *PC* o *Mac*. La primera tenía la ventaja de que se podía conseguir equipo a bajo costo aunque la interfase de uso no era la más adecuada para el diseño, sin embargo era una plataforma que funcionaba muy bien en la industria de las artes gráficas y en la de la animación. Por el contrario la *Mac* siempre fue la preferida de los diseñadores (los que podían

¹⁸ Moreno, Luis (2001). Cómo se gesta la nueva identidad de un nuevo gobierno. *Revista deDiseño*, 6(32), 33-39.

pagarla), ya que fue concebida en términos ideales para el diseño, aunque su costo era mayor y para algunas actividades su rendimiento no era tan eficiente.

El fenómeno del DTP creó un nuevo mercado en las artes gráficas que fue el de los burós de *preprensa digital*. Estos burós fueron sustituyendo a los pequeños talleres de fotomecánica y casas de tipografía, mismos que no pudieron competir contra los burós en tiempos y calidad, y aunque en general eran más económicos no estaban integrados al proceso de computación.

Entre los primeros burós de pre-prensa tenemos a *microPRINT*, *grafiXpress*, *Graphic Center*, *Color Press*, *Lasergraphics*, *DPI* e *Ipsograph*, empresas que brindaban diversos servicios de impresión láser B/N y color, negativos e impresión de alta calidad y gran formato. También hacían impresión de papelería y de bajo tiraje.

Posteriormente surgiría *Alphagraphics*, una empresa especializada en impresión de papelería y bajo tiraje, que funcionaba como franquicia. En esa época surgen también los centros de copiado especializados de Xerox, los *Copicentro*.

A nivel de selección de color había una empresa dedicada a esos servicios *Color 2000*, y para los espectaculares las empresas más importantes en ese ramo era desde los 60's *Hesketh* y *Serigráfica Mexicana*, aunque con la popularización de la computadora surgió el servicio de impresión de gran formato, misma que fue sustituyendo a la serigrafía para la impresión de los espectaculares.

En cuanto a impresión, *Miguel Galas* es la empresa que se encarga de hacer los impresos para los Juegos Olímpicos de México 68, otras imprentas importantes son la *Imprenta Madero*, que realiza gran parte de las impresiones para el ámbito cultural del país, y *Artes Gráficas Panorama* y *Refosa*, que realizan impresos para el ámbito editorial y comercial.

Con el inicio del TLCAN, *Donnelley*, una empresa norteamericana considerada entre las más importantes del mundo, inicia sus actividades de impresión en México con el fin de dar servicio a las necesidades de las transnacionales, por lo que se enfoca a impresiones de máximo tiraje y resolviendo los problemas que implican tener procesos globales de producción. Otra empresa canadiense, *Transcontinental* también entra a México al adquirir a Refosa.

En cuanto a fotografía, las dos grandes compañías que atendían el mercado mexicano eran *Kodak* y *Agfa*, siendo algunos de los laboratorios más importantes *Color Lab*, *Custom Color*, *Push Process* y *Fotron*.

Entre los bancos de imágenes tenemos a *Image Bank*, que ofrecía imágenes fotográficas, y *Clipper*, que ofrecía imágenes ilustradas, cuyos derechos se pagaban para usar la imagen durante cierto tiempo o por cierto tiraje.



Servicios de Color 2000.

En cuanto a las papelerías, a fines de los 60's, las tiendas se hallaban concentradas en la calle de República del Salvador, siendo *Lumen* y *Bernstein* las más importantes. Con el tiempo ambas compañías fueron abriendo tiendas en otras partes de la ciudad de México y el área metropolitana.

Otra compañía que también tenía tiendas en toda la ciudad era *Arte y Material*. Tanto *Arte y Material* como *Lumen* y *Bernstein* vendían no sólo papel sino artículos para arte, dibujo y diseño.

Ya en los 90's *Lumen* inició una comercialización más empresarial y agresiva, abriendo gran cantidad de tiendas y una megatienda (*Hiperlumen*), que la ha convertido en la compañía más importante en el mercado. *Grupo Pochteca*, *Lozano* y *Optime*, son otras empresas que hicieron un gran esfuerzo de promoción y comercialización, ofreciendo sobre todo papeles importados de gran calidad.

Es importante notar cómo la evolución tecnológica y las concurrentes crisis económicas, pasaron factura a la mayor parte de las empresas del ramo, ya que muchas de ellas no pudieron sobrevivir a las constantes innovaciones tecnológicas, que volvían en poco tiempo obsoletos los equipos que compraban sin que el mercado fuera suficiente para recuperar la inversión.

El panorama hoy en día es completamente diferente a lo que hemos visto, y su desarrollo parecería dirigirse cada vez más a la comunicación electrónica *sin papel* (paperless).

e.Despachos actuales

A partir de los 80's surgen varios despachos de diseño, que sumados a los que ya se mencionaron al inicio del capítulo van a conformar, entre otros, el panorama de los despachos de diseño gráfico de nuestro país.

El *Estudio Salas Basani* surge en 1983 aunque después se va a convertir en *Frontespizio*, especializándose en diseño editorial e imagen corporativa, y destacando por su exquisito buen gusto y elegancia en sus diseños. Es dirigido por **Ricardo Salas** y **Tulia Basani**, sus fundadores.

Otras despachos que aparecen constantemente en las publicaciones son *Firma Corporativa / Firma Digital* (1984), *Illustragraphics* (1984), *Corporación Milenio III* (1987), fundada por **Daniel, Óscar** y **Ángel Salinas**, *TD2* de **Rafael Treviño**, *Pablo Meyer y Asociados* (1986), *Salamandra* (1987) de **Yolanda Ramírez**, *Diseño Corporativo* (1989) de **Raúl Pérez-Duarte** y **Manuel Álvarez**, **Rocío Mireles** (1989), *Estudio Graphik* (1990) de **Laura** y **Mónica Medina Mora**, *Praxis Diseñadores y Asociados* (1990) de **Juan Carlos Rojas**, *Printt Diseñadores* (1990) de **Eduardo Zapata**, *Ideograma* (1999) de **Juan Carlos Fernández** y **Pep Palau**, y el de **Fernando Mercado**, entre otros.¹⁹

Cabe clarar que los despachos mencionados en este capítulo se destacan por su labor en el diseño comercial y a riesgo de cometer una injusticia, no se mencionan a todos para facilitar la lectura y la comprensión de la información presentada.²⁰

Es interesante notar cómo en la interacción con el cliente, normalmente los diseñadores se han relacionado con ellos como despachos y no como diseñadores independientes, esto puede tener una razón evidente, ya que por su naturaleza y por el nivel de responsabilidad que se requiere, los clientes prefieren tratar con empresas ya establecidas y reconocidas, que con diseñadores independientes que no tengan un soporte institucional detrás.

El diseño comercial es un área del diseño muy ligado a los sectores productivos del país, y durante los últimos años, ha sido un elemento muy importante para su desarrollo, consolidación e internacionalización.

¹⁹ Vilchis, Luz del Carmen (2010), *Historia del Diseño Gráfico en México 1910-2010*, 346-347.

²⁰ Para un mejor conocimiento del panorama completo de diseñadores se recomienda ver los capítulos referidos al diseño cultural y al diseño actual, que también incluyen valiosa información respecto a los diseñadores. Asimismo, sería conveniente consultar las listas completas que en su caso se presentan en los anexos correspondientes.



Diseños de Fernando Mercado.

3. Diseño Cultural

a. Diseño Comercial vs. Diseño Cultural

A lo largo de los años, estos dos términos se han venido usando para definir dos formas de ver el diseño, y aunque a veces el término diseño "comercial" ha tenido cierta connotación negativa, en lo general la gente que practica el diseño comercial o el diseño cultural parecería satisfecha en usar dichos términos y ser identificados en alguno de estos enfoques.

El *diseño comercial* tendría como principal finalidad la de promover productos o servicios que se ofrecen con un interés *utilitario* mientras que el *diseño cultural* (como su nombre lo indica), estaría más interesado en promover actividades con una finalidad *educativa* o *cultural*.

Esta manera de ver el diseño, tan delimitada en ambos "bandos", ha conllevado estilos gráficos muy característicos. Por un lado el diseño comercial ha tendido a seguir el estilo gráfico de los despachos de diseño norteamericano ya que éste ha sido el modelo sobre el que se han desarrollado, mientras que el diseño cultural ha buscado el desarrollo de un estilo gráfico más individualizado, más nacionalista (aunque no siempre) y más cercano al arte.

El diseño cultural en México no es algo que se haya "inventado" recientemente sino que es el *producto histórico de la cultura mexicana*. Esto quiere decir que aunque la existencia del diseño gráfico se puede ubicar en el siglo XX, existe toda una tradición gráfica en nuestro país que va desde la época prehispánica hasta nuestros días, y que pasa por la pluriétnicidad y multiculturalidad de nuestra sociedad.

Cabe mencionar que cuando se habla de educación y cultura, un concepto que siempre aparece es el de la *mexicanidad*. Parecería la obsesión de una joven nación que en 2010 cumplió 200 años de haberse creado, la de reafirmar su identidad en todo momento.

Desde luego existen elementos de los cuales enorgullecerse y en ese sentido nuestro país posee una enorme riqueza a comparación de otros países. En la época del Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN) y de la globalidad, nuestro país se puede declarar orgullosa potencia en el ámbito cultural.

Una primera fuente de esta riqueza cultural proviene de nuestros grupos indígenas, cuyo origen se remonta a muchos años antes de la llegada de Cristóbal Colón a nuestro continente, y aunque eran grupos heterogéneos y aun discordantes, tenían una cosmovisión muy diferente a la de los españoles, y una comunicación gráfica muy desarrollada y rica en formas y significados. Los glifos prehispánicos, el simbolismo de sus colores y sus íconos, su estricta codificación, nos muestran sociedades muy avanzadas, muy estructuradas y jerárquicas, con un registro histórico muy preciso, y una sofisticación que no tenían la mayoría de las sociedades europeas de la época.

El período de la Colonia nos trae la primera imprenta de América, la de **Juan Pablos** (1539)²¹, y con ella una importante labor educativa e ideológica ya que las publicaciones van a ser los instrumentos materiales para la catequización de los indígenas, y por lo tanto, los medios para la realización de la *Otra Conquista* (la de las mentes y corazones de los pueblos indígenas).

La Independencia de la Nueva España va a traer aparejada al surgimiento de una nación, la lucha entre liberales y conservadores, es decir entre masones del rito yorkino y del rito escocés, y con ella un conflicto entre dos modelos de país, entre el federalismo y el centralismo, la iglesia y el laicismo, y y en lo estético, su aprecio por lo prehispánico o lo colonial, respectivamente.

A lo largo de la historia, la lucha entre esas dos visiones de lo que nuestro país debe ser ha estado presente, ya sea de una manera abierta (conflicto entre liberales y conservadores) o subrepticia (derechas vs. izquierdas).

La *Revolución Mexicana de 1910*, que fue la primera revolución social del siglo XX, va a marcar todos los aspectos de la sociedad mexicana durante ese siglo. La reivindicación social de los obreros y campesinos se volvió el objetivo

²¹ Se ha tomado esa fecha, el 25 de septiembre para celebrar el México el día del tipógrafo.

de nuestro sistema político-económico-social, y el tema que inspiró a nuestros artistas plásticos.

El *Muralismo* va a surgir como movimiento pictórico siendo Rivera, Orozco y Siqueiros sus artistas más reconocidos. En la gráfica, el *Taller de la Gráfica Popular (TGP)* destaca por su militancia y su búsqueda de lenguajes gráficos accesibles a los sectores sociales más pobres. El TGP se funda en 1937 a iniciativa de **Leopoldo Méndez, Luis Arenal y Pablo O'Higgins**.

El *Nacionalismo Revolucionario*, que es la ideología que surge de la Revolución Mexicana, va a ser la fundamentación para el discurso artístico-cultural de gran parte del siglo XX en nuestro país.

Aunque existieron artistas muy representativos de esa época, el investigador **Cuauhtémoc Medina** ha identificado muy claramente a 4 artistas que fueron decisivos para el desarrollo del *diseño cultural*²² a partir de la Revolución Mexicana. Dichos artistas, **Francisco Díaz de León** y **Gabriel Fernández Ledesma** (mexicanos), y **Josep Renau** y **Miguel Prieto** (españoles), fueron presentados por Medina en el año de 1991, en una exposición denominada *Diseño Antes del Diseño*, que representa muy bien la idea de la existencia de un "diseño" antes de que fuera reconocida como tal.

b. Diseño Antes del Diseño

Como ya se dijo en el apartado anterior, el término "*Diseño Antes del Diseño*", fue acuñado por Cuauhtémoc Medina para una exposición en el Museo Carrillo Gil que se llevó a cabo del 23 de octubre al 4 de diciembre de 1991.

En ella se trató de presentar a artistas que tras la revolución unieron arte, técnicas y artesanía en la obra tipográfica y en el cartel. Estos artistas unieron las tradiciones de la tipografía, las influencias de la cultura mexicana y las vanguardias europeas.

Francisco Díaz de León (1887-1972) y **Gabriel Fernández Ledesma** (1900-1983) forman la pareja de artistas del libro y cartel más importantes de los 20's y 30's. Van a rescatar el libro mexicano del abismo en que se había hundido por la Revolución, retomando la xilografía como medio idóneo para ornamentar las ediciones y tratan de volver a las pautas de limpieza y orden de la tipografía antigua. Su labor se manifestó en la revista *Forma* (1926-1928) de Fernández Ledesma, o en los libros que diseñó e ilustró Díaz de León como *Oaxaca* (1926) y *Campanitas de Plata*.

Fernández Ledesma va a desplegar un sentido de decoración mexicanista utilizando marcos y xilografías directamente inspiradas en el arte popular e indígena, como su libro de calzado mexicano: *Cactlis y huaraches* (1930). Díaz de León se hizo el principal maestro del rigor y la pureza tipográfica, estableciendo la *Escuela de Artes del Libro* en 1938.

²² Medina no utiliza ese término y su trabajo no lo enfoca como se hace en el presente texto.

Durante los 30's estuvieron al frente de las primeras galerías de arte de la Cd. De México: la sala de arte de la Secretaría de Educación y las salas de Exposiciones de la Biblioteca Nacional y del Palacio de bellas Artes.

Ambos artistas fueron estimulados por el arte abstracto, el constructivismo ruso y la Bauhaus, poniendo todo género de audacias gráficas en los carteles y folletos de las salas de exhibición para integrar arte mexicano con vanguardia en tipografía. Sus carteles y folletos de los eventos transformaron el uso de la letra para dejarla ir en vertical, como elementos puramente plásticos.

El valenciano **Josep Renau** (1907-1982) se distingue como autor de los carteles de cine mexicano de los 40'sy 50's. Introduce el *fotomontaje* en México, integrando en composiciones dinámicas las escenas y rostros del cine nacional.

En sus carteles Renau dibujaba secciones tomadas de las fotos fijas de las películas para luego unir y suavizar ese montaje con fuerte colorido logrado con pistola de aire. Su estilo debe mucho a la influencia del cubismo. Su taller *Estudio imagen publicidad plástica* ostentó uno de los primeros logotipos modernos del país: un ojo abierto hecho con líneas de compás.

Miguel Prieto (1907-1956), es un pintor español que llega a México con el exilio republicano. Es el diseñador de lo mejor de la prensa cultural de los 40's y 50's. Con la revista *Romance* se reveló como un elegante conductor de tipos e imágenes para las publicaciones periódicas de los círculos intelectuales mexicanos y españoles.

Tiene a su cargo la elaboración artística de una gran cantidad de revistas y suplementos. compartiendo con **Fernando Benítez** la dirección de *México en la Cultura*, suplemento del diario Novedades.

Fue encargado de las publicaciones del Instituto Nacional de Bellas Artes, como la revista *México en el Arte* y desde 1947 hasta 1953, da al INBA una identidad tipográfica que se manifestaba lo mismo en un boleto de entrada a un espectáculo, que en un libro o cartel. Prieto va a sentar algunas de las pautas del diseño gráfico mexicano de la segunda mitad del siglo XX.

c.Vicente Rojo y la Imprenta Madero

Es uno de los artistas y diseñadores más importantes de México y el más representativo del diseño cultural.

Nacido en Barcelona (1932), llega a México en 1950 y en ese mismo año entra a trabajar con Miguel Prieto en la Oficina de Ediciones del Instituto Nacional de Bellas Artes. Meses después entra a trabajar en el suplemento *México en la Cultura*, que dirigía Fernando Benítez, y en la *Revista de la Universidad de México*.



Vicente Rojo y los diseñadores de la Imprenta Madero.

La *Imprenta Madero* surge a principios de los 50's cuando Tomás Espresate y Eduardo Naval, propietarios de la Librería Madero, crean una pequeña imprenta en la calle de Amberes (hoy la Zona Rosa) que con el tiempo se trasladará a la calle de Avena.

Vicente Rojo va a ser el director artístico del departamento de diseño gráfico de la *Imprenta Madero* de 1961 a 1984. En los años 60's, Rojo, con el apoyo de jóvenes operarios, experimentan sus inquietudes artísticas en viñetas, marcos, plecas y grabados en metal. Se utiliza el alto contraste, los "barridos" de color en los carteles, lográndose un rescate de la tradición de los anuncios de luchas y boxeo, las pantallas fotográficas ampliadas y nuevas propuestas en la composición de imágenes.

En los 70's, un grupo de jóvenes se incorpora a los trabajos de diseño de la imprenta, orientados por Rojo y con una idea de "taller", en la que el trabajo individual formaba parte del trabajo colectivo. El intercambio de experiencias y la solución de problemas en forma conjunta, dieron lugar a un novedoso estilo.

Algunos de los diseñadores que participaron en esta experiencia con Vicente Rojo fueron Rafael López Castro, Bernardo Recamier, Germán Montalvo, Luis Almeida, Peggy Espinosa, Azul Morris, entre otros. Luis Almeida también nombra a otros colaboradores como Adolfo Falcón, Efraín Herrera, María Figueroa, Alberto Aguilar, Pablo Rulfo y Rogelio Rangel.²³

La *Imprenta Madero* va a trabajar predominantemente para las instituciones educativas y culturales del Estado, diseñando e imprimiendo

²³ Almeida, Luis (1999), *Del Grupo Madero al Salón Rojo, México en el Tiempo*, (No. 32). Recuperado de internet.

numerosos carteles, invitaciones, programas, revistas y libros. También lo hará para editoriales como Editorial Era, el Fondo de Cultura Económica y Siglo XXI.

Podríamos decir que el momento más relevante de la Imprenta Madero es cuando en 1981 se presenta en el Museo de Arte Moderno la exposición *Grupo Madero: Diseño gráfico en la cultura*. La Imprenta Madero va a cerrar en 1998.

d. Algunos referentes anteriores del cartel mexicano

El *cartel* es uno de los medios de comunicación y expresión gráfica que mayor desarrollo ha tenido en México. Tal vez es uno de los medios que mayor afinidad presenta con el carácter del mexicano, siempre creativo pero individualista a la vez.

Aunque existen experiencias de trabajo colectivo, como el **Taller de la Gráfica Popular (TGP)** y el de la **Imprenta Madero** que se caracterizaban sobre todo por la manera en que se asignaban los proyectos y cómo se elaboraban, analizaban y discutían los trabajos en grupo, el cartel se ha desarrollado primordialmente como un medio que permite una gran libertad para el trabajo *personal*.

De hecho, dentro del diseño gráfico es tal vez el medio que más de acerca al arte. No es casualidad que los principales museos de arte en el mundo tengan una sección dedicada al cartel.²⁴

A lo largo de la historia, en nuestro país se han presentado numerosos ejemplos de la capacidad y calidad de sus artistas gráficos. Tenemos desde *grabadores en metal* como **Jerónimo Antonio Gil**, acuñador de moneda y a cuyas instancias se funda la Academia de San Carlos (1783), *xilógrafos* como **Gabriel Vicente Gahona "Picheta"**, que ilustra con sus grabados la revista satírica *Don Bullebulle*, litógrafos como **Hipólito Salazar**, considerado por Manuel Toussaint como "el patriarca de la litografía en México", **Juan Cordero**, considerado el mejor pintor de su época y **José Ma. Velasco**, "el mejor paisajista mexicano".

La *caricatura*, como expresión de oposición política fue muy popular desde el siglo XIX, y lo sigue siendo en nuestra época. De este medio siempre destacado por el ingenio y el humor con que se critica a los políticos, sobre todo a los gobernantes, va a ser **José Guadalupe Posada** el artista que mayor influencia va a tener entre los artistas posrevolucionarios.

El **Muralismo** va a ser la corriente artística más importante que va a surgir de la Revolución Mexicana y va a seguir vigente por casi medio siglo más, lo mismo va a suceder con el **TGP**. Ambos van a perder vigencia en los 60's, cuando ya hay un cansancio de su discurso estético y político, y con el

²⁴ Por ejemplo el Museo de Arte Moderno de Nueva York (MOMA), tiene una valiosa colección conformada por los carteles históricamente más importantes del mundo.

surgimiento de numerosas corrientes abstractas y conceptualistas que van a tener una gran aceptación en el ámbito cultural y artístico mexicano.

Ya desde los primeros años posrevolucionarios, el cartel va a ser un elemento ideológico y de reivindicación social tan importante como el mural. El TGP lo utiliza como su instrumento principal, siendo elaborados de una manera muy austera y reproducidos mediante grabado o litografía.

Si bien para los artistas posrevolucionarios el *nacionalismo revolucionario* era la ideología que sustentaba sus obras y aunque para ello era muy importante utilizar *figuras reconocibles* y no elementos más bien *abstractos*, al ser una época que permitía muchísima experimentación formal, tanto **Gabriel Fernández Ledesma** como **Francisco Díaz de León** se permitieron incorporar elementos de las vanguardias artísticas europeas a sus carteles, de tal manera que el *arte abstracto*, el *constructivismo ruso* y la *Bauhaus* estuvieron muy presentes en sus trabajos.

En los años 40's, al introducir el fotomontaje en México, **Josep Renau** se va a encargar de crear un estilo muy característico para los carteles del cine mexicano de esa época.

e.Cartel mexicano moderno

En los años 60's, **Vicente Rojo** (trabajando para la Imprenta Madero), se dedica a experimentar con diferentes técnicas para la impresión que le permite llegar a resultados estéticamente muy interesantes en corto tiempo y de una manera económica. Las imágenes que resultan de esa experimentación se vuelven muy representativos "de la Madero" y crean todo un estilo gráfico particular.

Con el tiempo, de los jóvenes diseñadores participando con Rojo en la Imprenta Madero, hay 3 artistas que se han destacado en el diseño de cartel y que son reconocidos por su obra y pese a la influencia de la Madero, por haber desarrollado su propio estilo. Nos referimos a Luis Almeida, Rafael López Castro y German Montalvo.

Luis Almeida (1946) nace en la Cd. de México, obteniendo su licenciatura en arquitectura por la Universidad Nacional Autónoma de México en 1979. Posteriormente realiza estudios de diseño industrial en la Universidad de Florencia y de semiótica en la Sorbona, y además trabaja en Francia como diseñador gráfico de la *Société Look*. En México inicia sus trabajos en la Imprenta Madero, donde colaboró con Vicente Rojo, y en 1985 ingresa a *Redacta*, taller donde desarrollaría el diseño editorial y corporativo. Es autor de numerosos diseños predominantemente para instituciones educativas y culturales. Almeida es miembro fundador de *Quorum*, el Consejo de Diseñadores de México, y fue su presidente durante 1989. En 1991 es

aceptado como miembro curricular y se le nombra perito en diseño por parte del Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México (CODIGRAM).²⁵



Logotipos de Luis Almeida

Rafael López Castro (1946) nace en Degollado, Jalisco. Estudia en la Escuela Nacional de Artes Gráficas. Forma parte del Grupo Madero bajo la dirección de Vicente Rojo (1972-1977). Fue el Director de Publicaciones de la SEP y dirigió el Departamento de Diseño del Fondo de Cultura Económica, en 1988 funda la editorial *El Ermitaño*. Diseñador independiente, fue invitado a presidir el jurado de la *Segunda Bienal Internacional del Cartel en México* (1992). Destacado diseñador gráfico, en su trabajo ha reflejado la tradición plástica popular mexicana dejando su sello personal en sus cientos de carteles, portadas, logotipos y publicaciones.²⁶

Germán Montalvo (1956) nace en Veracruz, México. Estudia diseño gráfico en en Milán en la *Scuola del Libro*, Società Umanitaria. Trabaja durante diez años en la Imprenta Madero, bajo la dirección de Vicente Rojo. A partir de 1988 ejerce su profesión de manera independiente y realiza diseños para varias instituciones culturales de México, como el INBA, la SEP, el CONACULTA, la UNAM y la UAM así como para diversos museos y editoriales como Siglo XXI y FCE. Desde 1995 colabora para el suplemento cultural *La Jornada Semanal* y a partir de 1996 es profesor de *Arte y Diseño Contemporáneo* en la UDLA-P.²⁷

²⁵ Bermúdez, Xavier (2000), Luis Almeida, *Catálogo de la Sexta Bienal Internacional del Cartel en México*. Recuperado de internet.

²⁶ S/A (2008, 25 de marzo), *El Águila de Río Lerma*. Recuperado de internet.

²⁷ Bermúdez, Xavier (1998), German Montalvo, *Catálogo de la Quinta Bienal Internacional del Cartel en México*. Recuperado de internet.

f. Cartelistas venidos de otros países.

A lo largo de la historia del cartel en nuestro país hemos tenido la visita de importantes diseñadores que han dejado su huella en los diseñadores mexicanos. Entre ellos algunos han venido por temporadas como el caso de Wiktor Gorka, y otros que desde hace años viven en México, como son Félix Beltrán, René Azcuy y Antonio Pérez "Ñico".

Wiktor Gorka (1922-2004) nace en Bielsko-Biala, Polonia. En 1951, termina sus estudios artísticos en la *Academia de Artes Plásticas de Cracovia*, Polonia y en ese mismo año empieza a trabajar como diseñador gráfico en diversas editoriales: de arte y diseño, de publicidad para cine de Varsovia y para el deporte y turismo, entre otras. Ha participado en numerosas exposiciones internacionales de cartel y le han sido otorgados diversos premios.

En 1970 visita México, donde, entre otras actividades, imparte cursos sobre diseño de cartel en las escuelas y universidades más importantes de la República y a partir de entonces le debemos la formación de numerosos diseñadores mexicanos.²⁸

Durante la 6a. Bienal Internacional de Cartel en México (2000), Gorka recibe el *Premio a la Excelencia José Guadalupe Posada*.

Félix Beltrán (1938) nace en La Habana, Cuba aunque desde hace varios años es ciudadano mexicano. Estudia diseño gráfico en Nueva York en las más importantes escuelas de diseño como la *School of Visual Arts*, el *Pratt Institute de Nueva York*, entre otras.

Sus carteles se han caracterizado por su síntesis gráfica y mensaje directo, y han sido ampliamente reconocidos al haber participado en numerosas exposiciones colectivas e individuales y ser parte de diversas colecciones permanentes en el mundo.

Siendo profesor de diseño en la Universidad Autónoma Metropolitana, se ha destacado debido a su preocupación por la enseñanza del diseño participando en numerosas conferencias y talleres, así como promoviendo y participando en eventos internacionales, y escribiendo artículos para revistas especializadas.²⁹

René Azcuy (1939) nace en La Habana, Cuba. Realiza sus estudios en la Escuela Nacional de Bellas Artes de San Alejandro, en la *Escuela Superior de Artes y Oficios* y en la de Psicología de la Universidad de La Habana. Entre 1957 y 1958 trabaja como ilustrador para publicidad. Desde 1963 se desempeña como diseñador de anuncios de prensa y colabora con el *Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográfica (ICAIC)* en el diseño de carteles.

²⁸ Bermúdez, Xavier (1998), Wiktor Gorka, *Catálogo de la Quinta Bienal Internacional del Cartel en México*. Recuperado de internet.

²⁹ IED (2006, 19 Marzo), *Félix Beltrán en iED Madrid*. Recuperado de internet.

A partir de 1970 Azcuay realiza algunos de sus carteles de cine más notables como *Besos Robados* (1970), *Luz de esperanza* y *Freud* (ambos en 1971). Con ellos da inicio a un sello muy personal dentro del cartel de cine cubano.

Se ha desempeñado como docente en la *Universidad Autónoma Metropolitana*, en la *Universidad Benemérita de Puebla* y en otras universidades de México.

Antonio Pérez "Ñiko" (1941) nace en la Habana, Cuba. Es diseñador gráfico y licenciado en Historia de Arte de la Universidad de La Habana.

Su trabajo han aparecido en las más importantes publicaciones internacionales especializadas y su obra se ha exhibido en exposiciones colectivas en individuales, en todo el mundo. Ha obtenido numerosos premios, menciones y reconocimientos. Participó en la colección *América hoy, 500 años después* y en la colección *Cine Cien* por el Aniversario de la invención del cine.

Ha sido profesor de diseño en el *Instituto Superior de Arte de La Habana*. Es catedrático de diseño gráfico en la *Facultad de Artes Plásticas de la Universidad Veracruzana* y director de la carrera en la *Escuela Gestalt de Diseño* de Xalapa, Veracruz.

Carlos Palleiro (1947) nace en Montevideo, Uruguay y reside en México desde 1979. Inicia su desarrollo en el campo del diseño gráfico en 1965 y en esa calidad trabajó en diversos países de América Latina como Uruguay y Argentina.

En 1984 abre su propio despacho, *Tinta Roja*, en la Ciudad de México, en el que lleva a cabo relevantes proyectos para las principales casas editoras mexicanas como el *FCE*, el *Colegio de México* y *Aguilar*. Fue director artístico de los libros de texto gratuitos de la SEP, fue cartelista del *Teatro El Galpón de Uruguay*, portadista de *Ediciones de Cultura Popular, Siglo XXI Editores, editorial Planeta*. Fue diseñador gráfico de la *Dirección de Comunicación Social del GDF*, entre otras.

Participó en numerosas exposiciones del país y del extranjero. Ha sido maestro de diseño gráfico, e impartido cursos, talleres y conferencias sobre diseño gráfico. Ha recibido primeros lugares en diversos concursos de cartel e ilustración. Fue Presidente del jurado internacional de la 8ª. *Bienal de cartel en México*. Actualmente es maestro en la *Universidad Iberoamericana Puebla*, Puebla, México.³⁰

Otro personaje venido de Polonia (aunque sin el palmarés de Gorka), ha sido la diseñadora y grabadora Bárbara Paciorek, quien dedicó gran parte de su carrera a la enseñanza del diseño y en especial del cartel en México.

Barbara Paciorek (1951-2011) nace en Cracovia, Polonia. Estudió en la *Academia de Bellas Artes en Cracovia* donde obtiene el título de Maestría en

³⁰ Bermúdez, Xavier (2004), Carlos Palleiro, *Catálogo de la Octava Bienal Internacional del Cartel en México*. Recuperado de internet.

Arte con especialización en diseño gráfico, grabado y cartel (1965-1971). También estudia las técnicas de papel japonés *Washi Zookei* en Japón con el maestro **Teiji Ono** (1990).

Desde 1980, fue profesora de la *Universidad Iberoamericana* y la *Universidad Autónoma Metropolitana*. Su obra gráfica y artística se ha expuesto individual como colectivamente en diversos países.

Fue *Miembro Asociado de Trama Visual*, participando en varios Comités de Selección de Carteles en las *Bienales Internacionales del Cartel en México*. Como resultado de un proyecto de investigación sobre el cartel publicó en el 2007 el libro *Cartel Contemporáneo Polaco*.³¹

g. Algunos eventos importantes de cartel en México.

Como se ha mencionado en varios ocasiones a lo largo de este trabajo, uno de los eventos internacionales más importantes para la difusión a nivel nacional e internacional, no sólo del cartel sino del diseño gráfico, ha sido la **Bienal Internacional del Cartel en México**.

En 1988 *Troje Taller*, quien era en ese momento el editor de la revista cultural *Vía Libre*, inicia la organización de la Bienal Internacional del Cartel en México. En 1989 se constituye *Trama Visual A.C.*, que a partir de entonces se convierte en la organizadora de la Bienal siendo su director **Xavier Bermúdez**.

A lo largo de sus 24 años (12 ediciones), la Bienal ha tenido diversas sedes. Así durante la primera Bienal (1990) el *Museo del Chopo* fue la sede de la selección de carteles por parte del jurado internacional, el *Museo Rufino Tamayo* la sede de la premiación y el *Museo de Minería* presentó los 500 carteles finalistas de más de 40 países participantes.

En 1991, la *Casa del Poeta Ramón López Velarde* va a ser la sede de Trama Visual y el lugar donde se va a guardar el archivo de la bienal. A partir de la Tercera Bienal (1994), el *Museo Franz Mayer* va a ser la sede definitiva para la exhibición de los carteles finalistas.

La Bienal ha manejado diversos temas como la mujer, el agua, la desertificación, la naturaleza, entre otros. También ha tenido países invitados como los latinoamericanos, Polonia, Finlandia y Japón, y a partir de 1996 ha organizado encuentros de diseñadores en diversas ciudades de la República. En 2006 organizó el *Primer Festival de Animación*, evento que se ha repetido en las subsecuentes bienales.

También ha tenido una importante labor editorial publicando los catálogos de *todas* las ediciones de la Bienal así como coeditando diversos

³¹ Wikipedia (2011, Noviembre 9), *Barbara Paciorek Kowalowa*. Recuperado de internet.

libros sobre el tema, y entrevistando a más de 70 diseñadores de todo el mundo que han venido invitados al evento.³²

En cuanto a los carteles de promoción de la Bienal, este aspecto es poco mencionado pero sería injusto no reconocer la calidad de los mismos, ya que han creado una imagen contemporánea, austera y de buen gusto reconocibles en todo el mundo.



Carteles de Germán Montalvo.

En los 90's y con la intención de celebrar el *Centenario del Cine*, un grupo de diseñadores amigos y conocidos se reunieron para desarrollar un proyecto de cartel que buscaba rescatar la experiencia del trabajo colectivo de la Imprenta Madero, a este proyecto se le llamó **Salón Rojo** (en honor a Vicente Rojo).

Se trataba no sólo de aceptar la crítica constructiva de los otros participantes sino de patrocinar su propio proyecto hasta el final, incluyendo el costo de la impresión. El tema era la conmemoración del primer centenario del cine, diseñando cada participante un cartel de 70 x 100 cms., a 4 tintas como máximo e impreso en serigrafía.

³² Trama Visual (2011, Marzo 21), *Historia de la Bienal del Cartel en México*. Recuperado de internet.

La invitación inicial fue a 23 personas, aunque después de varias reuniones de trabajo el número se vió reducido a 18, que fue el que continuó hasta el final. Se pasaron por varias etapas de discusión colectiva en la que se hacían comentarios sobre los procesos creativos y las propuestas ideológicas tomando en cuenta el trabajo mismo y no el nombre del diseñador, lo que enriquecía los trabajos al lograrse en muchos casos coincidencias y consensos.

Hubo sin embargo, otros momentos en los que el análisis de los trabajos se realizó en un ambiente tenso y apretado en la que las opiniones se convertían en verdaderas intromisiones. Pasada esta etapa se empezaron a emitir críticas fuertes, claras, constructivas gracias a que se rompieron las barreras del miedo a la opinión abierta y a la aceptación honesta.

Salón Rojo fue una experiencia pionera que rescató el trabajo colectivo de los diseñadores y planteó un enfoque diferente en la forma del trabajo de los diseñadores: producir por iniciativa sin ningún compromiso previo que representara seguridad en la inversión del tiempo y labor.³³

h.Otros diseñadores importantes.

Algunos diseñadores que todavía no se han nombrado pero que han realizado un trabajo relevante para el diseño gráfico en en nuestro país son: Felipe Covarrubias, Bruno López, Eduardo Téllez y Patricia Hordóñez.

Felipe Covarrubias (1945) nace en Guadalajara, Jalisco. Con una licenciatura en Arquitectura, y estudios de fotografía y tipografía en Inglaterra, ha trabajado en el área de diseño gráfico y editorial. Fue director de diseño en el *Departamento de Bellas Artes de Jalisco* y director de la revista *Magenta* de diseño, así como socio fundador de *Trama Visual*, asociación organizadora de la *Bienal Internacional del Cartel en México*, y fundador y director de la *Galería Azul* en Guadalajara. Desde 1993 es coordinador del *Salón del Diseño* en el *Centro de Arte Moderno* en México. Su trabajo gráfico y fotográfico ha sido expuesto tanto en México como en el extranjero. A partir de 1974, ha impartido cursos y conferencias en diversas universidades de México, Canadá y Argentina, entre otros.

Expositor de gráfica y fotografía desde 1975. Director actualmente de la *Escuela de Diseño de la Universidad ITESO* en Guadalajara,³⁴

Bruno López nace en la Ciudad de México. Estudia periodismo en la *Escuela Carlos Septiem García* y diseño gráfico en la *Escuela Nacional de Artes Plásticas* de la UNAM. Entre sus trabajos más importantes se encuentra el diseño de carteles culturales y populares, así como la ilustración de más de 50 libros infantiles y de texto para la empresa *Grijalvo, Trillas y Ediciones Quinto Sol*.

³³ Almeida, Luis (1999), Del Grupo Madero al Salón Rojo, *México en el Tiempo*, (No. 32). Recuperado de internet.

³⁴ Bermúdez, Xavier (1998), *Felipe Covarrubias, Catálogo de la Quinta Bienal Internacional del Cartel en México*. Recuperado de internet.1 y CG Design (S/F), *Felipe Covarrubias*. Recuperado de internet.

Trabaja en la sección Cultural del periódico El Universal y ha publicado varios ensayos sobre el cartel popular en diversas revistas y suplementos culturales. Puede mencionarse entre sus exposiciones más significativas la de *El arte popular del cartel* presentada en el museo de la Ciudad de México y *Cien Carteles Mexicanos*, exposición colectiva Checa. Actualmente se dedica a la restauración y decoración.³⁵

Eduardo Téllez nace en la Ciudad de México. Estudia en la *Escuela Nacional de Artes Plásticas* de la UNAM, en ella da clases de diseño durante siete años. Es profesor fundador de la carrera de comunicación gráfica, y cofundador del grupo *El Convento*. Durante más de 15 años desarrolla diseño integral corporativo para *Xerox Mexicana*, y además, es diseñador y coeditor del libro *Marcas, símbolos y logos en México*.

Ha presentado diversas exposiciones, merecedoras de premios nacionales e internacionales, y su obra se encuentra o ha sido expuesta en más de 20 países alrededor del mundo. Ha dictado conferencias en diferentes universidades del país y del extranjero, y desde 1980 es diseñador independiente en el *Estudio Tres Grupo 3*; en esa calidad realizó el diseño y el concepto de la llave y la medalla de la ciudad de México.³⁶

Patricia Hordóñez (1947) nace en Ciudad Juárez, Chihuahua y estudia en la *Escuela Nacional de Artes Plásticas* de la UNAM. Forma el *Taller de Arte de la Compañía Nacional Azucarera*, es cofundadora del Grupo *El Convento*, y crea un taller infantil de artes plásticas. Colabora en los Libros de Texto Gratuitos y en *Marcas, símbolos y logos en México*.

Ha obtenido menciones y reconocimientos nacionales y durante más de 15 años, ha desarrollado el diseño integral corporativo de *Xerox Mexicana*. Desde 1980 es diseñadora independiente en el *Estudio Tres Grupo 3* y seguidora de la corriente *Arts and Graphics*.

Ha presentado numerosas exposiciones de diseño, electrografía, xilografía, pintura, cerámica, arte objeto y escultura en pequeño formato, y su obra gráfica se expone en diferentes países del mundo. Es miembro asociado de *Trama Visual, A.C.*³⁷

³⁵ CG Design (S/F), *Bruno López*. Recuperado de internet.

³⁶ CG Design (S/F), *Eduardo Téllez*. Recuperado de internet.

³⁷ Bermúdez, Xavier (2004), Patricia Hordóñez, *Catálogo de la Octava Bienal Internacional del Cartel en México*. Recuperado de internet.



Diseños de Eduardo Téllez y Patricia Hordóñez.

i. Diseño editorial en México

Se podría decir que las publicaciones en nuestro país estuvieron presentes desde la época de la Colonia con la llegada de la primera imprenta a la Nueva España (1539). En sus inicios el impresor tenía que hacer la diagramación al hacer la "caja" con los tipos móviles, mientras que podía fundir los tipos o simplemente comprarlos.

El estilo gráfico de la publicación siempre reflejaba el estilo gráfico que se manejaba en Europa ya sea porque el impresor venía de allá (Alemania, Francia o Italia) o porque se imitaba dicho estilo a partir de las publicaciones que llegaban de allá, de la misma manera en que se aplicaban los estilos artísticos en la arquitectura y en la pintura en el caso del Neoclasicismo, el Romanticismo y el Realismo.

No es sino hasta el período postrevolucionario que el diseño del libro se rescata con **Francisco Díaz de León** y **Gabriel Fernández Ledesma**. Su labor se manifestó en la revista *Forma* (1926-1928) de Fernández Ledesma, o en los libros que diseñó e ilustró Díaz de León como *Oaxaca* (1926) y *Campanitas de Plata*. Díaz de León se hizo el principal maestro del rigor y la pureza tipográfica, estableciendo la *Escuela de Artes del Libro* en 1938 (ver apartado b).

Otro artista que se va a caracterizar por la finura en el tratamiento tipográfico de la publicaciones es **Miguel Prieto**, quien se revela como un elegante conductor de tipos e imágenes para las publicaciones periódicas de tipo cultural de nuestro país en los 40's y 50's, como la revista *Romance*, el suplemento *México en la Cultura* (del diario Novedades), las publicaciones del INBA y la revista *México en el Arte*.

Vicente Rojo va a continuar el trabajo editorial de Miguel Prieto diseñando para el INBA, la UNAM, el semanario *Vuelta* y la revista *México en el Arte*, entre otros. Rojo y los diseñadores de la Imprenta Madero diseñaron numerosas publicaciones para editoriales como el *FCE*, *Era* y *Siglo XXI*, y para el Gobierno Federal y de los Estados.

Entre algunas de las revistas culturales más importantes de nuestro país a partir de los 60's (y que se han caracterizado por tener un buen diseño) tenemos a la *Revista de la UNAM*, la *Revista de Bellas Artes*, *Artes Visuales*, *México en el Arte*, *Artes de México*, *Plural*, *Nexos*, *Vuelta*, *Letras Libres*, *Tierra Adentro* y *Casa del Tiempo*.³⁸

En cuanto a los periódicos aunque tenemos una tradición de varios siglos en ese campo y periódicos de una gran tradición como *El Universal* y *Excélsior* (surgidos a principios del siglo XX), algunos de ellos han tenido una influencia especial y se han convertido en un referente por su diseño. Entre ellos tenemos *unomásuno*, periódico que surge a raíz de la toma de *Excélsior* por parte del Presidente Echeverría a fines de los 60's, dirigido por **Manuel Becerra Acosta** y diseñado por **Pablo Rulfo**, el rediseño de *Novedades* (1985), primer periódico en nuestro país que se publica completamente en color, diseñado por **Claudio Rodríguez** con asesoría de **Roger Black** y queriendo emular a los periódicos estadounidenses.

El periódico *La Jornada* se funda en 1984 por **Carlos Payán** y diseñado por **Vicente Rojo** en formato tabloide, y junto con el semanario *Proceso*, han sido las publicaciones más representativas de la izquierda mexicana a partir del 68. Otro periódico de la misma época es *La Crónica*, diseñado por **Luis Almeida** y con conceptos similares a *La Jornada* en cuanto a formato y diagramación.

A mediados de los 90's se funda el periódico *Reforma* en la Ciudad de México, cuyo antecedente es *El Norte*, periódico del mismo grupo editado en Monterrey, y bajo un concepto novedoso en el que el diseñador tiene un rol preponderante en el desarrollo del periódico ya que cada sección cuenta no sólo con un editor periodístico sino también con un editor gráfico. El periódico fue diseñado por **Eduardo Danilo** (actual socio de Roger Black) a todo color, en un formato completo y utilizando la *infografía* para representar datos y procesos relevantes a las noticias.

Con la globalización, el panorama editorial de nuestro país ha visto cómo las editoriales se han constituido como parte de conglomerados

³⁸ Desde luego han existido numerosas revistas (sobre todo de carácter independiente) con una buena calidad literaria y diseño que surgen intermitentemente pero no suelen durar más de cierto número de ediciones o un par de años.

internacionales de comunicación que abarcan desde televisión, revistas, periódicos y a veces hasta cine. Por ejemplo, la *Revista Expansión* es parte del Grupo Editorial Expansión, vinculado a CNN. *Editorial Televisa* forma parte del Grupo Televisa, editando revistas de diversos temas a nivel latinoamericano y con tirajes de cientos de miles de ejemplares.

La industria del libro se ha vuelto un negocio muy importante en la que los *bestsellers* son publicados por editoriales con cobertura en toda Latinoamérica como *Planeta*, *Océano*, *Santillana* y *Alfaguara*. Otras como *Clío* deben parte de su éxito a su vinculación con Televisa y la difusión que sus títulos reciben en los medios de comunicación. En todos los casos, el diseño tiene una presencia fundamental.

Existen 2 ferias muy importantes para la difusión del libro en México, la *Feria Internacional del Libro de Guadalajara (FIL)*, iniciada en 1987 y que se ha convertido en la mayor reunión del mundo editorial en español, y la *Feria Internacional del Libro del Palacio de Minería*, organizada por la Facultad de Ingeniería de la UNAM desde hace 33 años.

En la actualidad no podemos separar la actividad de las editoriales ni su importancia del fenómeno de la globalidad, ni podemos separar al diseño como un factor reconocido e integrado al proceso de conceptualización, desarrollo y producción de las publicaciones.

3. Enseñanza del Diseño

a. Los primeros "maestros"³⁹

Tradicionalmente la educación del diseño se ha dado a partir de la relación maestro-discípulo con la que se enseñaban las artes aplicadas desde la Edad Media⁴⁰. Para muchos de los diseñadores, su formación ha sido en la práctica, *haciendo diseño*, siempre guiados por el *maestro*.

Siendo el *maestro* una persona que había adquirido un grado de dominio sobre el arte y que dirigía al discípulo por etapas, comenzando con las tareas más sencillas y gradualmente ayudando al maestro con tareas más complicadas, hasta que por su nivel de desarrollo se convertía él mismo en otro maestro.

Este concepto del aprendizaje en la práctica, significaba que aunque podía existir un cierto nivel de reflexión o teorización, éste debía ser llevado a cabo en una obra concreta.

³⁹ Se entrecomilla para diferenciar el sentido de la palabra *maestro* en el ámbito académico formal y en el ámbito de las artes aplicadas.

⁴⁰ Artes aplicadas o artes y oficios como sinónimo de las artesanías aunque hay autores como de Ventós que hablan de las artes *implicadas*.

El aprendizaje se dió originalmente en el taller del maestro, y posteriormente en las escuelas de artes y oficios, en actividades relacionadas a las artes gráficas como eran el grabado, la tipografía, la litografía y la impresión tipográfica.

La escuelas de diseño de mayor tradición y antigüedad en el mundo, se han basado en este modelo por lo que muchas de ellas pasaron de ser escuelas de artes y oficios, a escuelas de diseño.

Al crearse la Bauhaus, la enseñanza de las artes y oficios cambi6 de una manera radical ya que 6sta se iniciaba a partir de un curso b6sico com6n a todos los estudiantes, y con la formaci6n adquirida, se pasaba al aprendizaje en talleres especializados que estaban a cargo de un maestro artista y un maestro artesano, que se encargaban de ense1ar los aspectos creativos y los aspectos t6cnicos respectivamente.

En M6xico la influencia de la Bauhaus y de las corrientes vanguardistas del arte se di6 casi de inmediato, ya que diversos artistas mexicanos vivieron en Europa participando en dichos movimientos y porque la comunicaci6n entre M6xico y el Viejo Continente se di6 siempre de una manera muy fluída.⁴¹

Así tenemos que las diversas corrientes ideol6gicas y artísticas que se fueron desarrollando en Europa a partir del Renacimiento, se fueron transmitiendo a nuestro país aun desde el perío6do colonial.⁴²

Tambi6n tenemos el caso de Francisco DÍaz de León y Gabriel Fern6ndez Ledesma, que como ya vimos en el capít6lo anterior, durante los 20's y los 30's, fueron influenciados por el arte abstracto, el constructivismo ruso y la Bauhaus en la realizaci6n de sus dise1os para las primeras galerías de arte de la Ciudad de M6xico: la sala de arte de la SecretarÍa de Educaci6n y las salas de exposiciones de la Biblioteca Nacional y del Palacio de bellas Artes.

De las diversas experiencias en la ense1anza de las artesanías que van a dar origen a la *Escuela de Dise1o y Artesanías* (EDA) del INBA tenemos el *Taller de Integraci6n Pl6stica* (1949) iniciada por **Jos6 Ch6vez Morado**, los *Talleres de Artesanos* (1952) iniciada por **Carlos M. Lazo** y **Raúl Cacho**, y el *Centro Superior de Artes Aplicadas* (1958) coordinado por **Jorge Olvera**.

b. Las Primeras Escuelas de Dise1o

De las escuelas de artesanías y dise1o que se fundaron en nuestro país a partir de los 20's, todas a partir de la influencia de la Revoluci6n Mexicana, las corrientes artísticas vanguardistas y la Bauhaus, merecen especial menci6n la *Escuela de Dise1o y Artesanías (EDA)*, la *Universidad Iberoamericana (UIA)* y la *Universidad Nacional Aut6noma de M6xico (UNAM)*.

⁴¹ Es el caso de Diego Rivera, que desarroll6 su estilo cubista al convivir con Picasso y Braque en Paris.

⁴² La imprenta, el Clasicismo, el Romanticismo, la litografía, la fotografÍa, el tel6grafo y el cinemat6grafo llegaron a nuestro país a los pocos a1os de popularizarse en Europa y fueron aceptados casi de inmediato.

También es importante hacer notar la influencia que la arquitectura va a tener en el desarrollo del diseño, de hecho las carreras de diseño van a ser generadas principalmente por arquitectos. Pilar Maseda (2006), en su libro *Los inicios de la profesión del diseño en México* lo indica muy claramente:

*Como sucedió en otros países, en México la arquitectura, principalmente, dio origen al diseño moderno, por lo que examinaremos la dicotomía entre el nacionalismo y modernidad desde lo ocurrido en esta disciplina.*⁴³

La EDA inicia sus actividades en 1962 con la carrera de *diseñador artesanal* (a nivel técnico), con una duración de 4 años y secundaria como prerrequisito. También va a ofrecer cursos para artesanos, con duración de 1 ó 2 años y primaria como prerrequisito. Para su conformación la EDA *se inspiró en las ideas de la Bauhaus* (etapa de **Gropius**), y centró su atención en el desarrollo del oficio por lo que las prácticas se hacían en un sólo taller (cerámica, platería, esmaltes, vitrales, mosaicos, hojalatería y herrería, madera, textiles y estampado en telas).

En 1966 se va a iniciar la carrera de *diseñador artístico industrial*, y en 1967 se va a crear dos áreas o secciones: la de *diseño* y la de *artesanías*. La EDA va a ser la única escuela en México que va a plantear *curricularmente* la relación entre las artesanías y el diseño, pero las continuas desaveniencias entre ambas partes va a llevar en 1980, a su separación en dos escuelas, la *Escuela de Diseño (EDINBA)* y la *Escuela de Artesanías* (y a la impartición de sus programas a nivel licenciatura).⁴⁴

En cuanto a la Universidad Iberoamericana, en 1959 se funda su escuela de *diseño industrial a nivel técnico* y bajo la iniciativa del **Dr. Felipe Pardinás**. Esta carrera se va a separar de la Escuela de Artes Plásticas (dirigida entonces por **Mathias Goeritz**) y a la que estaba integrada desde 1955.

Dicha escuela, que se va a ubicar inicialmente en la zona de San Angel, se va a inspirar en *la Bauhaus de la etapa de Berlín*, cuando era dirigida por **Mies van der Rohe**. El primer coordinador de la carrera va a ser el Dr. Pardinás y en 1961, va a ser nombrado el *Arq. Jesús Virchez* como primer director de la Escuela de Diseño Industrial, dándole a la carrera un perfil más productivo.

En ese año se van a reestructurar los planes de estudio y se va a elevar la carrera *a nivel licenciatura* y con una duración de 5 años.⁴⁵

En 1968, y bajo la coyuntura de los Juegos Olímpicos de México 68, se va a crear la licenciatura en *diseño gráfico*, ubicándose en ese momento en sus instalaciones de la colonia Campestre Churubusco y con el **Arq. Pablo Rovalo** como su primer coordinador.⁴⁶

⁴³ Maseda, Pilar (2006), *Los inicios de la profesión del diseño en México*, 69.

⁴⁴ *Ibid.*, 125-135.

⁴⁵ *Ibid.*, 135-136.

⁴⁶ Hirata, Miguel (Entrevistador)(Marzo 25, 2012). Entrevista a Raúl Torres Maya.

De acuerdo a la maestra María González de Cosío, los cursos (ya en la Campestre Churubusco) "fueron impartidos por profesores que venían del campo de la publicidad, de la arquitectura y del diseño industrial: Gonzalo Tassier, Omar Arroyo, Manuel Buerba, Jesús Virchez, Óscar Olea, Luis Mariano Aceves, entre otros, y bajo la dirección de Fernando Robalo".⁴⁷

La Universidad Nacional Autónoma de México inició su programa de *diseño industrial* en 1969, a iniciativa de **Horacio Durán**. Su inspiración filosófica y pedagógica fueron la *Bauhaus*, el *Instituto de Chicago* y la *Escuela de Ulm*.

La carrera de diseño industrial inició como parte de la *Escuela Nacional de Arquitectura* con un plan de estudios de 5 años, del cual el primero es común con la carrera de arquitectura. En 1982 se fundó la *Unidad Académica de Diseño Industrial*, lo que le permitió manejar su propio presupuesto, y en 1990 esta Unidad se convirtió en el actual *Centro de Investigaciones de Diseño Industrial (CIDI)*. A partir de 1980 se creó el *Posgrado en Diseño*, con especialidades y maestría y perteneciendo al posgrado de arquitectura.

Por otro lado, la carrera de diseño gráfico en la UNAM se encuentra ubicada en la *Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP)*, que es la heredera de la *Academia de San Carlos*, la más antigua escuela de artes del país.

En 1971 se fundó la *carrera de artes visuales*, en sustitución de las de *pintura, escultura y grabado*. En 1973 se creó la licenciatura en *diseño gráfico* y la de *comunicación gráfica*, ésta última en sustitución de *dibujo publicitario*.⁴⁸ En 1998 se crea la carrera de *diseño y comunicación visual*, en lugar de las dos anteriores.

Maseda establece de una manera contundente que *las 3 primeras escuelas de diseño gráfico en crearse como tal son las de la Universidad Iberoamericana (1968), la Escuela de Diseño y Artesanías del INBA (1972) y la de la Universidad Nacional Autónoma de México (1973)*.⁴⁹

En 1974 surge la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), como un modelo alternativo a la UNAM, que en esos años estaba creciendo de una manera excesiva y venía recobrándose del trauma del 68 (la llamada "Noche de Tlatelolco").

Ese modelo se basaba en el *constructivismo* (la corriente educativa de vanguardia durante esa época), y aunque existía un Rector General de la universidad, cada plantel (denominado Unidad) contaba con su propio rector y un modelo pedagógico diferente y fue concebido así para evitar el excesivo centralismo que ahogaba a la UNAM.

Cabe hacer mención que el primer rector de la UAM fue el **Arq. Pedro Ramírez Vázquez**, cuya formación como arquitecto y su experiencia previa en

⁴⁷ González de Cosío, María (2008). *Diseño Gráfico, Historia del Diseño Gráfico en América Latina y el Caribe*.190.

⁴⁸ Maseda, Pilar (2006), Los inicios de la profesión del diseño en México, 140-144.

⁴⁹ Ibid, 144.

la organización de los Juegos Olímpicos de México 68 le permitieron entender la importancia de incluir carreras de diseño dentro de los programas académicos de la universidad.

En relación al diseño, la UAM aportó una serie de innovaciones importantes para su enseñanza, mismas que fueron producto de las inquietudes del **Arq. Martín L. Gutiérrez** y un grupo de estuasiastas profesores:

- La creación de la *Cuarta Área del Conocimiento*, la del diseño. Hasta antes de la UAM, la enseñanza del diseño se ubicaba bajo el cobijo de la arquitectura o las artes visuales, es decir, las carreras de diseño industrial y diseño gráfico se ubicaban curricularmente en alguna facultad de arquitectura o alguna escuela de artes visuales pero bajo un rol secundario. En la UAM, las carreras de diseño como la arquitectura, el diseño gráfico y el diseño industrial se van a considerar desde un principio relacionadas entre sí en términos de igualdad, y se van a estructurar dentro de la *División de Ciencias y Artes para el Diseño*.

- La carrera de diseño gráfico se llamó *diseño de la comunicación gráfica*, con lo que se le otorgaba un acento al aspecto comunicativo más que al mero manejo de los medios impresos como era común para la profesión. Se incluyeron más conceptos sobre comunicación y semiótica, lo que convirtió a la carrera en una actividad muy *enfocada y efectiva* hacia las necesidades *reales* de los proyectos.

El modelo pedagógico de diseño en la Unidad Azcapotzalco manejó 2 elementos básicos:

- Un modelo metodológico-educativo llamado *Modelo General del Proceso de Diseño*, que se basa en los principios de la investigación científica, y que trata de dar un enfoque teórico y metodológico más integrado al proceso de diseño, que se consideraba más bien práctico. Este enfoque va a permitir que el trabajo del diseñador pase de ser un trabajo meramente en taller a una disciplina que abarca desde el proceso conceptual de un diseño hasta sus procesos productivos, pasando por el estudio riguroso del cliente y del usuario-perceptor.

- Un sistema educativo basado en el *Sistema Eslabonario (SI-ES)*, siendo el eslabón una unidad educativa específica a un área de conocimiento (la teoría, la metodología, la tecnología y la proyectación). Cada eslabón se "eslabonaba" para formar una "cadena" cuyo eje principal era el taller de diseño.

En el caso de la Unidad Xochimilco, su modelo pedagógico se basó en el *Sistema Modular*, un sistema que organizaba el conocimiento no como cursos aislados sino de una manera más unificada (el módulo), se vinculaba con problemas de la realidad, que se convertían en el *Objeto de Estudio*, y se abordaban con un enfoque interdisciplinario. El trabajo en clase era

mayoritariamente colectivo, coordinado por el profesor del módulo, utilizando el método científico, y cuestionando y razonando más que memorizando.⁵⁰

La carrera de diseño de la comunicación gráfica en la Unidad Xochimilco se caracterizó en sus inicios por su combatividad y su interés en las causas sociales (tal vez en demérito de una formación más profesional), fenómeno que se fue modificando al paso de los años, en los que se ha buscado una formación más equilibrada entre lo social y lo técnico.

c. Popularización del diseño

Podría decirse que un factor fundamental para la popularización y reconocimiento del diseño a partir de los Juegos Olímpicos de México 68 fue *el surgimiento de las escuelas de diseño*. La labor que realizaron los egresados de esas primeras escuelas para promover y concientizar el uso del diseño por parte de los empresarios y el gobierno mexicano, provocó una creciente demanda de sus servicios.

El diseño pasó a formar parte del sistema de objetos y mensajes de la sociedad mexicana, haciendo que sus ciudadanos cada día vieran más ejemplos de esa disciplina tan desconocida como era entonces el diseño.

A otro nivel, los proyectos que hacían los alumnos a nivel de servicio social hacia sectores que no podían pagar diseño, contribuyó también a su conocimiento y aprecio entre dichos sectores y las instancias gubernamentales que las apoyaban.

Durante las décadas de los 70's y los 80's se inician programas de diseño gráfico en otras escuelas de diseño, tanto dentro de universidades públicas como privadas a lo largo de toda la República, así los tenemos en la *Universidad de Monterrey* (1972), en la *Universidad Autónoma de San Luis Potosí* (1977), en la *Universidad Anáhuac* (1978), en la *Universidad de la Américas* (1986) y en la *Universidad Intercontinental* (1988).⁵¹

En febrero de 1991 se constituye oficialmente la Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, *encuadre*.⁵²

La labor de *encuadre* ha sido fundamental al agrupar a las principales escuelas de diseño gráfico del país. También ha organizado cada año a partir de 1990, un *Encuentro Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico* y un *Congreso Académico de Escuelas de Diseño Gráfico*.

Los Encuentros de Diseño, presentando conferencias magistrales, mesas redondas, talleres y exposiciones, han sido espacios de intercambio académico

⁵⁰ Arbesú, María Isabel (1996). *El Sistema Modular Xochimilco*. 13-14.

⁵¹ González de Cosío, María (2008). *Diseño Gráfico, Historia del Diseño Gráfico en América Latina y el Caribe*. 191.

⁵² La lista de escuelas que iniciaron ENCUADRE se puede encontrar en el anexo correspondiente. al final de este trabajo.

invaluable entre las escuelas de diseño, sus maestros y sus alumnos, y han contribuído de manera importante a elevar el nivel del diseño en el país.⁵³



Logo de Encuadre.

Entre algunos de los maestros pioneros de nuestro país, y esperando no ser injustos al dejar de mencionar a muchos otros, tenemos a los maestros **Francisco Fuentes, Juan Manuel López y Abelardo Rodríguez**, quienes dedicaron su vida entera a la enseñanza del diseño y que fueron formadores de innumerables generaciones de estudiantes durante estos años.

Desde sus inicios las escuelas de diseño mexicanas han sido influídas por el modelo pedagógico de otras escuelas en el extranjero. Así, la *Bauhaus* (como ya se ha mencionado) y la *Escuela de Ulm* fueron modelos sobre los que se basaron las primeras escuelas de diseño de nuestro país. Bajo esos modelos el iniciar la carrera con cursos básicos en los que se aprendían los fundamentos del diseño era indispensable, así como las lecturas de los textos de Gyorgy Kepes, Donis A. Dondis, Bruno Munari, y más recientemente, Wucius Wong.

Con el tiempo, la visita de importantes figuras del diseño influyó enormemente en el desarrollo del diseño en México y su interconexión con las corrientes internacionales contemporáneas.

De la gran cantidad de diseñadores que han visitado nuestro país provenientes del extranjero, me atrevería a mencionar sólo a algunos que por el vínculo establecido con diseñadores y escuelas mexicanas, y por la repercusión que tuvieron sus actividades en el desarrollo de sus maestros y alumnos, cobran especial relevancia.

Tal vez una de las primeras figuras importantes en llegar a nuestro país fue **Viktor Gorka**, cartelista polaco reconocido en su país y a nivel internacional cuando vino a México, fue el formador de varias generaciones de diseñadores que se interesaron por este creativo medio de comunicación.⁵⁴

⁵³ La lista de Encuentros de Diseño también se puede consultar en el anexo correspondiente.

⁵⁴ En este estudio se mencionan a importantes diseñadores que han venido del extranjero pero desde luego no han sido los únicos. Esta lista es susceptible de aumentar a partir de la colaboración de

Algunos personajes que han venido a nuestro país desde España, con la ventaja de hablar nuestro idioma, han sido el español **Joan Costa**, el argentino **Norberto Chaves** y el suizo **Ives Zimmermann**. Todos prolíficos diseñadores o consultores (en el caso de Chaves), con una vasta obra bibliográfica en las más importantes editoriales que publican diseño.

Otra figura del diseño con una destacada labor como educador en México ha sido **Félix Beltrán**, quien llegó a México procedente de Cuba (pero posee la nacionalidad mexicana) en los 70's, y desde entonces se ha encargado de formar numerosas generaciones de diseñadores "desde las trincheras".

La llegada del tipógrafo suizo **André Gürtler** a principios de los 80's, fue fundamental para concientizar en las escuelas de diseño la importancia de la tipografía. Gürtler dedicó numerosos viajes a dar cursos sobre los fundamentos de la tipografía y a transmitir su amor por esta disciplina.

Con anterioridad, la *Escuela de Basilea* había tenido ya la estancia de estudiantes mexicanos en sus cursos avanzados, en especial los de tipografía, y a partir de los viajes de Gürtler el número de estudiantes mexicanos aumentó.

La influencia de la Escuela de Basilea fue muy notoria en la Universidad *Anáhuac del Norte* (donde se llegó a tener un diplomado con maestros de esa escuela), y en la *Universidad de las Américas-Puebla*.

En cuanto a la denominación de la carrera, desde sus inicios se le llamó *diseño gráfico* aunque como ya se comentó anteriormente la UAM la denominó desde su fundación *diseño de la comunicación gráfica* (1974), la ENEP-UNAM *diseño y comunicación visual* (1998), y la UDLA-P *diseño de información visual* (2000).

d.Evolución en la Enseñanza del Diseño

Si bien como decíamos al principio de este capítulo, el diseño se ha enseñado de manera tradicional en una relación maestro-alumno más bien enfocada en la práctica. Dicha disciplina en sus orígenes se aprendía en escuelas de artes y oficios, por lo que se podría considerar más a un nivel artesanal, lo que provocó en nuestro país que los alumnos de la *Escuela de Diseño y Artesanías del INBA*, no contaran durante muchos años con un reconocimiento a nivel de licenciatura.

Este hecho, tiene repercusiones socio-demográficas importantes en un país donde el nivel educativo no es muy alto, y la obtención de una licenciatura universitaria es una forma de movilidad social.

otros investigadores. Sin embargo un criterio importante para ser mencionados ha sido que estos personajes han tenido una relación de largo plazo con nuestro país, habiendo participado en diversos eventos y actividades del diseño, y tenido una influencia importante en el desarrollo de diseñadores, educadores y estudiantes.

El surgimiento de las primeras licenciaturas a fines de los 60's fue un importante paso para el crecimiento y consolidación de la profesión del diseño. Es importante hacer notar que las escuelas de diseño (en este caso la UIA y la UNAM), van a estar muy en contacto con el desarrollo de los Juegos Olímpicos de México 68, y sus egresados van a crear los primeros despachos de diseño (como tal) en nuestro país.

La carrera de diseño gráfico, se va a plantear como tal en la mayoría de las escuelas aunque hay otros casos como el de la UAM, que al llamar a la carrera *Diseño de la Comunicación Gráfica*, le van a otorgar un énfasis especial a la comunicación y no sólo al trabajo en los medios impresos.

Una evolución lógica en las escuelas de diseño, sobre todo las que formaban parte de una estructura universitaria, fue que una vez estabilizados sus programas de licenciatura (y con la popularización del diseño gráfico), algunas decidieran ofertar programas de maestría.

Entre las primeras maestrías disponibles en nuestro país tenemos la de *Artes Visuales de la ENAP-UNAM*, que es una de las que se ha mantenido hasta la fecha. Otros programas de maestría han surgido y con el tiempo se han transformado o han desaparecido, algunas se crearon con un enfoque más profesionalizante y ofreciendo opciones de especialización en imagen corporativa, gestión del diseño o diseño editorial, otras se han enfocado más a aspectos creativos y otros a aspectos teóricos. Entre algunos de los programas que vale la pena mencionar están el de *Gestión de la Imagen Corporativa* de la Universidad Intercontinental, que fue de las primeras en su clase, la *Maestría en Diseño de Información* de la UDLAP y la *Maestría en Tipografía* de la UASLP. Otra *Maestría en Tipografía* interesante es la que oferta la Escuela Gestalt de Diseño.⁵⁵

En cuanto a la influencia de la computación en el diseño a partir de mediados de los 80's, la educación del diseño también se va a ver afectada por ese fenómeno.

Entre algunas de las experiencias iniciales con esa tecnología tenemos los trabajos que se hicieron con las computadoras *Amiga* de *Commodore* en la UAM-A, bajo la entusiasta dirección del **Dr. Javier Covarrubias** y un grupo de profesores como **Cuauhtémoc Salgado** y **Jorge Morales Moreno**, que conllevó todo un cuestionamiento teórico acerca de esa nueva tecnología cuyos alcances eran todavía desconocidos para los diseñadores.

Otra experiencia interesante de esa época, fueron los cursos de *Diseño por Computadora* de la UDLA-P, que utilizaban las primeras computadoras Macintosh aun en B/N y con una baja resolución y velocidad (comparados a las actuales equipos).

Entre las empresas que iniciaron la enseñanza y capacitación en esa nueva tecnología tenemos a *Comunicación y Diseño* (1989), que fue el primer centro educacional de este tipo en diseño gráfico, y que posteriormente se

⁵⁵ Una lista de las maestrías se puede consultar en el anexo correspondiente de este trabajo.

convirtió en *Dimensión Tecnológica* (1990) y más tarde, *Espacio Mac* (1995). Esta última fue la pionera en abrir un diplomado denominado *La Computadora en el Diseño Gráfico*, coordinado por la maestra **Luz del Carmen Vilchis**.

Dimensión Tecnológica, y posteriormente Espacio Mac, se encargaron de instalar los primeros laboratorios de cómputo de la *Universidad Intercontinental*, la *Universidad Simón Bolívar*, la *Universidad del Nuevo Mundo*, la *Universidad Anáhuac* y la *Escuela Nacional de Artes Plásticas* de la UNAM.

Otro espacio importante para el desarrollo y difusión creativa de esta tecnología fue el *Centro Multimedia del CENART* (1994), dirigido por **Andrea di Castro** y con la asesoría de **Javier Covarrubias**, **Manuel Gándara**, **Alejandra Gilli** y **Tania Aedo**. El Centro Multimedia se destacó por la experimentación creativa de los lenguajes artísticos visuales que se realizaba con la computadora.⁵⁶

e.Evaluación y Certificación de las Escuelas de Diseño

A partir de los 90's y como un forma de elevar el nivel educativo de las escuelas, la mayor parte de los programas de diseño de nuestro país, han llevado a cabo una *evaluación diagnóstica* por parte de los *Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES)*, y en años más recientes, a procesos de acreditación por parte del *Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño A.C. (COMAPROD)*.

Los CIEES son una entidad creada en 1991 por un acuerdo entre las *Instituciones de Educación Superior (IES)* de nuestro país y el Gobierno Federal, y son una instancia de evaluación regularmente utilizada por las Instituciones Públicas y Privadas que les permite conocer el nivel en el que se encuentra su programa, si está o no en posición de ser acreditado y de no ser así en qué rubros debe mejorar. Manejan 3 niveles (1, 2 y 3), siendo el *Nivel 1* el que representa una evaluación favorable.

El COMAPROD se fundó en 2003 con el objetivo de acreditar programas de diseño a nivel licenciatura como *Diseño Gráfico*, *Diseño Industrial*, *Diseño Textil*, *Diseño Ambiental*, *Diseño de Moda*, *Diseño Interactivo* y otros programas afines.

La *evaluación diagnóstica* y la *acreditación*, han obligado a las escuelas a una autoevaluación rigurosa y un cumplimiento exhaustivo de los requerimientos establecidos para ser evaluados favorablemente. En contrapartida, la obtención del Nivel 1 o la acreditación les ha permitido el acceso a un financiamiento público importante, así como lograr el reconocimiento y el apoyo institucional interno necesario para su crecimiento y consolidación.

⁵⁶ Vilchis, Luz del Carmen (2010). *Historia del Diseño Gráfico en México 1910-2010*. 326-327.

4. Promoción y Difusión del Diseño

a. Publicaciones

En la década de los setenta, hubo mucha importación de revistas de diseño como *Domus*, *Graphis*, *Communication Arts* y *DI*. Acerca de las revistas nacionales, el problema principal ha sido su permanencia, ya que surgen con mucho entusiasmo pero cuentan con recursos limitados, y al paso del tiempo (meses o años) dejan de existir.

Si bien hay una producción importante de revistas de arquitectura hasta la fecha, la producción de revistas nacionales de diseño gráfico ha existido desde los 70's. Entre las primeras revistas de diseño gráfico mexicanas se recuerdan los casos de la revista *Creatividad* (1975) enfocada al diseño de marcas, símbolos y logotipos, y la revista *Magenta* (1982), esta última editada en Guadalajara y fundada por **Felipe Covarrubias** y **Mauro Kuntz** (siendo Covarrubias el diseñador de la revista).

Posteriormente en los 80's tenemos las revistas *México en el Diseño* editado por **Luis Moreno** y **Jorge Mañón**, *Dediseño* de **Luis Moreno** y *Dx* de **Arturo Acosta**; para los 90's, las revistas más prestigiadas fueron *a! diseño*

(1991), fundada por los hermanos **Antonio y Rafael Pérez Iragorri**, *Matiz*, fundada por **Álvaro Rego**, con un concepto innovador de diseño gráfico con **Domingo Martínez** como director de arte, y *Lúdica* (1997) fundada por **Xavier Bermúdez**, vinculada a Trama Visual y a la Bienal Internacional de Cartel de México. También en los 90's aparece la revista norteamericana *Step-By-Step* dedicada a enseñar los procesos técnicos con los que se realizaban los diferentes diseños publicados en la revista.

En la actualidad, una de las revistas que ha conseguido mantenerse hasta la fecha es *a! diseño* (lo cual es en sí un gran mérito), constituida como uno de los referentes obligados entre la comunidad de diseñadores; *REdiseño* (2007) con origen en Jalisco, pero de circulación nacional; y otras publicaciones más "modestas" (en cuanto a su producción) como *NeoPixel*, *Eneo* y *Tiypo* con formatos pequeños, entre los esfuerzos más representativos del campo.

En una categoría especial se encuentra la revista de *Encuadre* (2002), como una publicación que, aunque no circula de forma masiva ni continúa, tiene amplia difusión entre los miembros de la Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, centrándose en aspectos relacionados a la enseñanza del diseño.

Entre algunas de las primeras publicaciones que surgen de las escuelas de diseño tenemos los *Cuadernos de Diseño* publicados por el *Departamento de Diseño Industrial y Gráfico* de la UIA, *la tinta* publicado por el área de *Maestrías y Especializaciones en Diseño Industrial* de la UNAM y *Diseño UAM* publicado por la *División de Ciencias y Artes para el Diseño* de la UAM-A.

En otra época posterior, tenemos *Cuadernos de la Hacienda*, publicación de la UDLA-P, y de la UAM-A tenemos *Compudiarte* y *Gutenberg 2*, publicaciones promovidas por el Dr. Javier Covarrubias y *Un año de diseñarte MM1* del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo.

En cuanto a libros, las primeras librerías de diseño en la Cd. de México fueron *Graphis* e *Iconographic* (70's), cuyos dueños eran los hermanos Iturbe, Ricardo y Roberto respectivamente. Estas librerías tenían un gran surtido de libros no sólo de diseño gráfico sino también de arte, arquitectura, tipografía, fotografía, ilustración, comics, y ofrecían una gran atención al público por el amplio conocimiento que tenían del material bibliográfico disponible.

Para surtir las librerías de diseño y las bibliotecas de las escuelas de diseño, tenemos a diversas empresas nacionales que se encargaron de la distribución de los libros y revistas (sobre todo extranjeras), que surgieron y desaparecieron conforme a las fluctuaciones del dólar y los vaivenes de la economía mexicana. Algunas de ellas son *Somohano Ediciones*, *Interbooks*, *DIMSA Distribuidora de Impresos*, *GlobalBook* y *CITEM Publicaciones*, entre otros.

En cuanto a los libros extranjeros, las editoriales que publican en español son básicamente argentinas y españolas, destacando sobre todo editorial *Gustavo Gili*, *Blume*, *CEAC* e *Index Books* de España, así como *Paidós*

de Argentina. De igual forma, *Taschen Books* de Alemania que también publica en idioma español.

De las editoriales en otros idiomas, se cuenta con ediciones en inglés que pueden ser de origen norteamericano, inglés, suizo, italiano o japonés. Son legendarios los anuarios de *Graphis*, la editorial suiza dirigida por **Walter Herdeg**, así como los libros de *Watson Guphill*, *Dover*, *Thames and Hudson*, *Rizzoli* o *Kodansha*.

En cuanto a editoriales en México, se cuenta con una amplia gama de casas editoras que se centran particularmente en libros de arquitectura, tal es el caso de *AM Editores* y *Arquine* como las más representativas; sin embargo, sólo se ha identificado a una como editorial exclusiva de temas de diseño: *Designio* (2003) con sede en la ciudad de México, fundada y dirigida por los diseñadores **Óscar Salinas** y **Ana María Losada**.

En otro contexto se ubica el caso de *Trillas* que aunque ha publicado a diversos autores en el campo del diseño, no sólo se dedica a la publicación de materiales de esta disciplina, sino también de otros ámbitos de conocimiento. *Editorial Iberoamericana*, también en esa condición ha publicados algunos de los anuarios más representativos de diseño en México. En este rubro, se pueden ubicar también a los departamentos de publicaciones de las universidades, que cuando su organización y recursos así lo permiten, publican el trabajo de sus académicos. Destacan entre las universidades que más publican la *UAM* (Azcapotzalco y Xochimilco) y la *UNAM*.⁵⁷

En general se podría considerar que las publicaciones que se editan en nuestro país, tanto las revistas como los libros, tienen un tiraje muy bajo que los hace poco viables económicamente, pero que se mantienen gracias al interés y los esfuerzos de personas vinculadas al diseño, y que desean su promoción y su desarrollo.

Desde hace algunos años y debido a la variabilidad del dólar y la comercialización a gran volumen para ofrecer mejores precios al consumidor, la estrategia para la venta de las publicaciones de diseño ha cambiado. Librerías grandes son las que mejor precio y más variedad de títulos ofrecen, así tenemos a nivel local a *Gandhi* y *Sanborns*, que ofrecen servicio en sucursales y por internet, siendo *Amazon* la principal proveedora de publicaciones a nivel global, quien es además la pionera en esta clase de venta.

Desde luego, las editoriales también ofrecen la posibilidad de adquirir publicaciones por este medio y existen librerías de arte que siguen funcionando de la manera tradicional.

También las librerías de las universidades donde se imparte diseño pueden ser lugares donde se accede a un número importante de títulos a un precio más moderado.

⁵⁷ Ferruzca, Marzo et al (2009), *DISEÑO_MX (Modelado del Sistema Diseño de la Cd. de México 2009)*. 42-44.



b.Publicaciones Electrónicas

La popularización de internet durante los 90's ha permitido que algunas publicaciones periódicas utilicen este medio que es más conveniente en costos que imprimirlas. El gran inconveniente es que la veracidad y el rigor literario parecería diluirse en este medio en el que a veces es difícil identificar al autor o verificar la información.

Muchas de las publicaciones ya mencionadas que siguen en el mercado tienen un soporte importante en internet. Algunas publicaciones electrónicas se han podido posicionar muy bien en el medio como es el caso de la *Guía de Diseño Mexicano* que ha funcionado más como un boletín electrónico que promueve sobre todo cursos y talleres, y el *Museo Franz Mayer* que difunde de una manera muy importante sus exposiciones a través de este medio. Otros como *Foro Alfa*, se han ubicado como un blog a nivel de España y Latinoamérica, lo que permite el intercambio de ideas y la participación de los lectores sobre temas específicos.

Otros blogs muy conocidos en el medio de nuestro país son *Vecindad Gráfica*, *Isopixel* que evolucionó de ser un blog a convertirse en un portal de diseño, *Nice Fucking Graphics (NFG)* y *Amarillo*, este último con un enfoque más cultural. La característica de los blogs es que son mucho más participativos por parte del público que una publicación tradicional, lo que conlleva aspectos positivos y negativos, respecto a lo primero es que nos permite conocer la opinión de un importante número de lectores, y en cuanto a lo segundo es que dicha participación cuantitativa no necesariamente es cualitativa.

El bajo costo de poder subir un blog a internet posibilita que cualquier persona interesada lo pueda hacer, pero el problema es saber quién es el que está opinando y con qué autoridad lo hace, también se corre el peligro de que a veces se puede presentar información que no está corroborada debidamente y su difusión es amplia e inmediata por lo que los errores se pueden difundir rápidamente.

c.Organizaciones y Eventos de Diseño

Podríamos decir que una característica muy evidente del diseño es que por su naturaleza altamente competitiva, hace que los diseñadores *no* sean muy

susceptibles de agruparse gremialmente. El diseñador tiende a trabajar siempre pensando en términos de competencia y en ese sentido tiende a ser muy reservado en compartir información que podría afectar a su cliente o a él mismo.

Pese a lo anterior, a lo largo de estos años se han creado agrupaciones con fines e intereses diversos. Una de las primeras organizaciones de diseñadores que surgió fue el llamado *Diseñadores Industriales, Instituto Técnico Político Nacional* (1973), fundado por **Alejandro Lazo Margáin**, con una finalidad eminentemente política y que obtuvo para México la sede del XI Congreso de ICSID.

Otras organizaciones que se han mantenido hasta la fecha, pese a la dificultad para hacerlo, han sido el *Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México (CODIGRAM)* y la *Academia Mexicana de Diseño*.

El *CODIGRAM* se funda en 1975 con el propósito de difundir y promover el diseño mexicano abarcando tanto a diseñadores industriales como gráficos. Esta asociación busca una representación gremial y fortalecer la cultura del diseño. La *Academia Mexicana de Diseño* surge posteriormente en 1981.

Respecto al diseño comercial, la organización que agrupa a los despachos y profesionales más reconocidos de diseño desde 1985 es QUORUM. Esta asociación ha buscado desde sus inicios proteger las condiciones en las que trabajan los despachos de diseño promoviendo los principios de *calidad, costo y ética* para el ejercicio de la profesión. Además otorga el *Premio Quórum*, el cual se lleva a cabo anualmente para promover la calidad y creatividad de los diseñadores, fotógrafos, ilustradores y estudiantes a nivel licenciatura, reconociendo e impulsando el quehacer de los diseñadores mexicanos, y teniendo como jurado a reconocidos representantes del medio.

Habría que señalar que a pesar de que existen algunos gremios representativos de la profesión, existe un gran número de despachos y diseñadores independientes no agrupados. Las principales razones podrían ser la falta de difusión suficiente, sobre todo a las nuevas generaciones de diseñadores, el que no se sientan identificados con dichas organizaciones, el que implique tiempo y recursos que no estén dispuestos a otorgar, o simplemente que no les interesa.

En cuanto a la educación del diseño, la organización que agrupa a las principales escuelas de diseño del país desde 1991 es *encuadre*, cuya labor no sólo con los alumnos sino también con los maestros de las escuelas de diseño, ha contribuido significativamente a elevar la calidad en la educación del diseño. Esta asociación organiza anualmente su *Encuentro Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico* que ha sido un espacio de intercambio muy importante entre las comunidades de las escuelas participantes.

Cabe mencionar que las escuelas de diseño también acostumbran realizar algún tipo de evento anual que generalmente se denomina *Semana de*

Diseño, en el que se ofrecen conferencias de personajes invitados, talleres de diseño y se hacen exposiciones de trabajos de los alumnos.

Algunos sectores productivos que también han estado vinculados al diseño gráfico son la industria del envase, la de las artes gráficas y la publicidad. Las asociaciones más representativas en estos sectores son la *Asociación Mexicana de Envase y Embalaje (AMEE)*, la *Cámara Nacional de la Industria de las Artes Gráficas (CANAGRAF)* y la *Asociación Mexicana de Agencias de Publicidad (AMAP)*.

Las organizaciones internacionales que son una referencia importante para el diseño gráfico mexicano son fundamentalmente el *International Council of Graphic Design Associations (ICOGRADA)*, el *International Council of Societies of Industrial Design (ICSID)*, la *Asociación Latinoamericana de Diseño (ALADI)*, la *Alliance Graphique Internationale (AGI)*, el *American Institute of Graphic Arts (AIGA)*, el *Art Directors Club* y el *Type Directors Club*.

Un evento coyuntural para la consolidación del diseño después de los Juegos Olímpicos de México 68 será el *XI Congreso Mundial del ICSID* (Consejo Internacional de Sociedades de Diseño Industrial), cuya sede había sido obtenida por el Centro de Diseño del IMCE, pero al ser cerrado éste en 1976, es CODIGRAM la que toma la responsabilidad del evento y nombra a Alejandro Lazo Margáin como su organizador. El evento se lleva a cabo en 1979.



Emblema del Congreso ICSID 1979.

Otro evento internacional importante de esta etapa es el *V Congreso ALADI*, evento a nivel latinoamericano cuya sede había sido otorgada para celebrarse en México (en su 4a. edición), pero que debido al terremoto en la Cd. de México 1985, que provocó problemas presupuestarios, ya no se pudo realizar en ese momento. Finalmente le es otorgada a México la sede de la 5a. edición, que se celebra en 1991 y cuyo responsable en su organización es **Sergio Rivera Conde**.

Dentro de una perspectiva exclusiva del diseño gráfico, un evento que en 2010 llegará a su 11a. edición, es la *Bienal Internacional del Cartel en México*, que se ha convertido a lo largo de 22 años en un escaparate del cartel a nivel mundial. Este evento lo organiza *Trama Visual*, siendo el director del evento **Xavier Bermúdez**. Durante el año en que se celebra la Bienal se

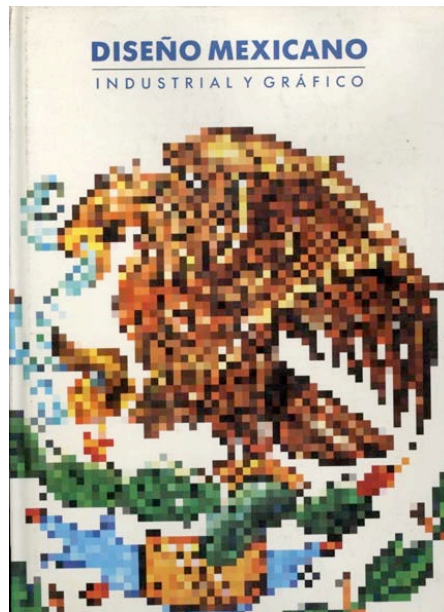
realizan una serie de actividades que culminan con el evento en sí en el que se llevan a cabo conferencias magistrales, mesas redondas, talleres y se da a conocer al ganador de la Bienal.

La revista *a!* también realiza desde hace varios años su *Conferencia Internacional* que se ha transformado en un congreso y en el que se invitan a las más grandes personalidades del diseño a nivel mundial. Y ya hemos mencionado a *encuadre*, que desde sus orígenes organiza el *Encuentro Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico*.⁵⁸

CODIGRAM también organiza en 1990 su *Primer Congreso y Exposición Nacionales de Diseño*, que abarcaba conferencias, mesas redondas y exposiciones. A inicios del 2000 se organizaría el *Foro de Diseño y Expo Diseño* que duraría varias ediciones.

En 1985 CODIGRAM organiza el Concurso de marcas, símbolos y logotipos de la que Roberto Iturbe y Eduardo Téllez van a editar la compilación de trabajos en dos volúmenes denominados *Marcas, símbolos y logos en México*.

En 1991 CODIGRAM va a publicar el catálogo de *Diseño Mexicano Industrial y Gráfico*, del que se va a editar otro número posterior, y en el que diseñadores gráficos e industriales del momento van a publicar su trabajo.



Portada del catálogo *Diseño Mexicano Industrial y Gráfico*.

En cuanto a los Premios de Diseño, que constituyen un reconocimiento especial a la trayectoria y la labor de los diseñadores premiados, uno de los primeros premios otorgados en México a partir de 1970 fue el *Premio*

⁵⁸ Aunque han existido muchos más eventos y premios de diseño, para los fines de este trabajo me he referido a los que desde mi punto de vista constituyen un referente importante para su desarrollo histórico. Para tener una visión más completa del universo de eventos existentes sugiero consultar a Troconi (2010) y Vilchis (2010), cuyos trabajos son bastante más amplios al respecto.

Nacional de Diseño del IMCE. En épocas más recientes, tenemos entre otros el *Premio Nacional de Diseño*, el *Premio Quorum* y el premio *a! Diseño*.

El *Premio Nacional de Diseño* es otorgado por el INBA en conjunción con su Escuela de Diseño, y se otorga desde el 2001 como un reconocimiento al quehacer de los creadores del diseño en México, en 2011 se celebró la 6a. edición. Se convocan en tres grandes categorías: *Categorías regulares* (diseño de publicaciones, diseño de mobiliario y diseño de telas), *Categoría especial* (diseño de joyería) y *Categorías para estudiantes* (proyectos de vestuario para puesta en escena, trabajo recepcional de diseño gráfico y proyecto de identidad corporativa).

El *Premio Quórum* inicia en 1990, para 2011 estaba en su 19a. edición, y está enfocada al diseño gráfico, el industrial y textil. Los premios están divididos en dos categorías, *profesionales* (símbolo, logotipo o marca, identidad corporativa, empaque tridimensional, informe anual, folleto institucional, corporativo y comercial, libro, libro con recursos limitados, catálogo de arte, cubierta o portada de libro o catálogo, revista comercial o cultural, CD-ROM, página web, cartel, ilustración, invitaciones y participaciones) y *estudiantes* (imagen corporativa, empaque, ilustración, cartel y fotografía).

El *Premio a! Diseño* promueve, reconoce y difunde el diseño en México desde 1996. Con ese premio se reconoce a lo mejor del diseño en sus diferentes variantes, del impreso al digital y también diseño industrial y diseño de interiores en 34 categorías.

d. Museos y Galerías

Un espacio importante para presentar al público lo que se hace en diseño gráfico son los museos y galerías. Así como la labor del diseñador sólo se concreta en el momento en que el diseño se produce (o se reproduce), es decir, pasa del concepto a la realidad y cobra así sentido su trabajo, es fundamental que su trabajo tenga un espacio de exhibición, ya sea en los anaqueles del supermercado o en las salas de una galería o museo.

Estos últimos se vuelven un espacio fundamental para la difusión del diseño ya que le otorgan un valor especial superior al que tendría en el supermercado.

Entre los museos que han presentado exposiciones de diseño gráfico en la Cd. de México tenemos al *Museo de Arte Moderno (MAM)*, el *Museo Rufino Tamayo*, en su momento el *Centro Cultural Arte Contemporáneo* (patrocinado por Televisa), el *Museo Carrillo Gil* y el *Museo Nacional de las Artes*. En la actualidad el *Museo Franz Mayer*, que se ha destacado por sus exposiciones de diseño y artes aplicadas, y el *Centro Cultural de España*, entre otros.⁵⁹

⁵⁹ Se mencionan sólo los museos y galerías de la Cd. de México no por menospreciar lo que se hace en otros lugares de la República Mexicana, sino porque en sus inicios los eventos relacionados al diseño estuvieron centralizados en la Cd. de México y aunque en la actualidad

También tenemos el caso del *Museo Mexicano del Diseño (MUMEDI)*, que aunque todavía no realiza funciones de museo en forma, sí ha sido un importante promotor del diseño contemporáneo de nuestro país.

De las exposiciones, el primer evento que podríamos considerar fundamental para el surgimiento del diseño en México es la exposición de diseño industrial *El arte en la vida diaria. Exposición de objetos de buen diseño hechos en México*, que se llevó a cabo en 1952 organizado por **Clara Porsett**, diseñadora industrial cubana que llega a México en 1940.

En cuanto al diseño realizado para los Juegos Olímpicos de México 68, destacan entre las diversas exposiciones que se realizaron, la participación del cartel olimpico en una exposición del *MOMA* y de un stand con la identidad olímpica en la *XIV Trienal de Milán*.

En 1975, el IMCE presentó en el MAM una exposición denominada *Retrospectiva y prospectiva del diseño en México*, con el trabajo de 75 diseñadores.

En 1982 se inaugura en el MAM la exposición *Grupo Madero: Diseño gráfico en la cultura*, que va a ser una especie de homenaje al trabajo de la Madero.

En 1986, **Isaac Kerlow** presenta una exposición de *arte digital* en el MAM, y se convierte en el primer diseñador en hacerlo en México.

En 1988, el Museo Universitario del Chopo inaugura la muestra *Retrospectiva sobre el trabajo de Rafael López Castro*.

En 1989 **Félix Beltrán** funda la *Galería Códice*, que va a ser el primer espacio de exposiciones exclusivo para diseño gráfico en la UAM-A, allí mismo el Prof. Beltrán funda en 1993 la *Galería Artis* y el *Archivo de Diseño Gráfico Internacional*.

En 1990, se inaugura en el Museo Carrillo Gil la muestra *Vicente Rojo: cuarenta años de diseño gráfico* del cual surge un libro del mismo título.

A partir de 1990, Trama Visual presenta las exposiciones de la *Bienal Internacional del Cartel en México*. En ese año se presentan los *500 carteles finalistas* en el Museo de Minería. A partir de la 3a. Bienal (1994), se exhiben los carteles finalistas en el Museo Franz Mayer.

En 1991 CODIGRAM presenta la exposición *EXPO Diseño/México* que va a dar lugar al libro *Diseño Mexicano Industrial y Gráfico*.

También en 1991, el Museo Carrillo Gil presenta la exposición *Diseño antes del diseño. Diseño gráfico en México, 1920-1960* con la curaduría de

las actividades de difusión del diseño abarcan la mayor parte de la República Mexicana a veces estas actividades tienen un carácter más local que nacional.

Cuauhtémoc Medina y los trabajos de *Gabriel Fernández Ledesma, Francisco Díaz de León, Josep Renau y Miguel Prieto*.

En 1996, el Museo Carrillo Gil presenta una muestra de trabajos de *Miguel Prieto*.

En 1997, el Museo Franz Mayer presenta una exposición individual de marcas denominado *Diseño de Félix Beltrán*. Gracias a la labor de **Héctor Rivero Borrell**, este museo se convierte en un museo que presenta exposiciones de diseño y artes aplicadas.

En 1997, se presenta en la Casa del Poeta la exposición *No todos los carteles son bonitos*. En 1999, se presenta la exposición *Diseño México-Francia* coordinada por Giovanni Troconi.

e.Organizaciones promotoras y del diseño

Se podría decir que la primera experiencia de diseño vinculando una entidad gubernamental y el sector productivo con fines de exportación fue la del *Instituto Mexicano de Comercio Exterior (IMCE)*. Su *Centro de Diseño* se inicia en 1971 con 3 departamentos: *Promoción, Diseño Gráfico, y Ferias y Exposiciones*. Sus actividades buscaban promover las artesanías, los productos industriales y los productos agrícolas susceptibles de ser comercializados en el exterior, aunque también se organizaron diversas actividades para promover el diseño.

El Centro de Diseño del IMCE se cierra en 1976, y en 1985 al fusionarse *Bancomext* con el IMCE, la promoción de la exportación y la competitividad de las empresas mexicanas se ve apoyada por el nuevo *Bancomext* que a su vez se apoya en el diseño gráfico (en particular mediante la identidad gráfica, la marca y el empaque) pero sin tener un centro de diseño propio.

Para cubrir ese vacío, se crea en 1994 el *Centro Promotor del Diseño*, un fideicomiso constituido por NAFINSA, BANCOMEXT, SE, IMPI, CONCYT, IBM y Mexinox. Su objetivo es apoyar la productividad de las micro, pequeñas y medianas empresas, desarrollando proyectos para generar valor agregado y propiciar la innovación y aplicando una asistencia técnica integral utilizando al diseño como una herramienta de competitividad.

En 2007 se crea *ProMéxico*, un organismo del gobierno federal encargado de fortalecer la participación de México en la economía internacional. Para ello, apoya la actividad exportadora de empresas establecidas en el país y coordina las acciones para atraer inversión extranjera directa a territorio nacional.

ProMéxico tiene el mandato de planear, coordinar y ejecutar la estrategia para atraer inversión extranjera directa, impulsar la exportación de productos mexicanos y promover la internacionalización de las empresas mexicanas para contribuir al desarrollo económico y social de México.

f. Hacia una política de diseño

Ya desde 1977 la UAM-A propugnaba por impulsar una política de diseño y tecnología en México, en la que el diseño sería un instrumento de desarrollo y liberación, estos principios se expresan en el libro *Contra un Diseño dependiente: un modelo para la autodeterminación nacional* editada por la UAM (Gutiérrez et al, 1992).

Otro momento histórico importante para el desarrollo de una política de diseño fue la participación del CODIGRAM en las consultas que se hicieron para la firma del *Tratado de Libre Comercio de Norte América*. Desafortunadamente la atención otorgada al CODIGRAM no se logró concretar debido al cambio de sexenio.

Dado que para establecer políticas públicas es necesario que se establezcan las leyes primero, el 23 de abril de 2008 la Cámara de Diputados inició el foro *Por una Política de Diseño en México*, que convocó la Comisión de Economía.

El 29 de octubre de 2009 se llevó a cabo el *Foro Por una política de diseño para México* organizado por la Asociación *Diseña México (2008)* y el *Centro de Diseño e Innovación* del ITESM junto con un Comité y una Comisión ad hoc de la Cámara de Diputados.

Este foro manifestaba la necesidad de replantear las políticas públicas de diseño, para generar productos con un alto valor agregado y apoyar al sector diseño como un elemento de mayor competitividad de las empresas.

Esta propuesta parte de una iniciativa de **Julio Frías** del ITESM que convocó a un grupo de académicos y profesionales del diseño como **Jorge Gómez** del ICSID, **Gabriela Rodríguez** de AGI, **Berenice Tassier** de Quórum, **Óscar Salinas** de la UNAM, **Raúl Torres Maya** de la UIA, **Antonio Pérez Iragorri** de a! Diseño y **Josefina Pernet** de BioDesign.⁶⁰

Otro grupo de trabajo que está realizando un esfuerzo importante para definir las políticas nacionales sobre diseño está coordinado **Berenice Miranda**, directora de EDINBA. En septiembre de 2007 este grupo organizó el foro *Diálogo diseño: Sociedad - Economía - Política*, cuyo objetivo era analizar los desafíos del diseño mexicano en el siglo XXI, a partir de tres ejes temáticos: sociedad (cultura, arte y educación), economía (desarrollo, producción y tecnología e innovación) y política (bienestar, sustentabilidad, planes).

Si bien en estos momentos no existen resultados concretos, sí existe un creciente interés por los gobiernos y legislaciones sucesivas, por incorporar al diseño dentro de las políticas públicas de desarrollo.

⁶⁰ Vilchis, Luz del Carmen (2010). *Historia del Diseño Gráfico en México 1910-2010*. 393-395.

06. Diseño Contemporáneo

a. Diseñadores gráficos de nuestra época

Para efectos de este estudio llamamos *diseño contemporáneo mexicano* al diseño realizado por los jóvenes diseñadores mexicanos a partir de la década de los 90's y conectados a las corrientes posmodernistas del diseño gráfico mundial.

En su momento lo pudimos llamar *diseño joven* porque muchos de ellos eran jóvenes egresados universitarios pero ahora ya no lo son porque muchos de ellos son diseñadores "cuarentones".

También lo pudimos llamar *diseño nuevo* porque en su momento sus trabajos eran en un estilo completamente inédito a lo que se había visto en México, pero ya no lo es porque ese estilo tiene ya una exposición al público de más de 20 años.

Lo que sí podemos decir es que es un diseño *posmoderno* y *contemporáneo*, es decir, que se realiza actualmente en un estilo muy *definido* de nuestra época y es *vigente*.

En el diseño gráfico internacional el *Posmodernismo* es un movimiento que busca romper con el estilo internacional, sus diseñadores desafían el orden y la claridad del diseño moderno y funcionalista. Es un movimiento

subjetivo e incluso “excéntrico” en el que el diseñador es un artista que deja fluir su intuición y su sentido lúdico y hace las cosas “porque se siente bien”.

Este movimiento va a tener una enorme influencia de la tipografía, la cual se va a utilizar no sólo como un elemento de lectura sino como un verdadero elemento de comunicación que va a funcionar como una imagen, tratando de sacarle provecho a las características formales de las letras, a través de un complejo proceso de experimentación visual gracias a la computadora.

También va a ser un movimiento identificado con la cultura popular y urbana de la sociedad actual, por lo que se trata de rescatar las manifestaciones gráficas de los artistas anónimos que hacen trabajo en la calle como un medio de vida o de expresión, como es el caso de los rotulistas, pequeños comerciantes que generan gráfica para autoconsumo y los grafiteros.

Los jóvenes diseñadores mexicanos, universitarios y cosmopolitas, crecidos en la cultura visual de MTV, los comics y los juegos de video, se conectan de inmediato con este nuevo estilo gráfico que ven reflejadas en las páginas de las revistas para jóvenes y en las pantallas de la televisión por cable.

Es una generación que se forma como diseñadores con la computadora ya integrada en los procesos de aprendizaje en las escuelas, y de trabajo en los despachos de diseño, y lo utiliza como su instrumento de diseño de una manera natural.

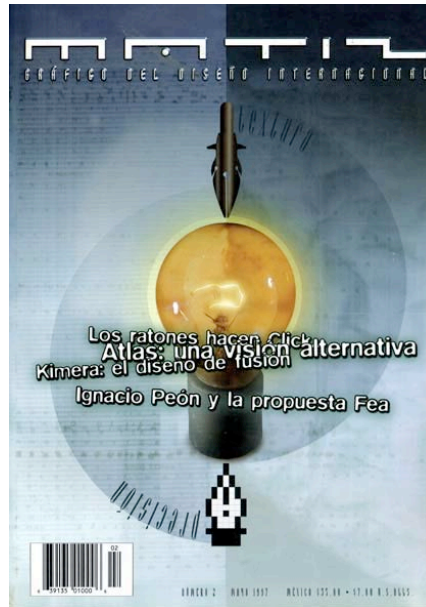
Estos son los nuevos diseñadores que van a revitalizar el panorama del diseño gráfico mexicano a partir de los 90's.

b. Algunos despachos y diseñadores.

Como decíamos, estos diseñadores se fueron gestando en las escuelas de diseño, donde podían experimentar en sus trabajos escolares sin tener que depender de los caprichos del cliente y utilizando la computadora como elemento que les permitía experimentar con una enorme facilidad y de manera hedonista.

Al terminar sus estudios, muchos de ellos abren sus propios despachos de diseño o trabajan de forma independiente y encuentran un mercado propicio a su estilo ante el cansancio que había por el desgaste del estilo funcionalista e internacional.

Estos diseñadores van a comenzar a diseñar para publicaciones, portadas de CD's, la televisión y el internet, y van a diseñar para un mercado de jóvenes que se identifican y aprecian este estilo gráfico desparpajado, muy variado y sin reglas.



Portada de la revista Matiz.

Se podría decir que uno de los detonantes para su popularización en México es la *Revista Matiz* (1997), fundada por **Álvaro Rego** y diseñado por **Domínguez Martínez**, joven diseñador que había demostrado su capacidad creativa y de experimentación en la revista *Casa del Tiempo* y luego como director de arte en *Harper's Bazaar*.

Matiz, una revista no sólo audaz por su diseño, sino por su concepto como publicación de diseño mensual y en selección de color, se convirtió en el portavoz de ese estilo nuevo con el que se hacía diseño en el mundo, y tuvo un éxito inmediato entre los jóvenes diseñadores mexicanos (sobre todo los estudiantes).

A lo largo de sus casi 4 años de existencia, Matiz promovió eventos como *Diseño México-Francia* (1999), dió a conocer a diseñadores desconocidos en México, y creó toda una cultura visual que se manifiesta en su amor por la tipografía y por la posibilidad de "diseñar" tipos rompiendo con los cánones funcionalistas extremadamente severos de los especialistas en tipografía.

Junto a Álvaro Rego y Domingo Martínez, los diseñadores iniciales de la revista fueron **Manuel Guerrero**, **Sara Luna**, **Francisco Hernández**, **Gabriel Rivera**, **Francisco García**, **Ignacio Peón** y **Miguel Durán**.⁶¹

Entre algunos de los primeros despachos de diseño que surgen bajo esta nueva visión están *Kimera*, *Hula+Hula* y *La Máquina del Tiempo*.

Kimera (1994) es un despacho constituido actualmente por **Gabriel Martínez Meave** y **Tatiana Oliver**, y que se ha enfocado en el uso creativo de la tipografía, la caligrafía y la ilustración.

⁶¹ Vilchis, Luz del Carmen (2010), *Historia del Diseño Gráfico en México 1910-2010*. p. 339.

De **Gabriel Martínez Meave** (1972), cofundador de Kimera, podríamos decir que es un diseñador gráfico y tipográfico, ilustrador y calígrafo mexicano. Director del estudio Kimera desde 1994. Ha realizado proyectos para Grupo Modelo, José Cuervo, FCE, Pearson, Siruela, Camel y Warner Music, entre otros clientes. Desarrolló la nueva identidad de Mexicana de Aviación y de Grupo Presidente, junto con la firma danesa Design:Success. Ha ilustrado libros de literatura infantil y juvenil, además de realizar proyectos personales de caligrafía, arte e ilustración.

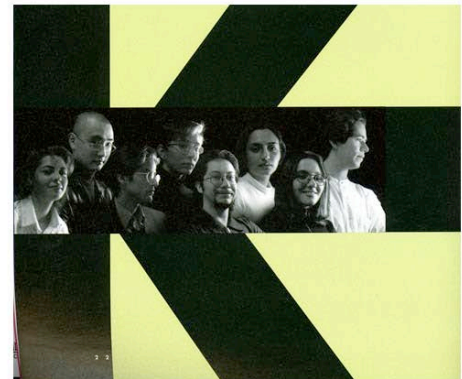
Varias de sus tipografías son distribuidas mundialmente por Adobe Systems. Ha diseñado fuentes de uso exclusivo para varias empresas mexicanas así como la tipografía oficial de la Presidencia de la República. Su trabajo ha sido reseñado en diversas revistas internacionales y ha ganado cinco premios del *Type Directors Club de Nueva York* y dos de la *ATypI* así como el primer lugar de la *Bienal Nacional de Diseño 2001*, así como del *premio a!* en 2002, 2003 y 2008.⁶²

Hula+Hula (1996) es un despacho de diseño gráfico formado por **Quique Ollervides** y **Javier Ramírez "Cha!"**, enfocado principalmente a la industria del entretenimiento. A lo largo de su carrera han trabajado para las principales compañías disqueras como Sony, BMG, EMI, Warner y Universal. Han trabajado también con MTV, Doritos, Hard Rock Café, Televisa Networks, DanUp, Festival Mórbido, Canal 11, Cartoon Network y Coca-Cola.

Su trabajo ha sido publicado en libros y revistas como *Communication Arts*, *Los Logos*, *Latin American Graphic Design* y *Diseño Gráfico en México: 100 años*. Han representado a México como expositores y conferencistas en Estados Unidos, Holanda, Francia, Argentina, Italia y España.

En 2009 fundaron *Gurú*, una tienda/galería dedicada principalmente a mostrar el trabajo de diseñadores e ilustradores nacionales e internacionales como que se han interesado en el diseño de botones, camisetas e inflables.

Hula+Hula gusta del humor, el color, la música, los lápices y las plumas.⁶³



⁶² S/A (2011), Gabriel Martínez Meave, *Cut and Paste*. Recuperado de internet.

⁶³ <http://hulahula.com.mx/>

La Máquina del Tiempo (1996) es fundada por Alejandro Magallanes y Leonel Sagahón.

Alejandro Magallanes (1971) estudia diseño gráfico en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México. Ha trabajado para diversas instituciones sociales y culturales, en el desarrollo de proyectos editoriales, imágenes institucionales, carteles y en 1997 coordina la exposición *No todos los carteles son bonitos*.

Su trabajo de cartel ha sido expuesto en Japón, la República Checa, Argentina, los Estados Unidos, China, Eslovenia, Rusia, Ucrania, Colombia, Venezuela, Polonia, Cuba y México y mereció la medalla Josef Mroszczak en la *XVI Bienal del Cartel en Varsovia*, el tercer lugar en la bienal de carteles a favor de la ecología *4th Block* en Ucrania y el premio *Golden Bee* en la categoría de libro en la Bienal del mismo nombre en Rusia. Forma parte de los colectivos *Cartel de Medellín* y *Fuera de Registro*.

Leonel Sagahón estudia en la Escuela de Diseño del INBA. En el año 1993 funda *Tipos Móviles*. Ha sido director de arte de las revistas *Viceversa* y *Laberinto Urbano*, así como de la Dirección de Programas para la Juventud del Gobierno del México DF.

Fue coordinador del Área de Técnica Digital y Tecnología de la *Maestría en Creatividad para el Diseño* y actualmente es coordinador de la Especialidad en Producción Editorial, ambas en la Unidad de Postgrado de la EDINBA. Ha participado en diversas exposiciones colectivas entre las que destacan las *Bienales Internacionales del Cartel en México*, la segunda *Trienal Internacional de Cartel* en Toyama Japón, y *Mexivition* en La Haya, Holanda.

Es miembro de los colectivos *El Cartel de Medellín*, *La Corriente Eléctrica* y *Fuera de registro*. Su trabajo ha sido publicado en la revista *Idea* (Japón) así como en *Matiz* y *DX*.

En 1997, **Nacho** y **Mónica Peón** presentan su proyecto de tipografía experimental *fea*, en la que cuestionan la solemnidad en el diseño y propugnan por la experimentación y el humor.



Ignacio 'Nacho' Peón, actualmente es co-editor virtual (junto con Héctor Montes de Oca y Francisco Calles) de la revista *Tiypo* la única revista en México dedicada a la tipografía. En México perteneció a la primera generación de diseñadores que confrontó a la vieja guardia del diseño con sus nuevas ideas. Como estudiante fundó la revista de cultura alternativa y comics *Golem*. Ha trabajado como diseñador y director de arte para revistas y agencias publicitarias, así como para Televisa, entre otros.

Se vuelve diseñador de fuentes cuando se percató de que no existen fuentes mexicanas en los catálogos de fuentes internacionales, por lo que se convierte en el primer tipógrafo mexicano en explorar las formas vernáculas e históricas del México precolombino en sus fuentes.

Edita la revista experimental *fea* en 1995 para *Editorial Pellejo*. Tres años después es director creativo de la revista *Matiz* y en el año 2000 forma parte del colectivo de diseñadores-tipógrafos, junto con su hermana Mónica, su esposa Nuria González y su amiga Griselda Ojeda en *Igloo Design*. Trabaja en Toronto, Canadá como diseñador y director creativo en *Cuppa Coffee animation house* y actualmente trabaja en una compañía televisora en la misma ciudad.

Mónica Peón, co-fundadora de *Igloo*. Es egresada de la Universidad Autónoma Metropolitana, con una maestría en diseño de *Cranbrook Academy of Art*. Trabajó en *Estudio Dumber*, Holanda. Tiene 18 años de experiencia en diseño editorial, identidad corporativa, cartel, ilustración y motion graphics.

Otros estudios que podríamos mencionar en *Éramos Tantos*, *La Fe Ciega* y *Zoveck Estudio*.

Éramos Tantos (1995) es un taller de creación gráfica y audiovisual establecido por los hermanos **Manuel** y **Christian Cañibe**. Se ha caracterizado por desarrollar un estilo fuertemente influenciado por la estética del pasado y que encuentra en la evocación de la nostalgia su principal herramienta de expresión.

Han desarrollado proyectos para diversas empresas nacionales e internacionales de comunicación como MTV Latinoamérica, así como instituciones culturales como el *Centro de Capacitación Cinematográfica*, el *Festival Internacional de Cine Contemporáneo de la Ciudad de México (FICCO)* y el espectáculo del *Bicentenario* en el Zócalo capitalino en 2010.

Parte de su trabajo se ha mostrado en exposiciones colectivas como el *Forum LAUS* de Barcelona en 2003 y la *Muestra Cultural Zaragoza Latina* en 2007; en exposiciones individuales como *La Gran Familia Mexicana* en el Museo del Estanquillo en 2008 y *Éramos Tantos -vs- Resto del Mundo* en la galería Gurú de la ciudad de México; así como en publicaciones nacionales e internacionales, entre las que destacan *Étapes Graphiques* (Francia), *Communication Arts* (EU) y los libros *Latin American Graphic Design* (Taschen, 2009) e *Historia del diseño gráfico en México* (Conaculta-INBA, 2011).

La Fe Ciega (2000) es un estudio creado por **Domingo Noé Martínez** y **Yolanda Garibay**. Ha tenido a su cargo el diseño y la dirección de arte de diversos libros y revistas como *Harper's Bazaar*, *Marie Claire*, *Travesías*, *Vuelo*, *La Mosca* y *Simbad en España*. En materia de libros ha diseñado *Legorreta+Legorreta*, *Antiguo Colegio de San Ildefonso*, *Biblioteca Vasconcelos* y *Los patios del Centro Histórico*, entre otros.

Domingo fue además, editor y director de arte de una de las publicaciones más emblemáticas en el campo del diseño gráfico en México, la revista *Matiz*. El trabajo del estudio ha sido publicado en la revista *Étapes Graphiques* (Francia), *Communication Arts* (Estados Unidos), *Step* (Estados Unidos) y *ARC Design* (Brasil). Ha expuesto e impartido conferencias en Estados Unidos, Argentina, España, Francia y Holanda.

Zoveck (2004) iniciado por **Sonia Romero** y **Julio Carrasco** es un estudio de diseño generador de ideas y conceptos en multimedia, publicidad y medios impresos. Su filosofía se basa en descubrir la magia en cada proyecto el disfrute de los mismos e imprimirles corazón, tienen un estilo donde lo nuevo, lo viejo, lo cotidiano y lo moderno se combina mágicamente en cada proyecto que realizan, su idea de alquimistas de la imagen no se queda solo en palabras, puesto que cada imagen tiene esa carga de irrealidad que lo hace llamativo y que es su sello característico, sello que han dejado en diseño impreso, ilustración, imagen corporativa, diseño de carteles y multimedias que han desarrollado para muchos clientes que han apostado a la novedad, a lo interesante e inteligente.

c. Algunas publicaciones e ilustradores

El diseño que se hace en esta etapa no existiría sin la obra e influencia de dos diseñadores muy representativos del Posmodernismo: **Neville Brody** y **David Carson**. Sus diseños se vuelven un referente y una muestra de que se puede hacer algo diferente al diseño tradicional.

Asimismo, el uso de *la computadora* como herramienta de diseño y sobre todo de expresión personal, permite una gráfica mucho más libre e interesante. El diseño no se halla limitado a piezas impresas sino que está integrada a la multimedia y al internet. Las imágenes por lo tanto ya no están fijas sino en movimiento y con sonido inclusive.

En cuanto a la tipografía y la ilustración, muchos diseñadores no sólo diseñan la imagen sino también la tipografía y/o también ilustran sin que los límites estén claramente delimitados.

En esta época, dos publicaciones importantes en nuestro país van a ser *Eneo* y *Tiypo*, ambas en pequeño formato y dirigidas a un público joven, van a transmitir un lenguaje gráfico diferente y característico, y van a ser un importante vínculo de difusión y enlace.

Eneo (2000) va a ser fundada por **Xavier García** e **Iván W. Jiménez**, con la intención de que fuera "todo aquello que no tuvimos como universitarios: una revista de fácil acceso, un lugar donde publicar nuestro trabajo, leer historias reales -tanto de éxitos como de fracasos-, conocer y entender lo que se hace en otras universidades de México y el extranjero, qué se está haciendo en el mundo, cómo pedir a chamba, etc."⁶⁴

Tiypo (2002) fue creada por **Héctor Montes de Oca**, **Paco Calles** y **Nacho Peón**, y cuenta con consejo editorial que integra a destacados diseñadores mexicanos vinculados a la tipografía y el diseño editorial. Es una revista cuyo objetivo es "ser el principal foro de una nueva generación de tipógrafos mexicanos que en los últimos diez años han estado creando nuevas tipografías que poco a poco se han filtrado en los terrenos del diseño nacional e internacional."⁶⁵

Una publicación que va a ser una importante muestra de la gráfica popular mexicana y se va a convertir en una referencia entre los diseñadores es *Sensacional del diseño mexicano* (1999), de **Juan Carlos Mena**, y con diseño de **Óscar Reyes** va a ser originalmente editada por *Trilce Ediciones* (aunque la más reciente al día de hoy es una edición de *Editorial Océano* (2010).

Otros diseñadores destacados de este estilo son el argentino **Jorge Alderete** y los ilustradores Mr Kone y Manuel Monroy.

Jorge Alderete (1971), nace en Santa Cruz, Argentina y es egresado de la *Facultad de Bellas Artes de la UNLP*. Llega a México en 1998 y es conocido como **Doctor Alderete** en el mundo del diseño y de la ilustración— debe su fama a lo que Julius Wiedemann, en el libro *Illustration now!* (Taschen), define como "un estilo *pop* con imágenes de la cultura basura, las películas de ciencia ficción de los cincuenta, la lucha libre y la música *surf* en ilustraciones, animaciones y cómics psicotrópicos".

Entre sus clientes se cuentan *MTV*, *Nickelodeon*, *Fox* y *Once TV* en el campo de la animación. Como ilustrador ha colaborado en los diarios *El País*, *Clarín*, *Página 12* y *El Universal*, así como en las revistas *Quo*, *Somos*, *Complot* y *Gallito Cómics*. Ha recibido premios como el que otorga la Society for News Design y el que organiza la revista *a! diseño*. Recientemente ha sido invitado a Sudáfrica en el marco del *Festival de Cultura Popular Toffie*, y a Francia para el *Festival de Cómic de Aix en Provence*.⁶⁶

César Evangelista, conocido como **Mr. Kone**, nace en la ciudad México y estudia en la Universidad Autónoma Metropolitana. Desde 1996 su necesidad creativa encontró en el área de la ilustración una forma para expresarse, trabajando a la par con la fotografía documental y en proyectos sociales destinados a los niños indígenas de Chiapas.

⁶⁴ S/A (S/F), Nosotros, *eneo Ensayo del Diseño*. Recuperado de internet.

⁶⁵ S/A (S/F), *Info Qué es Tiypo?*. Recuperado de internet.

⁶⁶ de Santos, Verónica (2010). Recuperado de internet.

Colabora con diversas editoriales y ha publicado en las revistas *Complot*, *Cine Premier*, *CPI*, *Expansión*, *La mosca* y *Matiz* entre otras, además de participar en proyectos de internet y multimedia.

Como parte de su trabajo en el diseño gráfico, ha tenido la fortuna de compartir con los estudiantes, sus experiencias en el campo laboral. Gracias a estas invitaciones ha impartido conferencias y talleres en diferentes partes de México, intercambiando con ellos experiencias que puedan servirles, para ver desde otra perspectiva el trabajo del diseñador.

Manuel Monroy (1970) nace en la Cd. de México, diseñador gráfico egresado de la Universidad Autónoma Metropolitana y es ilustrador editorial desde hace más de una década. Ha ilustrado más de veinte libros infantiles para México y Canadá: *El nombre de la ballena* (FCE, 2009), *101 Aventuras de la lectura* (Artes de México, 2008), *Con M de México* (Norma, 2007), *When I was a boy Neruda called me Policarpo* y *Be a baby* (Groundwood Books, 2006), *Lavadora de culpas* (Conaculta, 2005), entre otros. Su trabajo se ha exhibido en Cuba, Holanda, Italia, Japón, República Checa y México.

Escribió e ilustró *Rabieta Trebejos*, libro infantil por el cual recibió el *Premio A la orilla del viento* 1996, otorgado por el Fondo de Cultura Económica. En 2001 fue acreedor al *Encouragement Prize* en el *12th Noma Concours for Picture Book Illustrations*, en Japón. En 2006 fue reconocido en la *Lista de Honor de ibby* por sus ilustraciones para el libro *Un hombre de mar* (FCE).

Ha ilustrado portadas de los *Cuadernos de Transparencia del IFAI* y varios artículos para las revistas *Letras Libres*, *Nexos*, *Life and Style*, *Escala de Aeroméxico*, *Hoja por Hoja*, etc. Ha realizado animaciones cortas para Canal Once y para Fundación Televisa, en la serie *Imaginantes*.⁶⁷

Diseñadores con una formación tipográfica más tradicional que han destacado son David Kimura y Uziel Karp, ambos con estudios de tipografía en la *Escuela de Diseño y Arte de Basilea*.

David Kimura (1972) nace en la Cd. de México y cursa la licenciatura en diseño gráfico en la Universidad Iberoamericana. De 1997 al 2000 estudia el *Diploma en Comunicación Visual* en la Escuela de Diseño y Arte de Basilea, especializándose en las áreas de tipografía y diseño de letra.

Fue socio fundador de los despachos *Kimera* y *Bésame Mucho*. Desde 2005 trabaja con **Gabriela Varela** en proyectos editoriales y de identidad corporativa, principalmente. Las fuentes *Plasma*, *Chayote* y *Sofía* son de su autoría.

Ha recibido diversos premios y reconocimientos y su trabajo se ha publicado en revistas especializadas de México, Argentina, Estados Unidos y Japón. Ha colaborado con artículos para revistas en Suiza y México.

⁶⁷ Editores (S/F), Manuel Monroy Color y contemplación, *Tortafolios*. Recuperado de internet.

De 2001 a 2008 fue profesor de diseño de letra y tipografía en la Universidad Iberoamericana y desde 2006 imparte clases en la *Maestría de diseño tipográfico* en el Centro de Estudios Gestalt, en Veracruz.⁶⁸

d.Multimedia y televisión

En esta etapa, no podríamos dejar de mencionar la influencia de la multimedia en el diseño contemporáneo y lo que Troconi (2010) denomina como *diseño broadcast*, es decir, diseño para la televisión.

En cuanto al primero, una influencia fundamental fue el *Centro Multimedia de la CENART* a cargo de *Andrea Di Castro*⁶⁹, quien fue su director fundador y referente por muchos años. Este Centro surge en la época en la que la computadora inicia su presencia en el arte y en el diseño, y es durante esos años en los que se desarrolla la tecnología y el lenguaje visual característico de ese medio.

Andrea Di Castro nace en Roma y ha vivido en México desde 1966. Es fotógrafo y artista autodidacta en nuevas tecnologías, cine y video, y en la década de 1970 empezó a crear obras multidisciplinarias.

Comenzó a trabajar con las nuevas tecnologías a mediados de la década de 1990, y actualmente está realizando obras de arte usando tecnología global tales como el GPS (Global Positioning System). Su obra ha sido exhibida en México y el extranjero, incluyendo el Museo Rufino Tamayo y el Museo de Arte Carrillo Gil en la Ciudad de México, el Museo del Condado de Los Angeles y la Galería NAFAA en Toronto. Di Castro fundó el Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes (CENART) en la Ciudad de México y fungió como su director hasta 2001. Además de ser un artista, ha ejercido la docencia y ha sido productor. Dirige *Imagia*, una compañía de producción de video, medios audiovisuales y arte. Di Castro estudió ingeniería en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).⁷⁰

En cuanto al diseño para la televisión o diseño broadcast, un referente para los diseñadores mexicanos es el diseño de MTV, canal musical de televisión por cable que abre las posibilidades de un diseño creativo para y por los jóvenes.

En esa óptica, el trabajo de **Erich Martino** y **Pablo Rovalo** para el Canal 5 de Televisa (1993-1999) va a ser muy apreciado por los jóvenes y premiado en consecuencia. Ese trabajo va a revolucionar la identidad visual en los canales de televisión comercial (Televisa y TV Azteca).

En cuanto a la televisión estatal, Canal 11 va a ser un referente de una identidad posmoderna y se va a destacar por lo experimental de sus

⁶⁸ S/A (S/F), David Kimura, Grupo Horma. Recuperado de internet.

⁶⁹ Con la asesoría de Javier Covarrubias y Manuel Gándara, entre otros.

⁷⁰ S/A (S/F), Andrea di Castro, *Tribeca Film Institute*. Recuperado de internet.

cortinillas. **Daniel Schwebel**, egresado de la UAM, es nombrado *Director de Imagen* en 1996 y se encarga de la identidad visual del canal. También va a ser el principal promotor de una producción experimental y creativa que era muy del gusto de sus jóvenes televidentes.

En cuanto al Canal 22, el logotipo es diseñado por Luis Almeida aunque su identidad visual sufre tantos altibajos como directores ha tenido el canal.

Conclusiones

Si tomamos como referencia 1968, el diseño gráfico ha tenido un espectacular desarrollo en los últimos 44 años (2012). Pareciera que el diseño es una disciplina que se ha acoplado de una manera ideal a las condiciones socio-económicas de la última parte del siglo XX y del siglo XXI.

Si bien el planteamiento original de este proyecto de investigación era abarcar hasta el año 2000 solamente, he considerado que sería más útil extender la investigación hasta el presente año (2012), ya que el desarrollo del diseño en el año 2012 pareciera seguir un continuum natural sin que hubiera un evento particular que nos indicara un cambio de tendencia.

De esta manera podemos tener una visión más completa del panorama del diseño actual y podremos prever la posible evolución de los siguientes años.

A lo largo de este trabajo hemos visto que aunque el diseño gráfico no nació de una manera espontánea en el año de 1968 porque nuestro país ya tenía una tradición gráfica valiosísima desde la etapa de la Colonia (y desde luego antes, en la etapa Precolombina), ese año fue fundamental para su surgimiento plenamente como diseño, es decir, una profesión con características e identidad propias, muy diferentes a la del dibujante publicitario de la época y a la del arquitecto, que serían dos de las disciplinas de alguna manera afines al diseño gráfico.

Sin embargo podríamos decir que sí tiene un origen más cercano y paralelo al diseño industrial ya que ésta surge en momentos y circunstancias muy similares en la Universidad Iberoamericana, que podríamos decir, es la primera escuela en la que se imparten las carreras de diseño industrial y diseño gráfico a nivel licenciatura en nuestro país (aunque la UNAM abre su carrera de diseño industrial más o menos al mismo pero la de diseño gráfico un poco después y de manera separada).

De hecho, en sus inicios algunos diseñadores industriales hacían trabajo de diseño gráfico aunque lo mismo no sucedía en sentido inverso, es decir, diseñadores gráfico que hicieran diseño industrial.

El diseño gráfico vivió un crecimiento muy rápido y goza hoy en día de una enorme aceptación, a tal grado que el problema actual es el excesivo surgimiento de las escuelas y la consiguiente saturación del mercado.

La difusión de la profesión se dió gracias a la labor de cada diseñador enseñando al cliente lo que era esa nueva disciplina, que se exhibía cada día en los anaqueles de los supermercados o en los espectaculares en las avenidas.

No podemos demeritar la importancia de las escuelas de diseño para esa promoción y aceptación social, ya que los primeros diseñadores que abren despachos de diseño son los jóvenes egresados de las escuelas de diseño. Las escuelas van a estar siempre presentes donde hay diseño y le van a dar una legitimación social debido a que va a ser una carrera reconocida como una *licenciatura universitaria* y no como una mera disciplina práctica sin ningún sustento institucional.

Dentro de este panorama quisiera llamar la atención a la figura del *diseñador-docente* ya que gran número de diseñadores van a funcionar dentro de esta doble figura, que enriquece la una a la otra. Esta figura no es ajena a lo que se hace en otras partes del mundo en las que los más destacados diseñadores son también destacados educadores.

Como se ha visto en este trabajo existe una diferenciación de facto entre los llamados "*diseño comercial*" y "*diseño cultural*". Diseñadores que se enfocan al ámbito comercial o al cultural de una manera clara y unívoca sin que exista un sentido negativo en su decisión.

También existe una diferencia entre el trabajo que se hace en los despachos de diseño y las agencias de publicidad, una diferencia que se ha dado por razones históricas pero que se ha ido diluyendo a lo largo de los años. Pareciera que los diseñadores de los primeros años se dedicaron a trabajar en los despachos mientras que las agencias daban prioridad a los comunicólogos y "creativos" pero ahora esa línea ya no pareciera tan definida.

El diseño gráfico presenta a un gremio en la que muchos se conocen (tal vez ahora ya no tanto) pero que no es un gremio unido. Pese a que hay una representación laboral importante mediante asociaciones, el alto grado de

competencia entre los diseñadores implica la existencia de intereses económicos particulares que no siempre propician una unión total.

También existe el problema de los numerosos diseñadores que trabajan de manera independiente y que no están interesados en agremiarse lo que debilita la posición del diseño como profesión (algo que sucede también en otros países como España).

Como en otros sectores de la sociedad, el fenómeno tecnológico ha repercutido enormemente en el diseño. Con la popularización de la computadora a partir de 1984, la tarea del diseñador se facilitó enormemente sobre todo en los aspectos de creación y producción, pero trajo consigo la reducción laboral y la integración de etapas, ya que una sola persona podía hacer lo que varias en un despacho, volviendo el trabajo del dibujante técnico innecesario debido a que con el diseño realizado se podía pasar directamente a los negativos de pre-prensa, las placas de impresión o a la impresión directa sin utilizar el *original mecánico*.

Los despachos de diseño redujeron el número de diseñadores (y redujeron sus costos) pero a la vez diseñadores independientes con una computadora o inclusive gente que no era diseñadora se convirtieron en la competencia de esos despachos.

Esa fue una de las razones por las que se constituye *Quorum* debido a que los despachos formales, ya existentes y reconocidos en nuestro país, vieron amenazada su participación en el mercado ante esa competencia que bajaba los costos al grado de hacerlo inviable económicamente.

El *abaratamiento del diseño* no es un fenómeno único de la sociedad, casi todas las profesiones han visto disminuir su valor en el mercado laboral debido a la tecnología, a la enorme competencia que se genera al integrarse al mercado laboral cada vez más egresados de las escuelas y además, a las crisis económicas recurrentes en todas partes del mundo.

Junto con el *abaratamiento económico* ha venido el *abaratamiento profesional* en el que muchas veces el cliente busca gente joven que funcione más como un técnico al que se le paga poco y se le dice lo que tiene que hacer, más que acudir a un profesional al que se le consulta lo que se tiene que hacer y se le paga de manera acorde.

Haciendo a un lado el cuestionamiento al modelo económico actual, que pareciera haber llegado a su agotamiento, hacemos incapié en que la labor del diseñador sólo puede darse en condiciones de crecimiento económico, ya que el diseño es una de las primeras actividades en ser afectadas por cualquier crisis económica, como lo atestiguan los diversos momentos que nuestro país ha vivido en ese sentido.

La tecnología también ha permitido que el diseño *evolucione*, pasando de estar concentrado sólo en los medios impresos, a abarcar los medios audiovisuales, y desde los 90's, a los medios interactivos, fenómeno que en los

últimos años se ha acentuado con la omnipresencia de internet en nuestra vida cotidiana.

La globalización como requisito *sine qua non* de la sociedad posmoderna presupone un diseñador altamente sofisticado, con un manejo natural de la tecnología y una vinculación cultural no sólo a lo que se hace de manera local, sino sobre todo, de lo que se hace en cualquier parte del mundo (que pueda ser captado por los medios de comunicación).

El diseñador hoy en día tiene muchísimas más posibilidades creativas que en épocas anteriores, pero se encuentra atado por la tiranía del mercado y las limitaciones presupuestarias.

Si en algún momento en los 80's se cuestionó la posibilidad de la existencia de un *diseño mexicano*, hoy en día lo que se da es un diseño "*Hecho en México*", por diseñadores que pueden ser o no mexicanos, pero que se nutren de la cultura nacional para hacer sus diseños. A lo largo de este trabajo hemos podido ver la participación de valiosísimos personajes venidos de otros países, colaborando y enriqueciendo nuestro diseño, tanto como educadores como diseñadores, y participando en la creación de ese diseño "mexicano".

Aunque puede haber diferencias todavía, en general, lo que los *nuevos* diseñadores hacen no es muy diferente de lo que diseñadores generacionalmente homólogos en otros países puedan hacer. *La computadora ha homogeneizado procesos de trabajo pero también los lenguajes del diseño.*

En la actualidad es raro que un diseñador haga diseño sin haber tenido dicha formación, es decir, sin haber estudiado diseño. Aunque éste sigue siendo una profesión en la que no se necesita presentar la cédula profesional para ejercerla. Además, los procesos de titulación en las universidades se han facilitado por lo que en general, *los diseñadores actuales son egresados y titulados universitarios.*

Existe además una tendencia creciente de *diseñadores con diplomados, especialidades y maestrías.* No sólo porque para dar clases en una universidad hoy en día se necesita el grado académico, sino también porque el mercado laboral se requiere cada vez más de conocimientos especializados, y el diseñador necesita dar ese *plus.*

El diseño es una profesión que por su naturaleza e historia, trabaja a nivel micro y pequeño, es difícil encontrar una empresa de diseño que tenga contratados un personal numeroso ya que no sería viable económicamente.

Respecto a nuestra hipótesis de trabajo:

"Los Juegos Olímpicos de México 68 fueron el inicio del diseño gráfico en México"

Ésta tiene una respuesta afirmativa y una negativa. Decir tajantemente que sí, implicaría borrar de un plumazo toda la historia y tradición gráfica

anterior a ese momento, misma que ya se ha mencionado en varios capítulos de este trabajo, sobre todo en el capítulo 3 (Diseño Cultural).

Sin embargo es muy claro que 1968 fue un año fundamental para el reconocimiento y la popularización del diseño como tal.

Todo lo que se desencadenó a partir de ese año tendría que ser reconocido por lo que mi conclusión respecto a la hipótesis es que:

"A partir de los Juegos Olímpicos de México 68 la profesión del diseño gráfico en México se desarrolló y consolidó "

La evolución del diseño en el futuro nos lleva a la especialización y a la aceptación y popularización de nuevas áreas del diseño que ya existen, como son el *diseño de la información*, el *diseño multimedia*, el *diseño de interfase*, el *diseño de internet* y el *diseño de videojuegos*.

En ese sentido las escuelas de diseño, y sobre todo las universidades, son fundamentales para la investigación en esos campos y el desarrollo de *nuevas propuestas curriculares*.

Dignificar la profesión también es importante, y en ese sentido, la labor de los individuos y organizaciones que se han mencionado o no en este trabajo, así como la incorporación de políticas y leyes para el desarrollo del diseño como herramientas de desarrollo nacional, son fundamentales.

Hacia el futuro se vislumbran numerosos temas para posibles investigaciones y que podrían ser una continuación interesante del presente trabajo, que como se ha dicho al principio, pretende ser una experiencia *inicial* susceptible de ser *complementada y perfeccionada* por otros. Procederé a mencionar algunos:

1. El diseño como parte de un *sistema* complejo, que involucra no sólo al diseñador (en sus diferentes modalidades), sino también al cliente, al usuario, a las escuelas, a las asociaciones. Dos referentes importantes serían el estudio *design_cat*, realizado por especialistas de la UPC sobre el diseño en Barcelona, y un estudio siguiendo la misma metodología pero en México que sería *DISEÑO_MX*, realizado por especialistas de la UAM.
2. Profundizar en las diversas especialidades del diseño como la *ilustración*, la *fotografía* y la *tipografía*. En el trabajo no se abordan esos temas porque hubiera complicado demasiado la investigación. Sin embargo es necesario continuar con el estudio de los principales ilustradores y fotógrafos que han trabajado en México, así como el momento histórico en que lo han hecho, y cómo ha sido la vinculación de su trabajo al diseño gráfico. En el caso de la tipografía, aunque hay pocas escuelas que la abordan con suficiente profundidad, históricamente la tipografía ha estado ligada al diseño editorial y por lo tanto, han existido especialistas desde los primeros tiempos de la imprenta. Más

recientemente, tenemos jóvenes diseñadores egresados que han estudiado en las principales escuelas de tipografía en el mundo y que han contribuido a su boom cuando han regresado a México. Siguiendo esa línea, muchos de los diseñadores actuales diseñan sus propios tipos más como íconos que como letras. En ese ámbito, los esfuerzos de **Paco Calles**, actual presidente de *encuadre* y gestor de numerosas actividades que han contribuido al boom de la tipografía en México, son de reconocer.

3. Abordar otras disciplinas relacionadas con el diseño gráfico como los textiles, los billetes y los timbres postales (según la **Dra. Luz del Carmen Vilchis**, el género *extraeditorial*). Estas son áreas que permiten expresar una gran creatividad y de las cuales hay una gran tradición e historia en nuestro país. Otro tema que gusta mucho a los jóvenes y que puede generar un gran interés es el de los *comics*, un tema abordado ya por algunos autores pero no desde la perspectiva del diseño. También tenemos toda la gráfica relacionada al *cine* y que puede ser un tema por sí solo.
4. En nuestro estudio abordamos un período específico pero hemos mencionado otras épocas también importantes. Queda toda la *gráfica prehispánica*, tema de muchísimo de interés para todos nosotros, pero a pesar de que tenemos trabajos al respecto, necesita ser más estudiada *desde la perspectiva del diseño*. Del período Colonial, investigaciones como los de la **Mtra. Luisa Martínez** sobre la tipografía y la imprenta, han abordado un área fundamental para entender las publicaciones en México. Del período posrevolucionario, más trabajo necesita ser profundizado y sobre todo difundido, ya que existen estudios sobre el tema, un referente importante es el trabajo de Cuauhtémoc Medina con su *Diseño Antes del Diseño*.
5. En cuanto al diseño actual, además de profundizar sobre el trabajo de los diseñadores ya mencionados, podemos abordar el diseño en la República Mexicana (*Guadalajara, Tijuana, Jalapa*), que **Troconi** (2010) realiza con acierto. Está también el rol de *las diseñadoras mexicanas*, que se aborda en uno de los números de la revista *Matiz* pero que siempre han sido fundamental para el desarrollo del diseño. Recordemos el caso de Clara Porsett en el diseño industrial, y aunque no existe una figura tan emblemática en el diseño gráfico, sí existen numerosas diseñadoras destacadas tanto en la práctica profesional como en la educación. También tenemos el fenómeno de la globalización y cómo se han dado procesos de vinculación internacional en especial con países iberoamericanos como Argentina y España.
6. Un aspecto que no se ha aceptado mucho pero que sería interesante conocer, es la relación entre el diseño gráfico y la publicidad, no sólo en su relación actual que es muy fluida, sino

en especial el desarrollo de la publicidad durante los 50's y 60's, en los que el *dibujo publicitario* es un antecedente inmediato del diseño gráfico, y hasta el 68, cuando el diseño gráfico empieza a tener preponderancia.

7. La relación del diseño gráfico con la *tecnología*, en especial con la *computadora* y como ésta revolucionó en los 80's el mundo del diseño. También desde un enfoque tecnológico se podrían estudiar las *artes gráficas*, el *envase* y las *publicaciones*, que son industrias importantísimas desde el punto de vista económico y que han vivido un proceso de desarrollo tecnológico sin precedentes. Unos medios que ha surgido a partir de la computación serían la *multimedia* y el *internet*, y cómo se desarrollaron desde sus limitaciones tecnológicas iniciales hasta su actual omnipresencia y su futuro prácticamente ilimitado.
8. Un último tema que puede ser de interés para una investigación es la relacionada a la *Gráfica del 68*, una gráfica política alternativa a la *gráfica oficial* de los Juegos Olímpicos. A lo largo de la historia mexicana, la *gráfica política o alternativa*, ha estado vinculada al desarrollo político de nuestro país como un medio para expresar visiones opuestas a lo que el poder en turno quería decir. La *caricatura política* en los siglos XIX ó XX, y la gráfica del TGP van en esa dirección, así como toda la gráfica presente en los movimientos políticos de oposición. En relación a este tema, sería también importante estudiar las *campañas políticas*, que desde 1976 hasta la fecha, han visto la participación de los diseñadores gráficos en ellas.

Como podemos ver existe mucho por hacer, y este trabajo es sólo un escalón más en esa enorme escalera que nos llevará a conocer más y mejor, la hermosa profesión del diseño gráfico mexicano.

FUENTES DE INFORMACIÓN

BIBLIOGRAFIA

- Almeida, Luis (2000). *Luis Almeida 30 años de diseño gráfico 1970-2000*. México: FONCA.
- Álvarez, Manuel (2008). Diseño Industrial, *Historia del Diseño Gráfico en América Latina y el Caribe*. 176-178. San Paulo: BLÜCHER.
- Bonsiepe, Gui y Fernández, Silvia (2008). *Historia del Diseño Gráfico en América Latina y el Caribe*. San Paulo: BLÜCHER.
- Bürdek, Bernhard (1994), Diseño. *Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- CODIGRAM (1991). *Diseño Mexicano Industrial y Gráfico*. México: Grupo Editorial Iberoamérica.
- CODIGRAM (1994). *Diseño Mexicano Industrial y Gráfico 2*. México: Somoano Ediciones.
- Ferruzca, Marzo et al (2009). *DISEÑO_MX (Modelado del Sistema Diseño de la Cd. de México 2009)*. México: UAM-A/ CYAD/ Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño.
- González de Cosío, María (2008). Diseño Gráfico, *Historia del Diseño Gráfico en América Latina y el Caribe*. 186-201. San Paulo: BLÜCHER.
- Iturbe, Roberto y Téllez, Eduardo (1985). *Marcas Símbolos y Logos en México 1*. México: Librería Iconográfik/ 3 Grupo Tres, Diseño y Comunicación.
- Lazo Margáin, Alejandro (s/f). *Diseño para México*. México: Diseñadores Industriales Instituto Técnico Político A.C.
- León, Laura Elisa (Coord) (1999). *...y 25 años después CyAD AZCAPOTZALCO*, México: UAM-A/ CYAD.
- Martínez Leal, Luisa (1990). *Treinta siglos de tipos y letras*. México: UAM/ Tilde.
- Maseda, Pilar (2006). *Los inicios de la profesión del diseño en México*. México: CONACULTA/ CENIDIAP/ TESM.
- Medina, Cuauhtémoc (Cur) (1991). *Diseño antes del Diseño, Diseño gráfico en México 1920-1960*. México: Museo de Arte Carrillo Gil/ CONACULTA/ INBA.
- Meggs, Philip B. y Purvis, Alston W. (2009). *Historia del diseño gráfico*. México: Editorial RM.
- Montalvo, Germán y Rojo, Vicente (Eds). *Miguel Prieto Diseño Gráfico*. México: CONACULTA/ UNAM/ UAM/ UDLA-P/ Revista Matiz/ Trama Visual/ Artes Gráficas Panorama.
- Rodríguez, Alejandro (1988). *Apuntes para la historia del arte y del diseño en México (XIX y XX)* (Tesis inédita de licenciatura). México: EDINBA.
- Rojo, Vicente (1996). *Vicente Rojo Diseño Gráfico*. México: UNAM/ CONACULTA/ Trama Visual/ Ediciones Era.
- Salinas, Óscar (1992). *Historia del diseño industrial*. México: Trillas.
- Satué Enric (1999). *El diseño gráfico Desde los orígenes hasta nuestros días*. Madrid: Alianza Forma.

- Téllez, Eduardo y Hordóñez, Patricia (2000). *Diseñadores Gráficos Mexicanos*. México: Trama Visual/ Tres Grupo 3.
- Terrazas, Eduardo y Ragasol, Tania (Curs) (2008). *Diseñando Mexico 68 una identidad olímpica*. México: MAM/ Landucci.
- Troconi, Giovanni (2010). *Diseño Gráfico en México 100 Años*. México: Artes de México/ UAM.
- Vilchis, Luz del Carmen (2010). *Historia del Diseño Gráfico en México 1910-2010*. México: CONACULTA.

HEMEROGRAFÍA

- Acosta, Arturo (1996). El diseño como arte. Entrevista con Patricia Hordóñez y Eduardo Téllez. *Revista DeDiseño*, 2(8), 12-15. México: Grupo Malabar.
- Acosta, Arturo (1996). Enseñanza en el diseño ¿Dónde estamos? ¿A dónde vamos? *Revista DeDiseño*, 2(10), 20-21. México: Grupo Malabar.
- Acosta, Arturo (1996). Evaluación de la educación superior. *Revista DeDiseño*, 2(10), 22-23. México: Grupo Malabar.
- Acosta, Arturo (1996). En búsqueda de una identidad Entrevista con el presidente de Encuadre. *Revista DeDiseño*, 2(10), 24. México: Grupo Malabar.
- Acosta, Arturo (1997). En búsqueda de un México más auténtico. Entrevista con Bruno López. *Revista DeDiseño*, 3(13), 12-15. México: Grupo Malabar.
- Acosta, Arturo (1998). Taller de gráfica popular. *Revista DX*, 2(8), 14-21. México: Moebius.
- Amézaga, Gustavo (1997). Sensibilidad e intuición: el cartel según Rafael López Castro. *Revista DeDiseño*, 2(12), 12-15. México: Grupo Malabar.
- Cabrera, Susana et al (2001). Diseño asociado. *Revista DX*, 2(15), 19-29. México: Moebius.
- Brenan, Marco (2000). ...venga a ver a Serfin, el águila que llegó para quedarse. *Revista deDiseño*, 6(28), 20-21. México: Grupo Malabar.
- Calderón, Paulina (1998). Promoción del diseño en México, ¿Luces de esperanza? *Revista DX*, 3(17), 24-27. México: Moebius.
- De la Luz, Jorge (1997). 100 carteles mexicanos. *Revista Lúdica*. 1(0). 38-43. México: Collage Editores.
- De la Luz, Jorge (1999). Felipe Covarrubias 30 años diseñando. *Revista Lúdica*. 2(5). 24-33. México: Collage Editores.
- González, Daniela y Calderón, Paulina (1998). *Revista DeDiseño*, 4(19), 24-31. México: Grupo Malabar.
- López, Bruno (2000). Trayectoria del cartel en el cine mexicano. *Revista DX*, 2(8), 18-29. México: Moebius.
- Loredo Álvarez, Alain (1992). Diseño Gráfico Popular. *Revista México en el Diseño*, 2(9), 16-19. México: MD Publicaciones.
- Loredo Álvarez, Alain (1993). Diseño Gráfico Popular II. *Revista México en el Diseño*, 3(17), 27-29. México: MD Publicaciones.
- Martínez, Domingo N., Peón, Nacho y Martínez Meave, Gabriel (1997). Manifiesto tipográfico mexicano. *Revista Matiz*, 1(9), 6-17. México: Print Link.

- Martínez, Domingo N. (2000). El diseño en todos sus estados. Exposición Diseño Francia-México. *Revista Matiz*, 2(19), 48. México: Print Link.
- Monroy, Irma (2000). El diseño en las campañas presidenciales. *Revista deDiseño*, 5(27), 35-42. México: Grupo Malabar.
- Monroy, Irma (2001). Despachos y emprendedores: números y estadísticas. Un panorama sobre las empresas de diseño en México. *Revista deDiseño*, 6(32), 22-24. México: Grupo Malabar.
- Monroy, Irma (2001). El aeropuerto capitalino: diseño que trasciende. *Revista deDiseño*, 7(35), 32-36. México: Grupo Malabar.
- Monroy, Irma (2001). Nuevo logotipo para el Aeropuerto Capitalino. *Revista deDiseño*, 7(35), 36-37. México: Grupo Malabar.
- Moreno, Luis (1998). Los estudiantes en la Olimpiada de la juventud. *Revista DeDiseño*, 4(19), 32-35. México: Grupo Malabar.
- Moreno, Luis (1998). 30 años, encantos y desencantos (Editorial). *Revista DeDiseño*, 4(19), 3. México: Grupo Malabar.
- Moreno, Luis (2001). Cómo se gesta la nueva identidad de un nuevo gobierno. *Revista deDiseño*, 6(32), 33-39. México: Grupo Malabar.
- Rivera Conde, Sergio (1992). México, sede del V Congreso Internacional de Diseño ALADI. *Revista México en el Diseño*, 2(9), 36-37. México: MD Publicaciones.
- Salinas, Óscar (1991). Tecnología y Diseño Industrial en México. *Revista México en el Diseño*, 1(5), 36-47. México: MD Publicaciones.
- Salinas, Óscar (1992). Diseño, Punto de Partida. La gestación de un Centro Mexicano de Diseño. *Revista México en el Diseño*, 3(14), 38-39. México: MD Publicaciones.
- Segarra, Silvia (1998). La ruta de la amistad a treinta años de su creación. *Revista DeDiseño*, 4(19), 20-21. México: Grupo Malabar.

ELECTRÓNICAS

- Almeida, Luis (1999), Del Grupo Madero al Salón Rojo, *México en el Tiempo*, (No. 32). Recuperado el 11 de noviembre de 2011 de <http://www.mexicodesconocido.com.mx/del-grupo-madero-al-salon-rojo.html>
- Arbesú, María Isabel (1996). El Sistema Modular Xochimilco. México: UAM-X. Recuperado el 17 de noviembre de 2011 de <http://www.ciberian.net/tidumx/lecturas.bas/Arbesu.pdf>
- Barroso, Carmen (2007), Movimiento Olímpico y Diseño, Los Juegos de México '68, *Actas de Diseño*, (No. 3), Buenos Aires, Universidad de Palermo. Recuperado el 5 de mayo de 2010 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=5476&id_libro=11
- Bermúdez, Xavier (1998), *Felipe Covarrubias, Catálogo de la Quinta Bienal Internacional del Cartel en México*. Recuperado el 12 de noviembre de 2011 de http://www.bienalcartel.org/html/bicm05/felipe_covarrubias_esp.html y CG Design (S/F), *Felipe Covarrubias*. Recuperado el 12 de noviembre de 2011 de <http://www.cgdesign.com.mx/OAC/Felipe%20Covarrubias.html>
- Bermúdez, Xavier (1998), German Montalvo, *Catálogo de la Quinta Bienal Internacional del Cartel en México*. Recuperado el 10 de noviembre de

- 2011 de http://www.bienalcartel.org.mx/html/bicm05/german_montalvo_esp.html
- Bermúdez, Xavier (1998), Wiktor Gorka, *Catálogo de la Quinta Bienal Internacional del Cartel en México*. Recuperado el 10 de diciembre de 2011 de http://www.bienalcartel.org.mx/html/bicm05/wiktor_gorka_esp.html
- Bermúdez, Xavier (2000), Luis Almeida, *Catálogo de la Sexta Bienal Internacional del Cartel en México*. Recuperado el 7 de enero de 2012 de http://www.bienalcartel.org.mx/html/bicm06/luis_almeida_esp.html
- Bermúdez, Xavier (2004), Carlos Palleiro, *Catálogo de la Octava Bienal Internacional del Cartel en México*. Recuperado el 5 de enero de 2012 de http://www.bienalcartel.org.mx/version_espanol/8a_bicm/8abicm_jurado_palleiro.html y http://www.mtop.gub.uy/salasaev/curriculum_palleiro.htm
- Bermúdez, Xavier (2004), Patricia Hordóñez, *Catálogo de la Octava Bienal Internacional del Cartel en México*. Recuperado el 7 de enero de 2012 de http://www.bienalcartel.org.mx/html/bicm08/jurado_hordonez_esp.html
- CG Design (S/F), Bruno López. Recuperado el 8 de noviembre de 2011 de <http://www.cgdesign.com.mx/OAC/Bruno%20Lopez.htm>
- CG Design (S/F), Eduardo Téllez. Recuperado el 7 de diciembre de 2011 de <http://www.cgdesign.com.mx/OAC/Eduardo%20Tellez.html>
- de Santos, Verónica (2010), Las mil máscaras de Dr. Alderete, *Magis*. Recuperado el 4 de febrero de 2012 <http://www.magis.iteso.mx/content/las-mil-mascaras-de-dr-alderete>
- IED (2006, 19 Marzo), Félix Beltrán en *iED Madrid*. Recuperado el 3 de noviembre de 2011 de <http://iedmadrid.com/felix-beltran-en-ied-madrid/>
- Kinder, Manfred. (11 de diciembre de 1964). *Berliner Ausgabe*. Recuperado el 5 de abril de 2010, de http://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_01%C3%ADmpi_cos_de_México_1968
- S/A (S/F), Andrea di Castro, *Tribeca Film Institute*. Recuperado el 20 de febrero de 2012 de http://mediaartists.org/content.php?sec=artist&sub=detail&artist_id=583&lang=sp
- S/A (S/F), David Kimura, Grupo Horma. Recuperado el 15 de febrero de 2012 de <http://www.grupohorma.com/?p=431>
- S/A (2008, 25 de marzo), *El Águila de Río Lerma*. Recuperado el 2 de noviembre de 2011 de <http://elaguiladelriolerma.blogspot.com/2008/03/rafael-lpez-castro.html> y http://www.bienalcartel.org.mx/html/bicm02/rafael_lopez_castro_esp.html
- S/A (2011), Gabriel Martínez Meave, *Cut and Paste*. Recuperado el 4 de febrero de 2012 de http://www.cutandpaste.com/index.php/profiles_mex_es/gabriel_martinez_meave_profile_es
- S/A (S/F), *Info Qué es Tiypo?*. Recuperado el 4 de febrero de 2012 de http://www.tiypo.com/index_tiypo.html
- S/A (S/F), Manuel Monroy Color y contemplación, *Tortafolios*. Recuperado el 7 de febrero de 2012 de http://www.laherratafeliz.com/tortafolios/titulos/manuel_monroy.html
- S/A (S/F), Nosotros, *eneo Ensayo del Diseño*. Recuperado el 7 de febrero de 2012 de http://eneo.com.mx/?page_id=2

Trama Visual (2011, Marzo 21), *Historia de la Bienal del Cartel en México*. Recuperado el 7 de noviembre de 2011 de <http://issuu.com/bienalcartel-mexico>

Wikipedia (2011, Noviembre 9), *Barbara Paciorek Kowalowa*. Recuperado el 7 de noviembre de 2011 de http://es.wikipedia.org/wiki/Barbara_Paciorek_Kowalowka

TESTIMONIALES

Hirata, Miguel (Entrevistador)(Abril 14, 2011). Entrevista a Javier Bravo. México: UAM-A.

Hirata, Miguel (Entrevistador)(Octubre 23, 2009). Entrevista a Francisco Fuentes. México: UAM-A.

Hirata, Miguel (Entrevistador)(Febrero 11, 2012). Entrevista a María González de Cosío. México: UAM-A.

Hirata, Miguel (Entrevistador)(Abril 8 y 15, 2011) Entrevista a Luisa Martínez. México: UAM-A.

Hirata, Miguel (Entrevistador)(Febrero 7, 2012). Cuestionario a Luis Rodríguez Morales. México: UAM-A.

Hirata, Miguel (Entrevistador)(Febrero 25, 2012). Entrevista a Raúl Torres Maya. México: UAM-A.

ANEXOS

01.INSTITUTO TÉCNICO POLÍTICO NACIONAL, A.C.

Lista de Diseñadores

A.Diseñadores Industriales

1. JUAN MANUEL ACEVES CANO
2. JOSE MANUEL ACUÑA ORTEGA
3. ALBERTO AGRAZ
4. AGUSTIN AGUIRRE OSETE
5. JOSE RAMON ALEJANDRE
6. JORGE ALIJA GLEL
7. MANUEL ALVAREZ FUENTES
8. JOSE CARLOS AMOR RIVERO
9. GERMAN AMUCHASTEGUI HERRERA
10. FIDEL ANAYA CASTAÑEDA
11. JORGE ANAYA TORRES
12. FCO. JAVIER ARCEO LABANDERA
13. DIEGO ARENAS GONZALEZ ULLOA
14. GUILLERMO ARIAS BUERBA
15. LUIS FRANCO ARIAS IBARRONDO
16. JUAN JOSE ARROYO
17. OMAR ARROYO
18. ARTURO BACCIO
19. ALFONSO BARCENAS
20. RAFAEL BERNAL
21. LILIA BETANZOS
22. CARLOS BRAUN CENTENO
23. JAVIER BRAVO FERREIRA
24. ARTURO BUSTAMANTE RAMOS
25. FRANCISCO CABIEDES GALDUROZ
26. CARLOS RAUL CADENA HERNANDEZ
27. RAFAEL CAL Y MAYOR
28. MA. AURORA CAMPOS DE DIAZ
29. BEATRIZ CANTHY
30. INES CANTU
31. HECTOR ANTONIO CARDENAS CORREA
32. ALEJANDRO CASTAÑEDA GUTIERREZ
33. JAVIER CASTELLANOS CERVERA
34. FRANCISCO JAVIER CASTELLTORT
35. IGNACIO LUIS CASTRO LARA
36. CONSTANZA CERVERA DE GARZA
37. MA. AMPARO CLAUSELL DE VILLARREAL
38. HERMINIA CLIMENT DE SOTO
39. MIGUEL ANGEL CORNEJO MURGA
40. JUAN JOSE CURIEL ALVARADO
41. JUANA CUSI SALOME DE BERNAL
42. GABRIEL DAVALOS
43. RAFAEL DAVIDSON
44. FRANCISCO DAVILA
45. ALEJANDRO DECTOR GUTIERREZ
46. MARTHA DE LA VEGA
47. GRACIELA DE DAVILA
48. JAVIER DE LEON
49. FCO. JAVIER DEL RIO PESADO
50. SERGIO DEL VALLE GONZALEZ

51. CARLOS DIAZ
52. FEDERICO DIAZ DE LA PEÑA
53. JOSE LUIS DIAZ DE LA VEGA
54. JUAN JOSE DIAZ INFANTE
55. ARTURO DOMINGUEZ MACOUZET
56. GABRIEL DOMINGUEZ SUAREZ
57. CECILIA DURAN
58. ANDRE H. DUTILLY
59. RAUL EGUIA MALO
60. LUIS EQUIHUA
61. OSCAR FERNANDEZ DE ALBA
62. MA. BEATRIZ FERNANDEZ DE ALONSO
63. CESAR FERNANDEZ DE LA REGUERA M.
64. LETICIA FERNANDEZ DE MONTUFAR
65. LAURA FIGUEROA ALCOCER
66. RAUL ARTURO FLORES CASTRO
67. ALFREDO FRANCO VARA
68. ROGELIO FUENTES GUADARRAMA
69. ELIA FUENTES RAMIREZ
70. LUIS ANTONIO FUENTES Y APONTE
71. ANTONIO GALVAN LEDEZMA
72. RAMON GARCIA ATTOLINI
73. SERGIO FARCIA GUTIERREZ
74. ANTONIO GARCIA MONROY
75. GUILLERMO GARCIA PEÑAFIEL
76. ROBERTO GARCIA QUIROZ
77. OCTAVIO GARCIA RUBIO
78. JAVIER GARGOLLO ORVAÑANOS
79. RENATO GARZA GONZALEZ
80. CARLOS A. GAYOU PICAZO
81. MARIO GAZCA
82. JUAN GOMEZ GALLARDO LATAPI
83. CARLOS GONZALEZ ARGUELLES ICAZA
84. CRISTINA GONZALEZ D. DE MARGAIN
85. EFREN GONZALEZ ROCHA
86. RENATO GONZALEZ SALZILLO
87. ALFONSO A. GONZALEZ Y CUEVAS
88. SERGIO GUERRERO MORALES
89. MARCELA GUTIERREZ DE GOMEZ
90. VICENTE GUTIERREZ LLAGUNO
91. ANGEL GUTIERREZ OSWALDO
92. MA. EUGENIA HANO ROA
93. MARGARITA HEMELGAINS
94. DANIEL HERNANDEZ CAZARES
95. MARTHA HERNANDEZ ECHEVERRIA
96. LILIA M. HERNANDEZ VALENCIA
97. FEDERICO HESS VALDES
98. ALFONSO HUERTA
99. PEDRO ICAZA LOZANO
100. GONZALO INFANTE CASTAÑEDA
101. MIGUEL ANGEL JAVIER CASTRO
102. PETER JOSEPH OLLE ARROYO
103. ALFONSO SUAREZ F.
104. BEATRIZ KUTHY
105. ALFONSO LABASTIDA ROMO
106. PEDRO LAMBARRI CASTRO
107. IÑAKI LANDABURU LLAGUNO
108. LUIS LAZCANO GOMEZ
109. ALEJANDRO LAZO MARGAIN
110. GERMAN LOPEZ GONZALEZ
111. JOSE MANUEL LOPEZ LOPEZ
112. OCTAVIO LOPEZ MARQUEZ

113. ROBERTO LOPEZ
114. ANA MARIA LOSADA ALFARO
115. FRANCISCO LOZANO MORAN
116. MANUEL LUGO GOYTIA
117. JUAN ANTONIO MADRID
118. TUFIC MAKHLOUF AKL
119. EDUARDO FCO. MALANCO ZAMORA
120. FELIPE E. MARGAIN REYES SPINDOLA
121. FERNANDO A. MARISCAL AVILES
122. JOSE LUIS MARQUEZ FERNANDEZ
123. HECTOR MARTENS FLORES
124. CARLOS MARTI
125. GLORIA MARTIN DEL CAMPO BARBA
126. MIGUEL ANGEL MARTINEZ DE LA FUENTE
127. ANA MARIA MARTINEZ DE PANDO
128. EMILIO MARTINEZ DE VELASCO
129. FERNANDO MARTINEZ
130. JOSE ANTONIO MARTINEZ G.
131. FERNANDO MARTINEZ GONZALEZ
132. LUISA MARTINEZ LEAL
133. FCO. JAVIER MARTINEZ TOCAVEN
134. DANIEL MASTETTA GUZMAN
135. VICENTE MAYO
136. RICARDO MAZAL BEJA
137. RODOLFO MENDOZA LOPEZ
138. ARMANDO MERCADO
139. RAUL MERCADO SOSA
140. FRANCISCO MESSEGUER GUILLEN
141. JOSE A. MIJARES REYES S.
142. MARINA MORALI DE ICAZA
143. ALFREDO MORENO DE LA COLINA
144. MANUEL MUÑOZ PURON
145. GUADALUPE NORMA
146. CARLOS OCEJO
147. CARLOS OJEDA VELASCO
148. GASTON OLEA CORIA
149. CRSITINA OLIVERA DE ESCAPOLETI
150. JUAN ORTEGA DEL COLLADO
151. JAIME OSORIO OROZCO
152. LUIS PADILLA N.
153. JORGE A. PADILLA NAVARRO
154. SEBASTIAN PELL VALDEZ
155. RICARDO PEREZ FIERROS
156. ANGEL PEREZ GOMEZ
157. EDGAR ARTURO PEREZ MARIN
158. LUIS POIRE
159. CLARA PORCET
160. PAUL H. RAEDER
161. AMELIA RAMIREZ
162. IGNACIO RAMIREZ GALAN
163. CARLOS A REIKING
164. JOSEFINA RESENDIZ DE DOMINGUEZ
165. CARLOS F. REYNOSO CORONADO
166. MALENA REYNOSO
167. PATRICIA RIOS ZERTUCHE
168. JESUS RIVERO SOBERON
169. CLAUDIO RODRIGUEZ ALVAREZ
170. LUIS ALFREDO RODRIGUEZ MORALES
171. JOSE MANUEL RODRIGUEZ R.
172. SOSTENES ARMANDO RODRIGUEZ R.
173. LUIS ROMERO REGUS
174. LUIS ROMO

175. FERNANDO RONCES ROSAS
176. ANTONIO ROUNTREE DE ICAZA
177. ALFREDO ROSANO
178. JOAQUIN SAIZ LUNA
179. OSCAR ARMANDO SALINAS FLORES
180. RICARDO SANCHEZ AGUILAR
181. JUAN SANCHEZ CANTERO
182. HECTOR SANCHEZ Y HERNANDEZ
183. JOSE MA. SAIZ VELAZQUEZ
184. IVONNE SAMANO CHAVEZ
185. DAVID SANCHEZ MONROY
186. MARICARMEN SAN ROMAN
187. BERNARDO SANTIN LICEAGA
188. RICARDO SASIA BERNAL
189. JAVIER SAUCEDO ALVAREZ
190. JAIME A. SENDRA
191. ENRIQUE SHERWELL HAND
192. FCO. JAVIER SIERRA CALDERON
193. FERNANDO SIERRA CAMPUZANO
194. IGNACIO SILVE RICO
195. GABRIEL SIMON SOL
196. CARLOS SOTO
197. GUILLERMO SOTO CURIEL
198. LUIS SPADA SALDAÑA
199. LASTENIA STEPHAN OTTO
200. MA. ISABEL SUAREZ DE AZUELA
201. JUAN TAMAYO MEDINA
202. FRANCISCO TEUSCHER TORRES
203. HECTOR TOBOL HERNANDEZ
204. GABRIEL TOLEDANO CASTILLO
205. AGUSTIN TORRES MADRID
206. RAUL TORRES MAYA
207. JOSE ANTONIO VALDES GOMEZ
208. VALENTIN VARELA“
209. VALENTIN VARELA FERNANDEZ“
210. AUGUSTO VAZQUEZ ENRIQUEZ
211. SALVADOR VELASCO LEON
212. LETICIA VELASQUEZ MORALES
213. CARLOS VELEZ BULLE
214. EDUARDO VELEZ SAENZ
215. MA. CECILIA VERGARA CASTILLO
216. JESUS VIRCHEZ
217. JANNETE YAÑEZ
218. JAQUES YERMONDEN
219. JUAN HECTOR ZAYAS IBARRARAN
220. JOSE MARIA ZETINA PEREZ
221. ANTONIO ZUÑIGA H.

b. Diseñadores Gráficos

1. HILDA A. DE ALEJANDRE
2. CECILIA ALVAREZ DE LA BORBOLLA
3. CARMEN ARANA DE BARBERENA
4. GUADALUPE BALLESTEROS HORNELAS
5. CLAUDIA BARRANCO POLLAK
6. ELENA BERNARD
7. MARIA ELENA CARRAL
8. MARILUZ CASAS DE GALLO
9. JAIME CASTILLEJA LOPEZ
10. MIGUEL CASTILLEJA LOPEZ
11. GLORIA CELIS
12. GUILLERMO CUEVAS

13. LAURA CUEVAS
14. GONZALO CHAZARO SENDEROS
15. JEANNE DURAN
16. YVONNE FERNANDEZ PINO
17. AGNES GOUDET
18. CONCHITA GUTIERREZ DE LEON
19. MA. VICTORIA LEAL HERMIDA
20. MARILU LEAL
21. MANOLA MARTIN
22. RAFAEL MEDINA DE LA CERDA
23. MONICA MEDINA MORA
24. MARIA MELJIM MOCTEZUMA
25. ARMANDO MERCADO SALGADO
26. ELIZABETH MILLAN DEHESA
27. ANA MA. MONTERRUBIO AGUILAR
28. SUSANA MORALES
29. MARUCA NORIEGA
30. ADELA OCEGUERA ITURBIDE
31. CECILIA PALACIOS DE PEREZ
32. GUADALUPE PALAFOX DE DIAZ
33. LAURA REYES RETANA D.
34. CARMEN RODRIGUEZ
35. ESTELA SANGUINES
36. MAGDALENA SANTIN
37. GONZALO TASSIER
38. LOURDES URIBE BERNAL

FUENTE:

Diseñadores Industriales
Instituto Técnico Político Nacional, A.C.
Diseño para México
México, S/F
347-372

(Publicación facilitada por cortesía de la Mtra. Luisa Martínez. Se presenta la lista en mayúsculas y sin acentos como en el original, algunos nombres pueden tener errores o estar repetidos).

02.CODIGRAM

Lista de Diseñadores

1. Miguel Angel Aguilera/ Universidad Simón Bolívar/ DG
2. Juan Manuel Aceves Cano/ Master/ DG y DI
3. Luis Almeida Herrera/ Redacta/ DG
4. Enrique Arechavala Silva/ Punto Cuatro/ Fotografía
5. Norma Barrón Noé/ DG
6. José Luis Bezaury Creel/ Diseñadores Industriales Asociados/ DG y DI
7. Rafael Cal y Mayor Leach/ Alfonso Labastida Romo/ C&L Consultores en Diseño/ DI
8. Héctor Alejandro Cano Chabolla/ DI
9. Daniel Casarrubias Castrejón/ DG
10. Francisco Javier Castelltort Vila/ Alejandro Ramírez Lozano/ Francisco Javier García Noriega Nieto/ Jorge Raúl Cacho Marín/ Centrum Diseño Integral/ DG y DI
11. Martín Clavé Almeida/ Industrial Design Consultant/ DI
12. Óscar Contreras Rosales/ OCR Diseño Gráfico y Consultores Asociados/ DG
13. Víctor de Anda/ Enrique Rivas/ Centro Visual de Diseño/ DG
14. Alberto Dávila Gómez/ Omicron/ DI
15. Gerardo Gómez Ávila/ Diseño y Decoración/ DG yDI
16. Fernando de Buen Unna/ Diagrama Diseño/ DG
17. Luis F. Equihua Zamora/ DI
18. Arturo Domínguez Macouzet/ Sistemas Creativos/ DG yDI
19. María Antonieta Espadas Frías/ Public Style/ DG
20. Hugo Espinosa Cerón/ Ricardo Albin Zychlinsky/ Grupo de Diseño Wolf/ dg
21. Héctor Feria Velasco/ Corporación Editora/ DG
22. Tonatiuh Espinosa Ulloa Mondragón/ Unigrafik/ DG
23. Ricardo Flores Andrade/ Ilustración
24. Renato Garza González/ Constanza Cervera Gómez/ Innovatec/ DG
25. Juan Carlos Gálvez Araiza/ DG
26. Juan Gómez Gallardo Latapí/ DI
27. José Juan Gómez Téllez/ Black & Grey Comunicación Gráfica/ DG
28. Mauricio González Kladiano/ MG Diseño/ DG y DI
29. Sergio Gutiérrez Aguilar/ S Diseño/ DG
30. Luz Cecilia Hernández Aristegui/ DG
31. Patricia Hernández Navarro/ Señalización Integral/ DG
32. Lorea Iturrioz Sendra/ Colorea/ DG
33. Fernando Jiménez Cano Rendón/ Orión Diseño y Publicidad/ DG
34. Mariana Larrañaga Ramírez/ Divigra/ DG
35. Juan Pablo Lazcuráin Peralta/ Arel México/ DI
36. José Manuel López López/ Luisa Martínez Leal/ L&M Diseño/ DG

37. Ana María Lozada Alfaro/ DG
38. Catalina Luque Risser/ DG
39. Rebeca Martínez Suárez/ Angulo 45 Grados/ DG
40. Rosemary Martínez Jover/ Diseño Textil
41. Daniel Mastretta Guzmán/ Une Diseño/ DI
42. Fernando Mercado del Collado/ Impagraf/ DG
43. Ricardo Monsiváis Lara/ DI
44. Pablo Meyer Walerstein/ Pablo Meyer y Asociados/ DG
45. María Eugenia Montemayor Garza/ DG
46. Enrique Navarrete Gil/ DG
47. Eduardo Nieto Ituarte/ DG
48. Kooji Nishi Ishizu/ Digital Graphics/ Gráficas por computadora
49. Silvia Olvera Pardavé/ Gramma, Diseño y Comunicación/DG
50. María Guadalupe Ortega Bernot/ DI
51. José Luis Ortiz/ Ortiz Design Associates/ DG
52. Javier Ramírez Campuzano/ Ilustración
53. Shirley Paoli Laffan/ Diseño, Fotografía, Impresión/ DG
54. Patricia Elizabeth Ramos Cárdenas/ Susana Ceballos Lobato/
Serigraf/ DG
55. Carlos Reiking Cejudo/ Ricardo Harte Withe/ Harte Reinking y
Asociados/ DG
56. Fernando Rión Santiesteban/ Re/Diseño/ DG
57. Sergio Rodolfo Rivera Conde y Velázquez/ Rivera Conde y
Asociados/ DG
58. Germán M. Saavedra Ordorika/ Isuri Diseño/ DG
59. Óscar Salinas Flores/ DI
60. Daniel Salinas Flores/ DG
61. Reyes Santana Morales/ Diseño de Billetes
62. Silvia Segarra Lagunes/ DI
63. Arturo Silva Ruiz/ DI
64. Carlos Daniel Soto Curiel/ DI
65. Gabriel Simón Sol/ Artecnic/ DI
66. Luis Soto Walls/ DI
67. Gonzalo Tassier de la Maza/ Bozell/ DG
68. Eduardo Téllez Villaseñor Albores/ Patricia Hordóñez Pérez
69. Rafael Treviño Monteagudo/ Treviño/Duarte Diseño/ DG
70. Raúl Torres Maya/ DI
71. Carlos Trillas Salazar/ Rotodiseño y Color/DG
72. Fabricio Vanden Broeck Geritot/ Ilustrador
73. Eduardo Zapata Gosselin/ Printt Diseñadores/ DG
74. Claudia y Ana Cecilia Zatarain Castañeda/ DG

FUENTE:

CODIGRAM (1991)

Diseño Industrial y Gráfico

101-102

03.Relación de Eventos Históricos-Desarrollo del Diseño por Sexenios

Sexenio	Evento Histórico	Repercusión Social	Desarrollo del Diseño	Diseños Representativos
Gustavo Díaz Ordaz (1964-1970)	Juegos Olímpicos 68	México se abre al mundo	Gráfica de los JO 1as. Escuelas de diseño 1os. Despachos de diseño Gráfica del 68	
	Protestas Estudiantiles Modelo del Desarrollo Estabilizador Modelo de Sustitución de Importaciones	Inicia el fin del sistema político Estabilidad económica y crecimiento Desarrollo de la industria nacional	Diseño como un instrumento de desarrollo Diseño como un instrumento de desarrollo	
Luis Echeverría Álvarez (1979-1976)	Modelo del Desarrollo Compartido	Fuerte intervención del Estado/ Énfasis en lo social	El gobierno se vuelve un promotor del diseño 1ª. Campaña política usando diseño Creación del IMCE/ Centro de Diseño Diseño para las Secretarías de Estado Diseño para las grandes empresas	
José López Portillo (1976-1982)	Crisis de fin de sexenio Auge petrolero Planes de desarrollo Crisis de fin de sexenio/ Nacionalización bancaria	Crecimiento económico Optimismo social	Diseño para pequeñas y medianas empresas	
	Miguel de la Madrid Hurtado (1982-1988)	Neoliberalismo Privatización de empresas	Privatización bancaria Auge de las Casas de Bolsa Se privatizan la banca, los aeropuertos, los ferrocarril-les, las aseguradoras y la televisión	Diseño enfocado a lo financiero Diseño para la industria de la computación Surgimiento del Desktop Publishing
Carlos Salinas de Gortari (1988-2004) Ernesto	Terremoto de la Cd. de México Lunes Negro/ Caída de la Bolsa TLCAN	Reconstrucción de la ciudad	Participación de las escuelas de diseño	
	Levantamiento zapatista "Error de	Economía para la exportación Reivindicación indígena	Diseño para la exportación Gráfica del zapatismo	

HISTORIA RECIENTE DEL DISEÑO GRÁFICO EN MÉXICO 1968-2000

Zedillo Ponce de León (2004-2000)	Diciembre"		
Vicente Fox Quesada (2000-2006)	Alternancia política	Esperanza por el cambio	"Águila mocha" Diseño para las telecomunicaciones
Felipe Calderón Hinojosa (2006-2012)	Elección cuestionada Crisis económica/ Epidemia de Influenza AH1N1	Polarización política	
	Bicentenario de la Independencia/ Centenario de la Revolución	Conmemoración histórica	Logo del Bicentenario

04.Historia de la Bienal Internacional del Cartel en México

Se inicia en 1990, organizado por Trama Visual gracias a un importante apoyo de instituciones gubernamentales, culturales y educativas, así como empresas privadas tanto nacionales como internacionales. En 2012 celebrará su 12a. edición en Querétaro.

Además de la Bienal, sus actividades han abarcado la presentación de conferencias y exposiciones, la organización de encuentros, festivales, la publicación de catálogos y la coedición de libros.

No. de Bienal	Año	Eventos	Sede	Instituciones Participantes*
	1988	Troje Taller inicia la organización de la Bienal	México, DF	CONACULTA ONU
	1989	Se constituye Trama Visual como organizadora a partir de esa fecha de la BIECM	México, DF	UAM INBA
1a.	1990		Museo Universitario del Chopo: Selección de carteles Muso rufino Tamayo: Ceremonia de premiación Conferencias Palacio de Minería: Exposición de carteles finalistas	INBA UNAM
	1991		Se define la sede de Trama Visual en la Casa del Poeta Ramón López Velarde, allí se alberga el acervo de carteles de la Bienal	GDF
2a.	1992	Se presenta el catálogo de la Primera Bienal	Museo José Luis Cuevas Se realiza el Primer Encuentro de Diseñadores Latinoamericanos en el Hotel Casa Blanca	Museo José Luis Cuevas Universidad de Quebec en Montreal
3a.	1994	Tema: Contra la Violencia	A partir de esta edición el Museo Franz Mayer se convierte en la sede de la exhibición de los carteles finalistas	Museo Franz Mayer
4a.	1996	Tema: Homenaje a la Mujer	Se realiza el Primer Encuentro de Diseñadores	Universidad Autónoma de Aguascalientes

HISTORIA RECIENTE DEL DISEÑO GRÁFICO EN MÉXICO 1968-2000

	1997	Collage Editores presenta la revista Lúdica (se publican 14 números). Obtiene diversos premios de diseño.	Aguscalientes, Ags. México, DF	
5a.	1998		Encuentro/ Bienal Xalapa, Ver.	Universidad Veracruzana
6a.	2000		Encuentro/ Bienal Guadalajara, Jal.	Secretaría de Cultura ITESO UG Hewlett Packard
7a.	2002	Tema: Derechos de la Naturaleza País invitado: Polonia		
8a.	2004	País invitado: Latinoamérica	Encuentro/ Bienal Xalapa, Ver. Primer Festival del Diseño y las Artes / Entrega de la medalla Carlos Lozano	
9a.	2006	Tema: Desertificación País invitado: Finlandia	Encuentro/ Bienal Xalapa, Ver. Exposición Reflejos del Agua Primer Festival de Animación	CONAGUA/ Foro Mundial del Agua
10a.	2008	País invitado: Japón	Encuentro/ Bienal Xalapa, Ver. Segundo Festival de Animación	Fundación Japón
11a.	2010	Se celebran los 20 Años de la Bienal	Encuentro/ Bienal Puebla, Pue. Tercer Festival de Animación	Benemérita Universidad de Puebla
12a.	2012		Querétaro	

Fuente: Trama Visual (Marzo 2011). *Historia de la Bienal del Cartel en México.*

05. Encuadre Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico

1.	Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes Segundo Pérez Cuevas
2.	Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México Adrián Flores
3.	Universidad Anáhuac México Norte Luis Antonio Rivera Díaz
4.	Universidad Anáhuac México Sur Francisco Fuentes de la Vega†
5.	Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco Liliana de Lassé
6.	Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco Jorge Humberto Guzmán Aldaco†
7.	Universidad de las Américas Puebla Luis Carlos Herrera
8.	Universidad Iberoamericana Abelardo Rodríguez González
9.	Universidad Intercontinental Marcela Castro Cantú
10.	Universidad La Salle Laura León
11.	Universidad Simón Bolívar Miguel Ángel Aguilera

Socios numerarios fundadores y sus representantes al 6 de febrero de 1991

FUENTE: ENCUADRE

06.Lista de Universidades que Imparten la Carrera de Diseño Gráfico (Afiliadas a Encuadre)

A la fecha de este trabajo, se encuentran registradas ante *Encuadre A.C. Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico*, 50 escuelas de diseño distribuidas a lo largo y ancho de la República Mexicana, cuyas carreras se denominan predominantemente de diseño gráfico aunque existen otras variantes.

Dichas escuelas son las más representativas e importantes y las que han cubierto los requisitos necesarios para impartir sus programas de diseño con la calidad requerida.

Algunas de ellas presentan programas de posgrado cuya existencia ha variado históricamente de acuerdo a la matriculación y las condiciones en que dichos programas se desenvuelven.

LICENCIATURAS

Universidad	Nombre de la Licenciatura	Ubicación
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla	Diseño Gráfico	Puebla, Pue.
Centro de Enseñanza Técnica y Superior/ CETYS Ensenada	Diseño Gráfico	Ensenada, BCN
Centro de Enseñanza Técnica y Superior/ CETYS Ensenada	Diseño Gráfico	Mexicali, BCN
Centro de Estudios Gestalt para el Diseño	Diseño Gráfico	Veracruz, Ver.
Instituto de Estudios Superiores de Tamaulipas	Diseño Gráfico	Tampico, Tamps.
Instituto Nacional de Bellas Artes/ Escuela deDiseño	Diseño	México, DF
Instituto Técnico Latinoamericano/ ITLA Pachuca	Diseño Gráfico	Pachuca, Hgo.
Universidad Anáhuac del Mayab	Diseño Gráfico	Mérida, Yuc.
Universidad Anáhuac México Norte	Diseño Gráfico	México, DF
Universidad Anáhuac México Sur	Diseño Gráfico	México, DF
Universidad Anáhuac Xalapa	Diseño Gráfico	Xalapa, Ver.
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte	Diseño Gráfico	Cd. Juárez, Chih.
Universidad Autónoma de Guadalajara, Campus Tabasco	Diseño Gráfico	Villahermosa, Tab.
Universidad Autónoma de Nuevo León	Diseño Gráfico	Monterrey, NL

HISTORIA RECIENTE DEL DISEÑO GRÁFICO EN MÉXICO 1968-2000

Universidad Autónoma de San Luis Potosí/ Facultad del Habitat	Diseño Gráfico	San Luis Potosí, SLP
Universidad Autónoma de Tamaulipas/ Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo	Diseño Gráfico	Tampico, Tam.
Universidad Autónoma del Estado de México/ Facultad de Arquitectura y Diseño	Diseño Gráfico	Toluca, Mex.
Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco	Diseño de la Comunicación Gráfica	México, DF
Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco	Diseño de la Comunicación Gráfica	México, DF
Universidad Casablanca	Diseño Gráfico y Artes en Multimedia	Culiacán, Sin.
Universidad Cristóbal Colón	Diseño Gráfico	Veracruz, Ver.
Universidad de Guadalajara/ CUAAD/ Centro Universitario de Arte Arquitectura y Diseño	Diseño para la Comunicación Gráfica	Guadalajara, Jal.
Universidad de Guanajuato/ Departamento de Diseño	Diseño Gráfico	Guanajuato, Gto.
Universidad de las Américas Puebla	Diseño de Información Visual	Cholula, Pue.
Universidad de Monterrey	Diseño Gráfico	Monterrey, NL
Universidad del Altiplano	Diseño Gráfico	Tlaxcala, Tlax.
Universidad del Noreste/ Área de Artes y Humanidades	Diseño Gráfico y Artes en Multimedia	Tampico, Tam.
Universidad del Pedregal	Diseño Gráfico	México, DF
Universidad del Valle de México/ Campus Querétaro	Diseño Gráfico	Querétaro, Qro.
Universidad del Valle de México/ Campus Lomas Verdes	Diseño Gráfico	Naucalpan, Edo. Mex.
Universidad del Valle de México/ Campus San Rafael	Diseño Gráfico	México, DF
Universidad del Valle de México/ Campus Tlalpan	Diseño Gráfico	México, DF
Universidad DeLaSalle Bajío	Diseño Gráfico	León, Gto.
Universidad Iberoamericana Ciudad de México	Diseño Gráfico	México, DF
Universidad Iberoamericana Torreón	Diseño Gráfico	Torreón, Coah.
Universidad Iberoamericana León	Diseño Gráfico	León, Gto.
Universidad Iberoamericana Tijuana	Diseño Gráfico	Tijuana, BCN
Universidad Intercontinental	Diseño Gráfico	México, DF
Universidad La Salle Cancún	Diseño Gráfico	Cancún, QR
Universidad La Salle Ciudad de México	Diseño Gráfico	México, DF
Universidad La Salle Pachuca	Diseño Gráfico	Pachuca, Hgo.

HISTORIA RECIENTE DEL DISEÑO GRÁFICO EN MÉXICO 1968-2000

Universidad Latina de América	Diseño de la Comunicación Gráfica	Morelia, Mich.
Universidad Latinoamericana Campus Florida	Diseño Gráfico	México, DF
Universidad Loyola del Pacífico	Diseño Gráfico	México, DF
Universidad Nacional Autónoma de México/ Escuela Nacional de Artes Plásticas	Diseño y Comunicación Visual	México, DF
Universidad Nacional Autónoma de México/ Facultad de Estudios Superiores Acatlán	Diseño y Comunicación Visual	Naucalpan, Edo. Mex.
Universidad Nacional Autónoma de México/ Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán Izcalli	Diseño y Comunicación Visual	Cuautitlán, Edo. Mex.
Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla	Diseño Gráfico	Puebla, Pue.
Universidad Simón Bolívar	Diseño de la Comunicación Visual	México, DF
Universidad Vasco de Quiroga Campus Santa María	Diseño Gráfico	Morelia, Mich.

Fuente: ENCUADRE, 2011

MAESTRIAS

Universidad	Nombre de la Licenciatura	Ubicación
Centro de Estudios Gestalt para el Diseño	Maestría en Diseño Tipográfico	Veracruz, Ver.
	Maestría en Diseño Editorial	Veracruz, Ver.
Instituto Nacional de Bellas Artes/ Escuela de Diseño	Especialidad en Creatividad y Estrategia Publicitaria	México, DF
	Especialidad en Multimedia	México, DF
	Especialidad en Diseño Textil	México, DF
	Especialidad en Producción Editorial Asistida por Computadora	México, DF
	Maestría en Creatividad para el Diseño	México, DF
Universidad Anáhuac México Norte	Especialidad en Diseño de la Información	México, DF
	Maestría en Diseño de la Información	México, DF

HISTORIA RECIENTE DEL DISEÑO GRÁFICO EN MÉXICO 1968-2000

	Maestría en Semiótica	México, DF
Universidad Anáhuac Xalapa	Maestría en Comunicación Corporativa y Mercadotecnia	Xalapa, Ver,
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte	Maestría en Estudio y Procesos Creativos en Arte y Diseño	Cd. Juárez, Chih.
Universidad Autónoma de Guadalajara, Campus Tabasco	Especialidad en Gestión de Imagen Corporativa	Villahermosa, Tab.
Universidad Autónoma de Nuevo León	Maestría en Artes	Monterrey, NL
Universidad Autónoma de San Luis Potosí/ Facultad del Habitat	Maestría en Ciencias del Habitat	San Luis Potosí, SLP
Universidad Autónoma de Tamaulipas/ Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo	Especialidad en Diseño de Información Digital	Tampico, Tam.
	Maestría en Diseño Digital	Tampico, Tam.
Universidad Autónoma del Estado de México/ Facultad de Arquitectura y Diseño	Maestría en Estudios Visuales	Toluca, Edo. Mex.
	Maestría en Diseño	Toluca, Edo. Mex.
Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco	Especialización, Maestría y Doctorado en Diseño	México, DF
Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco	Maestría en Diseño y Producción Editorial	México, DF
	Maestría y Doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño	México, DF
Universidad de Guadalajara/ CUAAD/ Centro Universitario de Arte Arquitectura y Diseño	Maestría en Estudios Cinematográficos	Guadalajara, Jal.
	Maestría en Educación y Expresión para las Artes	Guadalajara, Jal.
Universidad de Guanajuato/ Departamento de Diseño	Diseño Gráfico	Guanajuato, Gto.
Universidad de las Américas Puebla	Diseño de Información Visual	Cholula, Pue.
Universidad de Monterrey	Especialidad en Diseño Editorial y Publicitario	Monterrey, NL
	Especialidad en Mercadeo Electrónico	Monterrey, NL
	Maestría en Diseño Gráfico	Monterrey, NL
Universidad del Altiplano	Maestría en Cibercomunicación	Tlaxcala, Txc.

HISTORIA RECIENTE DEL DISEÑO GRÁFICO EN MÉXICO 1968-2000

	Maestría en Comunicación Polítca y Organizacional	Tlaxcala, Txc.
Universidad del Noreste/ Área de Artes y Humanidades	Maestría en Estrategias de Creatividad	Tampico, Tam.
	Maestría en Publicidad Estratégica	Tampico, Tam.
Universidad del Pedregal	Especialidad en Publicidad	México, DF
Universidad Iberoamericana Ciudad de México	Maestría en Diseño Estratégico e Innovación	México, DF
Universidad Intercontinental	Especialidad en Diseño de Imagen Corporativa	México, DF
Universidad La Salle Ciudad de México	Especialidad en Gestión de Marca (Branding)	México, DF
Universidad Nacional Autónoma de México/ Escuela Nacional de Artes Plásticas	Maestría en Artes Visuales	México, DF
Universidad Simón Bolívar	Especialidad en Diseño Web	México, DF
	Maestría en Comunicación Visual	México, DF
	Maestría en Multimedia Interactiva	México, DF

Fuente: ENCUADRE, 2011

07. Encuadre Encuentros Nacionales de Escuelas de Diseño Gráfico

<p>I. Coyoacán, Distrito Federal Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco octubre de 1990</p>
<p>II. Pátzcuaro, Michoacán Universidad Iberoamericana octubre de 1991</p>
<p>III. Huixquilucan, Estado de México Universidad Anáhuac México Norte noviembre de 1992</p>
<p>IV. Xochimilco, Distrito Federal Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México septiembre de 1993</p>
<p>V. Hacienda Galindo, Querétaro Universidad Intercontinental noviembre de 1994</p>
<p>VI. Puebla, Puebla Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla octubre de 1995</p>
<p>VII. Tlalpan, Distrito Federal Universidad Intercontinental octubre de 1996</p>
<p>VIII. San Miguel de Allende, Guanajuato Universidad Iberoamericana octubre de 1997</p>
<p>IX. Playa Miramar, Tamaulipas Universidad del Noreste octubre de 1998</p>
<p>X. Coyoacán, Distrito Federal Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco octubre de 1999</p>
<p>XI. Veracruz, Veracruz Centro de Estudios Gestalt para el Diseño octubre de 2000</p>

XII. Guadalajara, Jalisco Universidad de Guadalajara octubre de 2001
XIII. Monterrey, Nuevo León Universidad Autónoma de Nuevo León octubre de 2002
XIV. Puebla, Puebla Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla octubre de 2003
XV. Aguascalientes, Aguascalientes Universidad Autónoma de Aguascalientes octubre de 2004
XVI. Acapulco, Guerrero Universidad Loyola del Pacífico octubre de 2005
XVII. Mérida, Yucatán Universidad del Mayab octubre de 2006
XVIII. Aguascalientes, Aguascalientes Universidad Autónoma de Aguascalientes octubre de 2007
XIX. Huixquilucan, Estado de México Universidad Anáhuac México Norte octubre de 2008
XX Monterrey, Nuevo León Universidad Autónoma de Nuevo León octubre 2009
XIX San Luis Potosí, San Luis Potosí Facultad del Hábitat, Universidad Autónoma de San Luis Potosí octubre 2010

FUENTE: ENCUADRE 2011

08.LISTA DE SITIOS WEB RELACIONADOS AL DISEÑO GRÁFICO EN MÉXICO

Se incluyen los sitios que pueden ser los más relevantes para la investigación y agrupados temáticamente. Hay que tomar en cuenta que los URL cambian constantemente por lo que en el momento de la consulta algunos sitios pueden no seguir vigentes.

MÉXICO 68

Pedro Ramírez Vázquez
Despacho de Arquitectura y Diseño
<http://www.ramirezvazquezasociados.com/>

Eduardo Terrazas
Arquitecto
<http://www.eduardoterrazas.com.mx/>

Lance Wyman
Diseñador Gráfico
www.lancewyman.com/

DESPACHOS DE DISEÑO

Design Associates / Emblem
Despacho de Diseño
<http://mblm.com/>

Drafft
Despacho de Diseño
<http://www.drafft.net/>

Gonzalo Tassier
Diseñador Gráfico
<http://www.retornotassier.com.mx/>

Quorum
Asociación de Despachos de Diseño
<http://www.quorum.org.mx/>

Signi
Despacho de Diseño
<http://www.signi.com.mx/>

Zimat Consultores
Comunicación Corporativa
<http://www.zimat.com/>

DISEÑO CULTURAL

DISEÑADORES JÓVENES

Alejandro Magallanes

Diseñador Gráfico

<http://loquehacealejandromagallanes.blogspot.com/>

Cítrico Gráfico

Despacho de Diseño

<http://citricografico.com/>

Hula Hula

Despacho de Diseño

<http://www.hulahula.com.mx/>

Kamikace / Mr. Kone

Ilustrador

<http://kamikace.com/>

Kimera

Despacho de Diseño

<http://www.kimera.com.mx/>

La Fe Ciega

Despacho de Diseño

<http://www.lafeciega.com/>

Leonel Sagahón

Diseñador Gráfico

<http://www.sagahon.com/>

ESCUELAS DE DISEÑO

Centro

Escuela de Diseño

<http://centro.edu.mx/>

GESTALT

Centro de Estudios Gestalt para el Diseño

<http://www.cegestalt.com/portal/>

EDINBA

Escuela de Diseño del INBA

<http://www.sgeia.bellasartes.gob.mx/index.php/menueducacionartistica/menuescuelas/ediseno>

Universidad Anáhuac México Norte

Escuela de Diseño Gráfico

<http://www.anahuac.mx/disenio/index.php/disenio-grafico.html>

Universidad Autónoma de Nuevo León
Escuela de Diseño Gráfico
<http://www.artesvisuales.uanl.mx/index.html>

Universidad Autónoma de San Luis Potosí/ Facultad del Habitat
Escuela de Diseño Gráfico
<http://habitat.uaslp.mx/Paginas/default.aspx>

Universidad Autónoma de Tamaulipas/ Facultad de Arquitectua, Diseño y
Urbanismo
Escuela de Diseño Gráfico
<http://www.fadu.com.mx/portal.html>

Universidad Autónoma del Estado de México
Escuela de Diseño Gráfico
<http://www.uaemex.mx/>

Universidad Autónoma Metropoliatana Azcapotzalco
Escuela de Diseño Gráfico
<http://cyad.azc.uam.mx/>

Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco
Escuela de Diseño Gráfico
<http://www.xoc.uam.mx/>

Universidad de Guadalajara/ CUAAD
Escuela de Diseño Gráfico
<http://www.cuaad.udg.mx/>

Universidad de las Américas Puebla
Escuela de Diseño Gráfico
<http://www.udlap.mx/>

Universidad de Monterrey
Escuela de Diseño Gráfico
<http://www.udem.edu.mx/home>

Universidad del Noreste
Escuela de Diseño Gráfico
<http://www.une.edu.mx>

Universidad del Pedregal
Escuela de Diseño Gráfico
<http://www.upedregal.edu.mx/disenio.php>

Universidad del Valle de México/ Campus San Rafael
Escuela de Diseño Gráfico
<http://www.sanrafael.uvmnet.edu/>

Universidad Iberoamericana Ciudad de México
Escuela de Diseño Gráfico

<http://www.dis.uia.mx/>

Universidad Intercontinental
Escuela de Diseño Gráfico

<http://www.uic.edu.mx/index.php/es/ofertaacademica/licenciaturas/76>

Universidad La Salle
Escuela de Diseño Gráfico

<http://www.webulsa.com/educativa/licenciaturas/disenio/>

Universidad Nacional Autónoma de México/ Escuela Nacional de Artes
Plásticas

Escuela de Diseño Gráfico

<http://www.enap.unam.mx/>

EDITORIALES, REVISTAS DE DISEÑO Y BLOGS

a!

Revista de Diseño

<http://www.a.com.mx/>

Amarillo

Blog de Diseño Gráfico

<http://amarillou.blogspot.com/>

Designio

Editorial Mexicana de Diseño

<http://editorialdesignio.blogspot.com/>

Eneo

Revista de Diseño Gráfico

<http://eneo.com.mx/>

Foro Alfa

Blog Latinoamericano de Diseño

<http://foroalfa.org/>

Foro Vecindad Gráfica

Blog de Diseño Gráfico

<http://blogvecindad.com/>

Guía de Diseño Mexicano

Boletín Online de Diseño

<http://www.mexicandesign.com/>

Isopixel

Portal de Diseño Gráfico

<http://isopixel.net/>

Neopixel

Revista Online de Diseño Gráfico

<http://neopixel.com.mx/>

Tiypo

Revista de Tipografía

<http://www.tiypo.com/indextiypo.html>

ORGANIZACIONES Y EVENTOS DE DISEÑO

Alliance Graphique Internationale (AGI)

<http://www.a-g-i.org/>

American Institute of Graphics Arts (AIGA)

<http://www.aiga.org/>

Art Directors Club

<http://www.adcglobal.org/>

ALADI

Asociación Latinoamericana de Diseño

<http://www.disenioaladi.org/>

Asociación Mexicana de Agencias de Publicidad

<http://www.amap.com.mx/>

Asociación Mexicana de Envase y Embalaje

<http://www.amee.org.mx/>

Bienal Internacional de Cartel en México

<http://www.bienalcartel.org.mx/>

CEAD

Centro de Estudios Avanzados de Diseño

<http://www.cead.org.mx/>

CIEES

Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior

www.ciees.edu.mx

CODIGRAM

Asociación de Diseñadores Industriales y Gráficos

<http://www.codigram.org/>

COMAPROD

Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño

www.comaprod.org.mx

ENCUADRE

Encuadre A.C., Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico

<http://www.encuadre.org/>

International Council of Graphic Design Associations (ICOGRADA)

<http://www.icograda.org/>

International Council of Societies of Industrial Design (ICSID)

<http://www.icsid.org/>

Type Directors Club

<http://tdc.org/>

MUSEOS Y GALERIAS

Franz Mayer

Museo de Arte

<http://www.franzmayer.org.mx/>

Galería Mexicana de Diseño

Galería de Diseño

<http://www.galeriamexicana.com.mx>

DISEÑADORES EXTRANJEROS

•Joan Costa

Diseñador gráfico

<http://www.joancosta.com>

•Norberto Chaves

Consultor en Imagen Corporativa

<http://www.norbertochaves.com>

•Yves Zimmermann

Diseñador Gráfico

<http://zimmermann-a.com/>

09. Instituciones de Diseño

AMEE

Asociación Mexicana de Envase y Embalaje

www.amee.org.mx

La Asociación Mexicana de Envase y Embalaje, A.C. se ha caracterizado por ser una organización visionaria y con un alto sentido de servicio para sus asociados y todos los profesionistas del sector industrial del envase y embalaje de México, manteniendo su responsabilidad social y procurando el cuidado del medio ambiente, a través del desarrollo sustentable.

Desde su fundación, hace veintiocho años, nuestra Asociación siempre se ha preocupado por estar a la vanguardia en todos aquellos aspectos que apoyen las actividades de los industriales del envase, para mejorar y optimizar sus operaciones productivas, permitirles alcanzar una mejor calidad de sus productos, incorporar las innovaciones y novedades que se desarrollan a nivel mundial y optimizar la rentabilidad de sus inversiones, para lograr una mayor competitividad, tanto doméstica, como internacional.

La dinámica que caracteriza al sector del envase, en el ámbito internacional, se ve reflejada en el alto número de productos de consumo que son lanzados al mercado cada año. En el 2010 se tuvieron más de 260,000 nuevas presentaciones de productos de consumo, los cuales requirieron de nuevos y novedosos envases. Esto ejemplifica la importancia de esta industria, la cual alcanza un valor mundial superior a los 420 mil millones de dólares.

Dentro de este panorama, las tecnologías de información juegan un papel muy importante porque permiten dar un seguimiento muy puntual a los nuevos diseños y desarrollos de envases y embalajes. Por esta razón, la AMEE se incorporó a esta tecnología a través de este medio electrónico, que permite una comunicación interactiva, ágil y expedita, con toda la membresía; y además, es el medio por el cual los visitantes podrán conocer todas las actividades que desarrolla esta Asociación, así como los beneficios que puede obtener al asociarse a la única organización profesional del sector del envase y embalaje, con la experiencia técnica, de capacitación, conocimiento y representatividad ante diversas entidades, tanto oficiales como privadas de nuestro país.

El acelerado desarrollo de las actividades empresariales, dentro de un mercado globalizado, impulsadas por la apertura comercial y las nuevas exigencias de los consumidores en lo relativo a calidad, precio y seguridad de los productos que adquieren; nos obligan a un mayor y mejor contacto para el intercambio de información y la obtención de herramientas de mayor potencial y utilidad para incrementar la competitividad de las empresa

Encuadre, A. C.

Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico

www.encuadre.org

Con el nombre oficial de "Encuadre de Instituciones de Enseñanza Superior de Diseño Gráfico y del Diseño de la Comunicación Gráfica, Asociación Civil", nuestra asociación fue constituida el 14 de febrero de 1991 ante el notario público número 14 del Distrito Federal, Maximino García Cueto, mediante la escritura número 23,769, registrada en el libro 439. Su Registro Federal de Contribuyentes es EIE-910220-JHA.

Encuadre es una poderosa herramienta de gestión colectiva de los problemas que afectan a las escuelas de diseño gráfico y disciplinas afines, como diseño de la comunicación gráfica, diseño de la información, artes visuales, etcétera, a nivel superior en México y sin otro propósito que el de elevar la calidad de la enseñanza y la investigación en esta disciplina.

Para el cumplimiento de sus objetivos Encuadre celebra cada otoño, desde 1990, el Encuentro Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico y el Congreso Académico de Escuelas de Diseño Gráfico, además de una Asamblea General Ordinaria a principios de cada año y frecuentes reuniones de trabajo en cada una de sus regiones a lo largo y ancho del país.

Nuestra asociación edita Encuadre, revista de la enseñanza del diseño, una publicación académica arbitrada que ofrece resultados de investigación y experiencias de planeación educativa, docencia y desarrollo profesional.

También tiene un creciente catálogo de libros acerca de diversos aspectos del diseño gráfico, su enseñanza, su pedagogía, su práctica y sus nuevos paradigmas.

Encuadre hoy agrupa a 50 de las más reconocidas escuelas públicas y privadas en 25 estados de la República, desde Tijuana hasta Cancún, que se han afiliado de manera enteramente voluntaria.

Encuadre también impulsa programas de servicios educativos, asesorías, cursos y seminarios; estadística educativa; intercambio académico y promueve la construcción de una Red Nacional de Profesores e Investigadores del Diseño Gráfico.

Como corresponde a su papel como representante de las instituciones educativas del país, Encuadre también fue un participante comprometido en la constitución y puesta en marcha del Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño, un organismo independiente y multisectorial avalado por el Copaes para otorgar acreditaciones a los programas educativos de diseño a nivel superior en México.

Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES)

www.ciees.edu.mx

Los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES) son nueve cuerpos colegiados, integrados por distinguidos

académicos de instituciones de educación superior representativos de las diversas regiones del país, que tienen a su cargo la evaluación interinstitucional de programas, funciones, servicios y proyectos ubicados en el quehacer sustantivo de las instituciones.

Tiene como objetivo coadyuvar al mejoramiento de la calidad de la educación superior en México, a través de la evaluación diagnóstica de las funciones institucionales de los programas que se ofrecen en las instituciones de ese nivel de estudios; propiciando que los modelos de organización académica y pedagógica orienten al aprendizaje como un proceso a lo largo de la vida, enfocado al análisis, interpretación y buen uso de la información más que a su acumulación. Coadyuvar a la promoción de la evaluación externa interinstitucional de los programas de docencia, investigación, difusión, administración y gestión de las instituciones de educación superior del país, procurando que los resultados se utilicen en la toma de decisiones de las instituciones educativas y gubernamentales.

Para lograr satisfactoriamente sus objetivos en los CIEES se realizan las siguientes acciones que tienen impacto directamente en las instituciones de educación superior, además de otras tantas que no se mencionan en este documento, que son de naturaleza de organización interna.

1. Contribuir al desarrollo de la cultura de la evaluación interinstitucional entre la comunidad académica del país, a través de: a) procesos formales de capacitación y actualización; b) la incorporación de sus integrantes más distinguidos como miembros titulares, invitados o de apoyo en los Comités; c) la coordinación con los órganos técnicos y académicos responsables de los asuntos educativos en las IES; d) la obtención, generación y difusión de información sobre evaluación, y e) la vinculación con los diversos sectores e instancias copartícipes en la educación superior nacional e internacional.

2. Coadyuvar a la modernización de la educación superior del país a través de las recomendaciones que los Comités formulan a las instituciones y programas evaluados.

3. Apoyar a las instituciones y organismos encargados de la educación superior del país a través de la asesoría y/o dictaminación de proyectos y programas específicos.

4. Contribuir al desarrollo y consolidación del sistema nacional de evaluación y acreditación, apoyando académicamente la constitución y la operación de los organismos encargados de acreditar, considerando la homologación internacional de los mismos, y satisfaciendo las necesidades institucionales de información en materia de evaluación, acreditación y certificación.

5. Obtener, producir y difundir información y materiales de apoyo para los procesos de autoevaluación, evaluación y acreditación de funciones y programas, y hacer públicas la misión, actividades, reflexiones y logros de los ciees, manteniendo informada y actualizada a la comunidad académica.

Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño A.C. (COMAPROD)

www.comaprod.org.mx

Es un organismo reconocido por COPAES para acreditar programas de enseñanza de diseño a nivel licenciatura en la república mexicana (SIC) y a nivel internacional.

Fundado en el año 2003, su campo de acción abarca los programas de Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Diseño Textil, Diseño Ambiental, Diseño de Moda, Diseño Interactivo y los diversos programas que tienen una relación clara con este campo disciplinario.

El proceso de acreditación por su parte es producto de la necesidad planteada por la propia Secretaría de Educación Pública (SEP), en función del escenario mundial de la educación, para hacer que los programas de enseñanza superior demuestren su pertinencia, su calidad y suficiencia generando así una información pública sobre el estado que guardan éstos en las diferentes Instituciones de Educación Superior (IES).

COMAPROD cumple así el doble propósito de acreditar y de informar. Es un organismo regulado por la representatividad de varios sectores y es la instancia encargada de señalar cuáles son los programas de calidad en la enseñanza del diseño, coadyuvando así a una cultura universitaria de excelencia académica.

Para realizar su función, COMAPROD cuenta con instrumentos colegiados y con personal calificado que permiten a las IES contar con un proceso *de* acreditación que ofrece una visión integral y objetiva de sus programas, lo que les permite además orientar su planeación hacia el futuro.

Centro de Estudios Avanzados de Diseño (CEAD)

www.cead.org.mx

En el CEAD hacemos diseño de información en todas sus formas con el objetivo principal de que la gente pueda entenderse mejor.

Fundado en 2003 en San Pedro Cholula, Puebla, México, el CEAD desarrolla cuatro tipos de actividades:

- consultoría de diseño para empresas e instituciones
- cursos especializados de alta calidad académica
- eventos para promover buen diseño en México y América Latina
- publicaciones en temas relacionados con el diseño de información

Cada problema que resolvemos en el CEAD es siempre un desafío único para nosotros. Usamos métodos originales, dinámicos, creativos involucrando tanto a los clientes como a los usuarios para alcanzar una solución que va mucho más allá de la idea tradicional de diseño.

En el CEAD no solamente damos importancia a la belleza de la forma, hacemos énfasis en crear una comunicación madura y eficiente que satisface tanto las necesidades del cliente como las expectativas de sus usuarios.

Todas nuestras decisiones de diseño son respaldadas por investigación confiable que se reporta y explica abiertamente al cliente en cada etapa del proceso. Así llegamos a un resultado atractivo y eficiente, que se ajusta al problema de comunicación identificado. Nuestro trabajo incluye técnicas de comprobación por distintos métodos, entre ellos, entrevistas con usuarios específicos, análisis cuantitativos-cualitativos minuciosos.

En el CEAD también somos un núcleo de formación e investigación. Nuestros cursos especializados y nuestros cursos a la medida de empresas e instituciones tienen la más alta calidad, con profesores especialistas en cada tema.

El CEAD es también un centro editor y promotor de ideas. Promovemos nuevas voces del diseño en América Latina, publicando resultados de investigación valiosa en diseño y organizando eventos que ayuden a promover el diseño como una poderosa herramienta para crear valor.

QUORUM

www.quorum.org.mx

Desde 1985, Quórum difunde el diseño mexicano, como una asociación de empresas y profesionales de diseño que operan y desarrollan su trabajo en México, orientada a difundir, prestigiar y dignificar la profesión.

Creada con la misión de establecer y asegurar lineamientos de apego a los principios de calidad, costos y ética para el ejercicio de la profesión, promueve y avala la labor de sus agremiados ante el mercado potencial y contribuye al rescate de los valores culturales y estéticos de nuestro país.

Quórum, cuenta con eventos para profesionistas y universitarios, tales como cursos prácticos, exposiciones y conferencias

Además organiza el Premio Quórum, el cual se lleva a cabo anualmente para promover la calidad y creatividad de los diseñadores, fotógrafos, ilustradores y estudiantes a nivel licenciatura, reconociendo e impulsando el quehacer de los diseñadores mexicanos, y teniendo como jurado a reconocidos representantes del medio.

Se premian categorías de diseño tales como empaque, identidad corporativa, diseño editorial, página web, cd-rom, diseño industrial, ilustración, cartel, fotografía como elemento de diseño y varios más.

Entre los objetivos principales de la asociación se encuentran:

- Guiar la conducta profesional de los agremiados regulando sus relaciones con otros diseñadores, clientes, empleados, y asegurar el apego a los principios de calidad, costo y ética para el ejercicio de la profesión y para la sociedad en general.

- Apoyar académicamente a las instituciones educativas a desarrollar una cultura de diseño orientada a la comunidad de negocios.
 - Contribuir al rescate de los valores y de la estética nacional.
-



SACD/CYAD/332/12

ACUERDO 442-8

25 de mayo de 2012

M.A.V. MIGUEL HIRATA KITAHARA ✓
PROF. DEL DEPTO. DE EVALUACIÓN
DEL DISEÑO EN EL TIEMPO
PRESENTE

Por este conducto me permito informar a usted que en la Sesión 442 Ordinaria del Trigésimo Octavo Consejo Divisional, celebrada el día 24 de mayo de 2012, fue aprobada su solicitud de terminación del Proyecto de Investigación # N-90 titulado "Historia Reciente del Diseño Gráfico en México 1968-2000", que pertenece al Área de Investigación "Historia del Diseño".

Lo anterior lo hago de su conocimiento para los fines a que haya lugar.

Sin otro particular por el momento, reciba un cordial saludo.

Atentamente
Casa abierta al tiempo


MTRA. MA. DE LOS ÁNGELES HERNÁNDEZ PRADO
Secretaria

c.c.p. Mtra. Maruja Redondo-Gómez.- Jefa del Departamento Evaluación del Diseño en el Tiempo
Mtro. Martín Clavé Almeida.- Jefe del Área de Investigación "Historia del Diseño"



Azcapotzalco

DICIEMBRE 2018

HISTORIA DEL DISEÑO GRAFICO 3

Sesión 11

Diseño Comercial

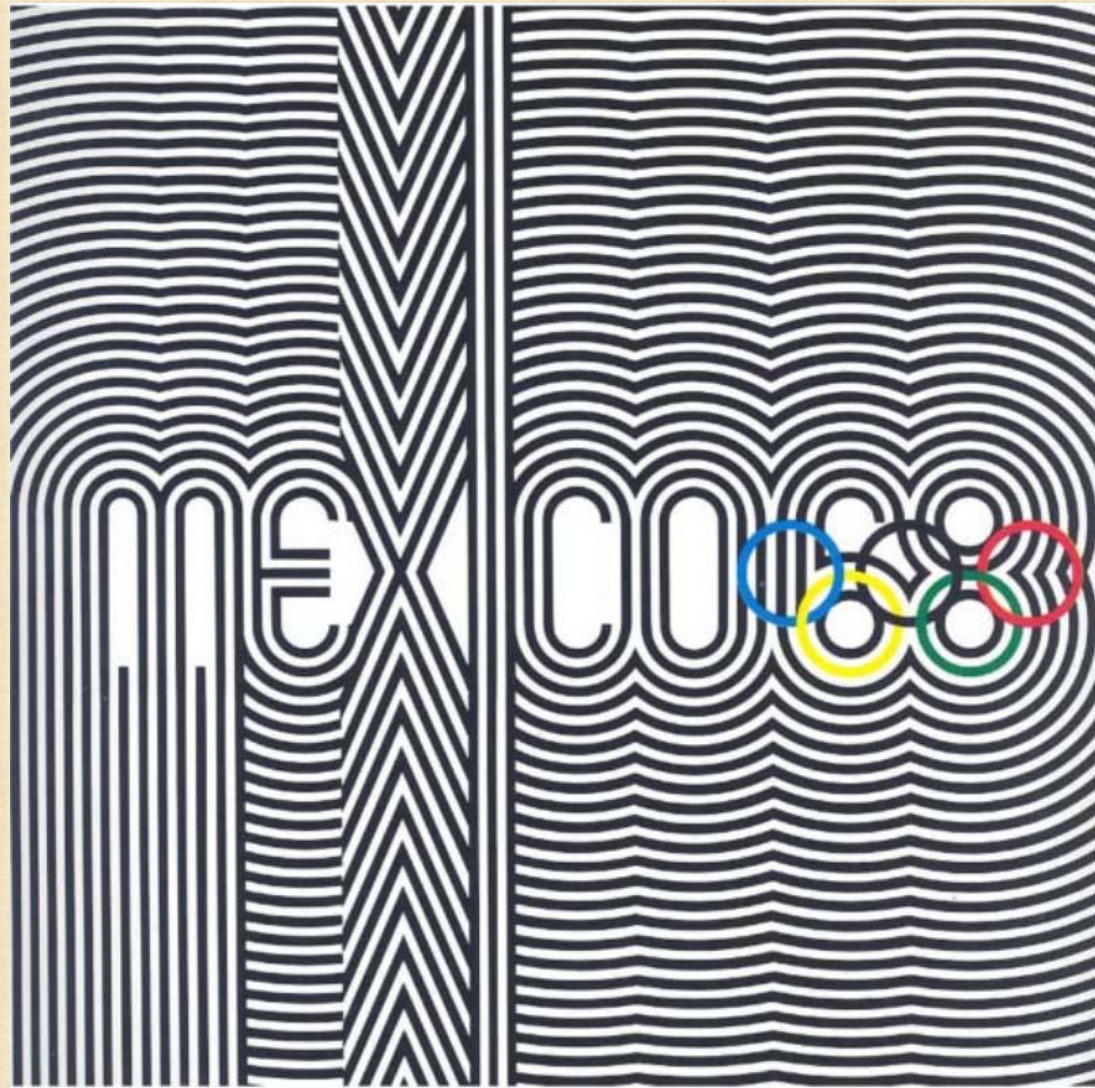
- Al finalizar los Juegos Olímpicos de México 68, una de las mayores repercusiones del evento fue el surgimiento de los despachos de diseño.

Primeros Despachos de Diseño

- Entre las primeras empresas de diseño que surgen está la del **Arq. Pedro Ramírez Vázquez**, quien como complemento a su trabajo arquitectónico, empieza a ofrecer servicios de diseño industrial y diseño gráfico que pronto comienza a ser contratado tanto por organismos estatales como por empresas de la iniciativa privada (**Octavio López Márquez** es el responsable del área de diseño gráfico).



- En este despacho empiezan a laborar estudiantes de las carreras de diseño industrial y diseño gráfico de la *Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)* y de la *Universidad Iberoamericana (UIA)*, ambas universidades siendo las primeras en ofrecer las carreras de diseño a nivel licenciatura.
- Estas universidades se vuelven los semilleros de los primeros despachos de diseño tanto industrial como gráfico, en algunos casos se ofrecen sólo los servicios de diseño industrial, en otros sólo los servicios de diseño gráfico, y en algunos casos ambos.





- El diseño de la mayoría de los despachos de diseño inmediatamente posteriores tiende a reflejar parámetros del diseño corporativo norteamericano.
- Los servicios de diseño gráfico en los despachos eran fundamentalmente: imagen corporativa, empaque y reporte anual. Estos servicios se diferenciaban de lo que hacían las agencias de publicidad.

Primeros Despachos de Diseño (2)

- Fuera del despacho del Arq. Ramírez Vázquez, los primeros despachos de diseño gráfico surgen de la iniciativa de jóvenes diseñadores deseosos de entrar en un mercado virgen y desconocido en ese momento .
- Uno de los primeros despachos comerciales de México es *Design Center*, fundado en 1968 por **Francisco Teuscher** y **Juan Aceves**, y que con la salida de Aceves y la llegada de **Gonzalo Tassier** y **Bruno Newman** se convierte en el *Grupo Zimat* (1980), constituido por varias compañías que llegan a abarcar diversas áreas como el diseño, la comunicación, la tipografía, la computación y la capacitación.
- Este despacho comienza a diseñar identidad corporativa, empaques, reportes anuales y publicidad para las grandes empresas.

- En la actualidad Francisco Teuscher ha continuado con *Design Center*, Gonzalo Tassier tiene su despacho denominado *Retorno Tassier* (desde 1995) y Bruno Newman junto con Marta Mejía dirige *Zimat Consultores* (desde 1984).



BONAFONT

Design Center



AIDO



HERDEZ



SIGMA



SOS
INTERNATIONAL COURIER

T
TRADEM

Spacio 21

- Otro despacho destacado de la misma época es *Design Associates* que es fundado por **Donald Forseck** y **Jaime Sendra**. De 1978 a 2004 su presidente y socio principal ha sido **Eduardo Calderón**, y desde 2004 se convierte en *Emblem*, una empresa internacional de diseño con sede en España.



Design Associates

- *Drafft Diseñadores Asociados* es fundado en 1979 por **Carmen Cordera**, quien en 1990 crea la *Galería Mexicana de Diseño*, un showroom que presenta el diseño en sus diversas manifestaciones: artesanal, textil, joyería, ambiental, gráfico e industrial

- Otros despachos de esa primera época son *diseñadores industriales asociados (dia)* fundado por **José Luis Bezauri**, el despacho de **Peter Ollé**, y *8008 Diseño*, fundado por arquitectos y cuyo responsable de diseño era **Fernando Mariscal**, todos estos despachos aunque desarrollando predominantemente proyectos de diseño industrial (o arquitectura) también realizan diseño gráfico.
- También tenemos al departamento de diseño de *Cartón y Papel de México* realizando predominantemente diseño de marca, etiquetas y envases.



José Luis Bezauri

- Entre los primeros despachos internacionales que llegan a México, tenemos a *Walter Landor*, empresa reconocida tanto por la calidad de su trabajo como por tener sus oficinas centrales en San Francisco dentro de un barco (el Klamath).
- Landor abre sus oficinas en la ciudad de México en 1973 y desde un principio se dedica a trabajar para las grandes corporaciones trasnacionales. Este despacho es uno de los pioneros del *branding* en México.



Walter Landor



- Otros despachos de diseño de esta primera etapa son *Comunicación Creativa* (1975) de **Jorge Canales** y **Raúl González**, *ReDiseño* (1978) de **Jorge Rión**, **Flavio Mendoza** y **Jesús Huesca**, *Emphasis* (1979) de **Luz del Carmen Vilchis** y **Yani Pecanins**, *Morphos* de **Octavio Casas**, **Alejandro Cruz** y **Wado**, y *Signi* (1980) de **Daniel Castelao** y **René Galindo**.



González, Cortina, Glender y Cia.



Operadora de Restaurantes California



Sabritas



Grupo Domit



Ferrerías Anáhuac



Empacadora Donfer



Centro de Pisos y Recubrimientos



Purificadora Agua Sana



Panificación Bimbo



Grupo Bye-Bye



Antonio Fernández y Cia.



Ferrioni



InverMexico Casa de Bolsa



Productos San Cristóbal



Acciones y Valores Casa de Bolsa



Parque Reforma, Centro Corporativo

Rediseño

- A partir de los 80's surgen varios despachos de diseño, que sumados a los que ya se mencionaron van a conformar, entre otros, el panorama de los despachos de diseño gráfico de nuestro país.
- El *Estudio Salas Basani* surge en 1983 aunque después se va a convertir en *Frontespizio*, especializándose en diseño editorial e imagen corporativa, y destacando por su exquisito buen gusto y elegancia en sus diseños. Es dirigido por **Ricardo Salas** y **Tulia Basani**, sus fundadores.

- Otras despachos que aparecen constantemente en las publicaciones son *Firma Corporativa/ Firma Digital* (1984), *Illustragraphics* (1984), *Corporación Milenio III* (1987), fundada por **Daniel, Óscar y Ángel Salinas**, *TD2 de Rafael Treviño, Pablo Meyer y Asociados* (1986), *Salamandra* (1987) de **Yolanda Ramírez**, *Diseño Corporativo* (1989) de **Raúl Pérez-Duarte y Manuel Álvarez**, **Rocío Mireles** (1989), *Estudio Graphik* (1990) de **Laura y Mónica Medina Mora**, *Praxis Diseñadores y Asociados* (1990) de **Juan Carlos Rojas**, *Printt Diseñadores* (1990) de **Eduardo Zapata**, *Ideograma* (1999) de **Juan Carlos Fernández y Pep Palau**, entre otros.



Fernando Mercado

Revista a!

- Fue fundada en mayo de 1991 y es la revista más importante sobre el diseño de nuestro país, dando cobertura a diferentes especialidades del diseño y cultura visual como: diseño gráfico, diseño industrial, diseño de interiores, diseño de modas, fotografía, publicidad y marketing.
- Organizan el Congreso Internacional a! Diseño y el Premio a! Diseño







Azcapotzalco

DICIEMBRE 2018

HISTORIA DEL DISEÑO GRAFICO 3

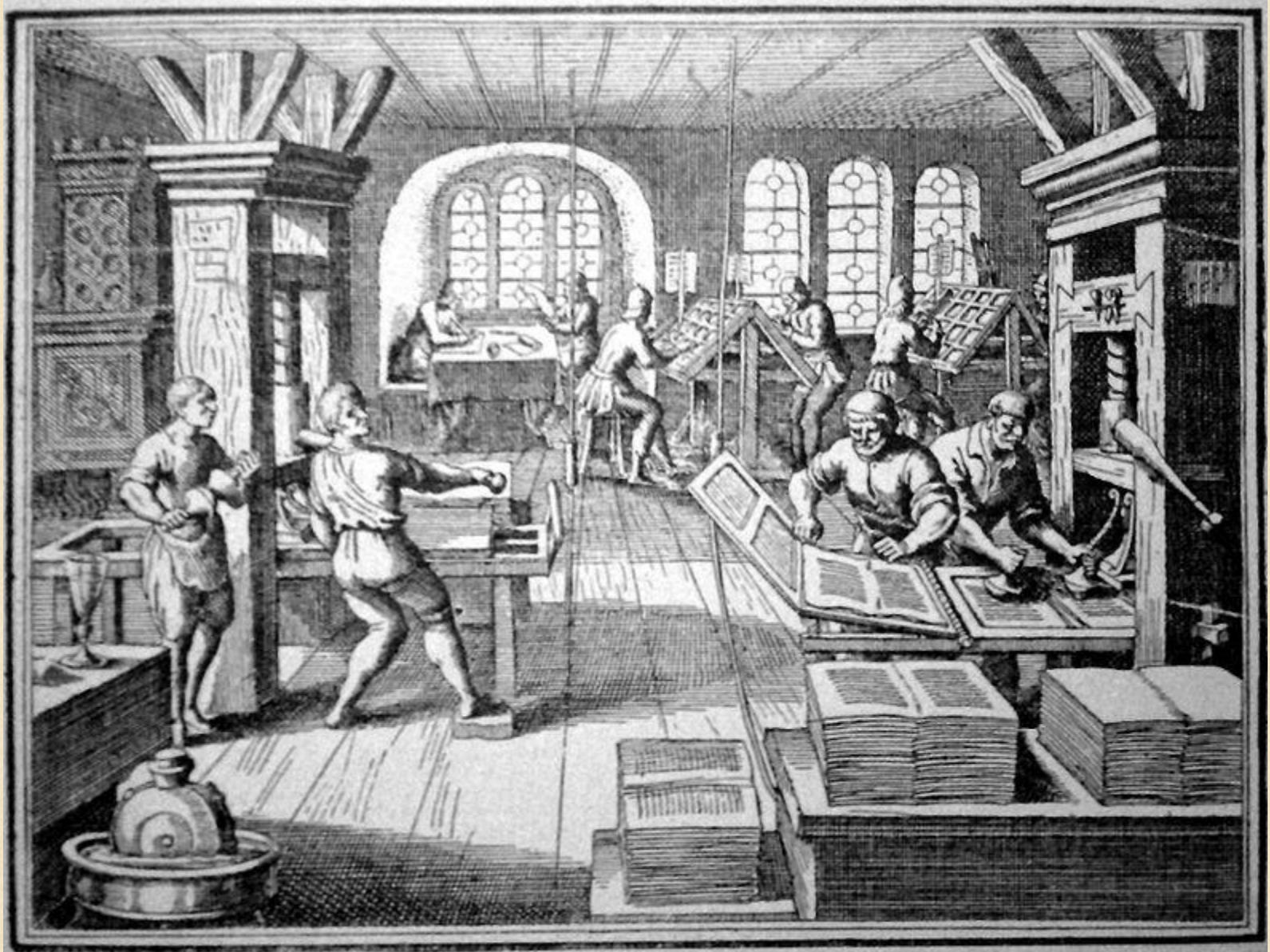
Sesión 12

Enseñanza del Diseño

¿Cómo se aprende el diseño?

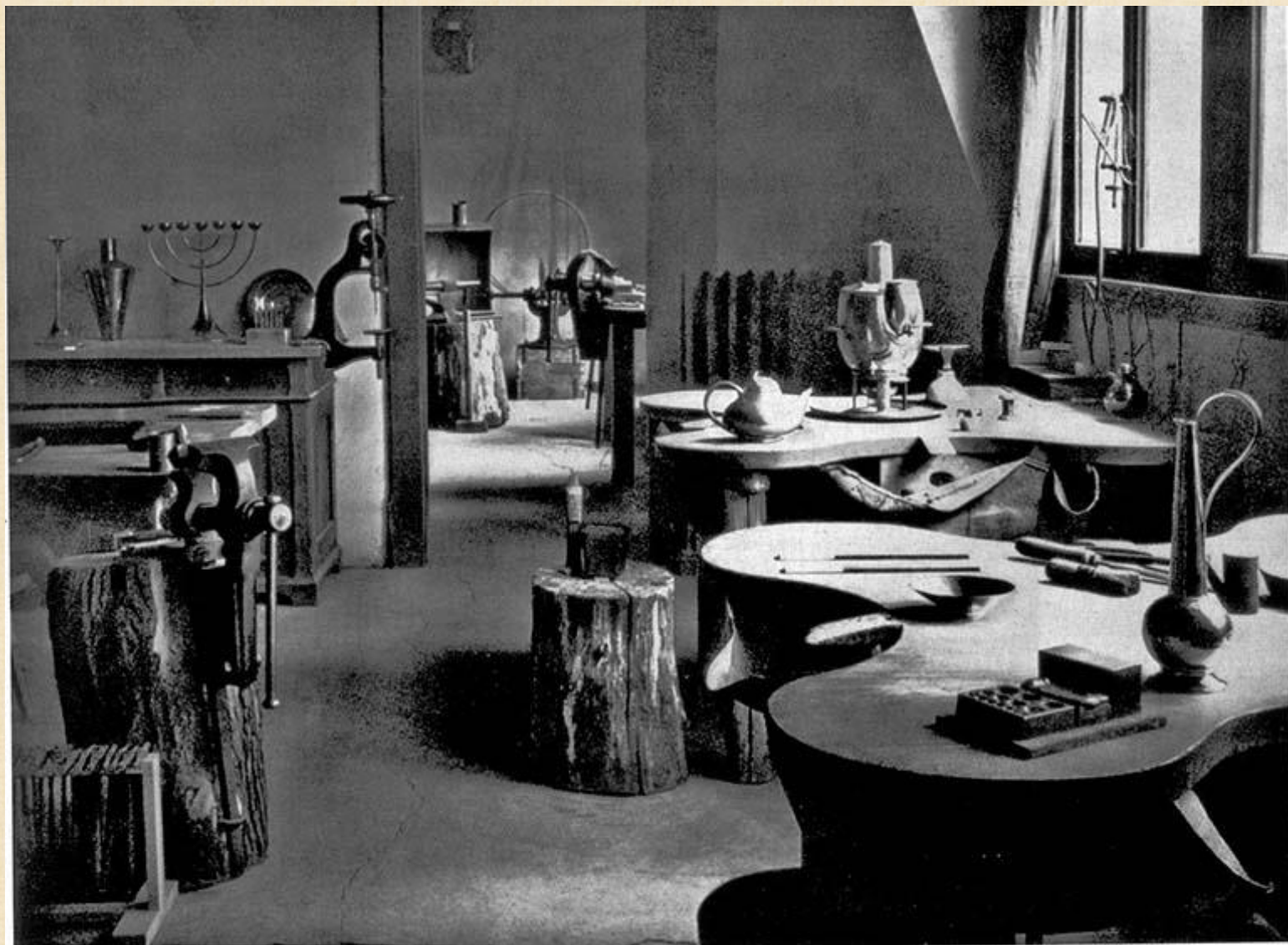
Enseñanza Artesanal

- Relación maestro-discípulo
- Se aprende en la práctica, siempre guiados por el maestro, por etapas, desde las tareas más sencillas hasta las más complicadas, hasta llegar al nivel del maestro
- El aprendizaje se puede llevar muchos años (toda la vida)
- Los talleres son de grabado, tipografía, litografía e impresión tipográfica
- Es el sistema de enseñanza de las artes aplicadas (artes y oficios)

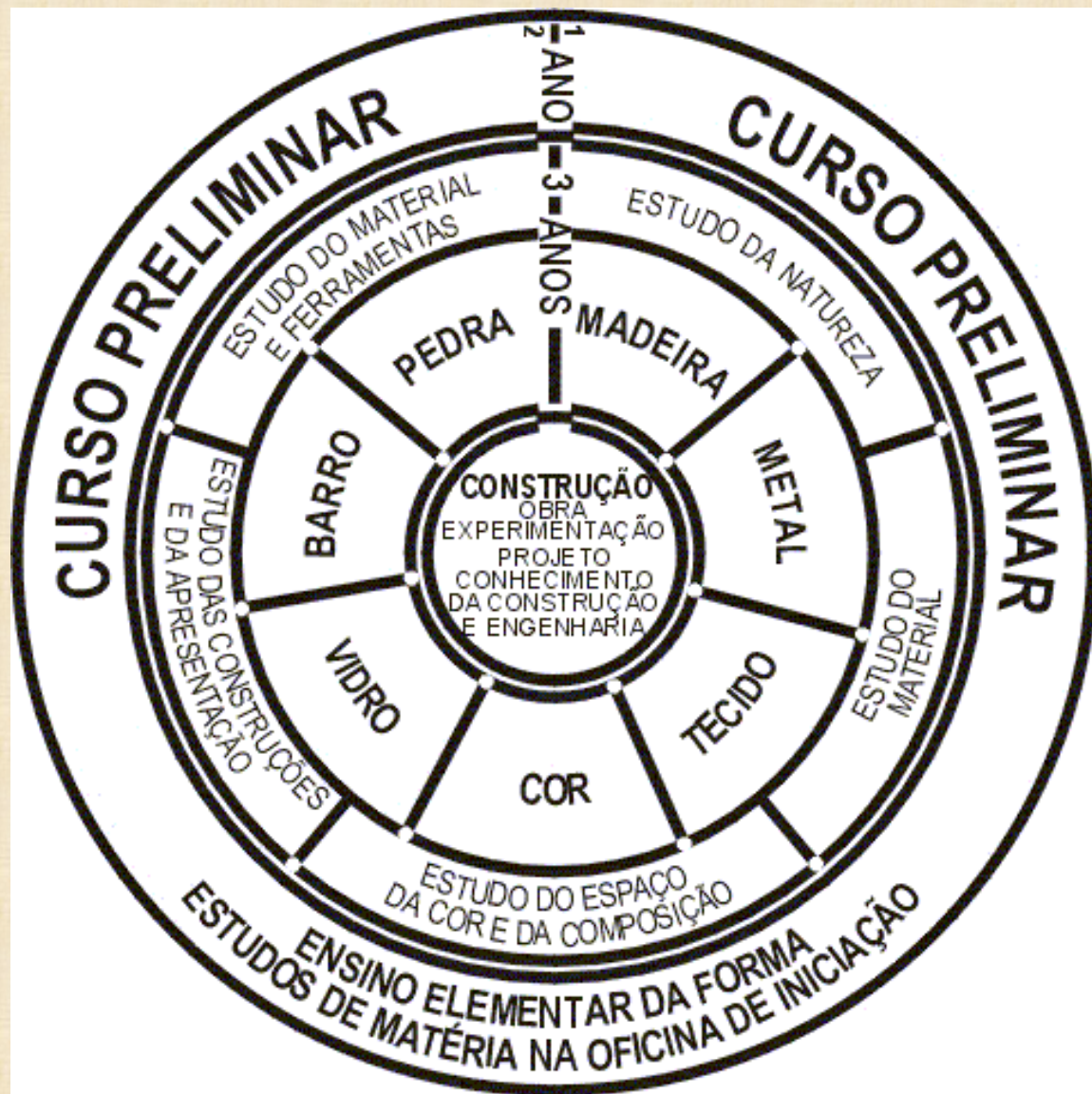


Enseñanza en la Bauhaus

- Se inicia el aprendizaje con un curso básico
- Los talleres son especializados (madera, metal, vidrio, textil), y cuentan con un maestro artista y un maestro artesano
- El tiempo de aprendizaje era más acotado, al terminar el estudio el alumno se integraba a la industria
- En México la Bauhaus tuvo una gran influencia para la conformación de las escuelas de artes y oficios, y de diseño







Primeras Escuelas de Diseño

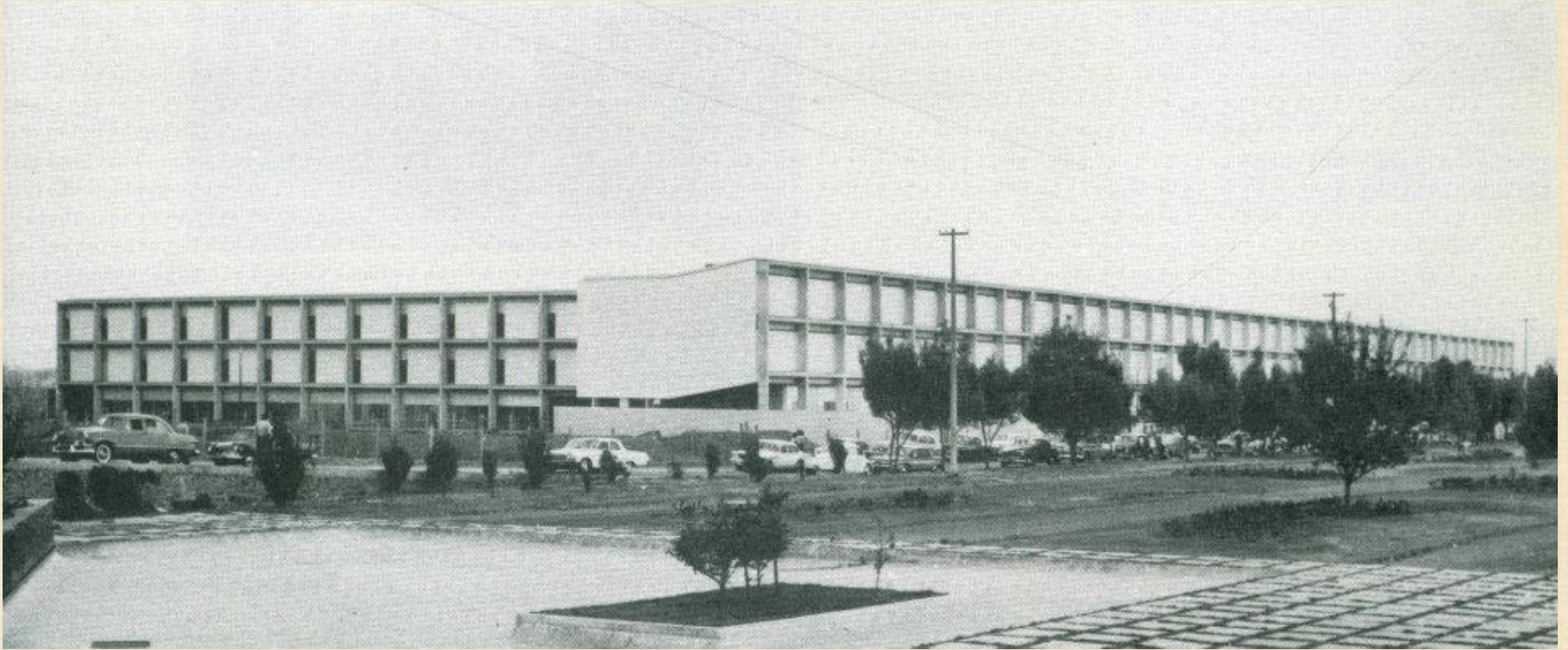
- *Escuela de Diseño y Artesanías (EDA)*
- *Universidad Iberoamericana (UIA)*
- *Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).*



Escuela de Diseño y Artesanías (EDA)

- Inicia sus actividades en 1962 con la carrera de diseñador artesanal (a nivel técnico)
- Se inspiró en las ideas de la Bauhaus (etapa de Gropius)
- Centró su atención en el desarrollo del oficio
- Talleres de cerámica, platería, esmaltes, vitrales, mosaicos, hojalatería y herrería, madera, textiles y estampado de telas

- El 1966 se inicia la carrera de diseñador artístico industrial y en 1967 se van a crea dos áreas: la de diseño y la de artesanías
- La EDA va. Ser la única escuela en México que plantea curricularmente la relación entre artesanías y diseño
- Debido a las continuas desaveniencias entre ambas aprtes en 1980 la EDA se separa en dos escuelas: la Escuela de Diseño (EDINBA) y la Escuela de Artesanías (EDA)



Universidad Iberoamericana (UIA)

- Se funda en 1959, a nivel técnico, su escuela de diseño industrial, por iniciativa del Dr. Felipe Pardinas
- Se ubica inicialmente en la zona de San Ángel, y se va a inspirar en la Bauhaus (etapa de Mies van der Rohe)
- El primer coordinador es el Dr. Pardinas, y en 1961 se nombra al Arq. Jesús Virchez como director
- En ese año se reestructuran los planes de estudio y se eleva la carrera a nivel licenciatura y con duración de 5 años
- En 1968 se crea la licenciatura en diseño gráfico, siendo el Arq. Pablo Robalo su primer coordinador



¡No te pierdas!

Nuestras redes oficiales

Facebook: Diseño Industrial UNAM
Instagram: di_i_unam

Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)

- Inicia su programa de diseño industrial en 1969 a iniciativa de Horacio Durán
- Su inspiración filosófica y pedagógica fueron la Bauhaus, el Instituto de Chicago y la Escuela de Ulm
- La carrera de diseño industrial inició como parte de la Escuela Nacional de Arquitectura con un plan de 5 años
- En 1982 se fundó la Unidad Académica de Diseño Industrial y en 1990 se convirtió en el Centro de Investigaciones de Diseño Industrial (CIDI)

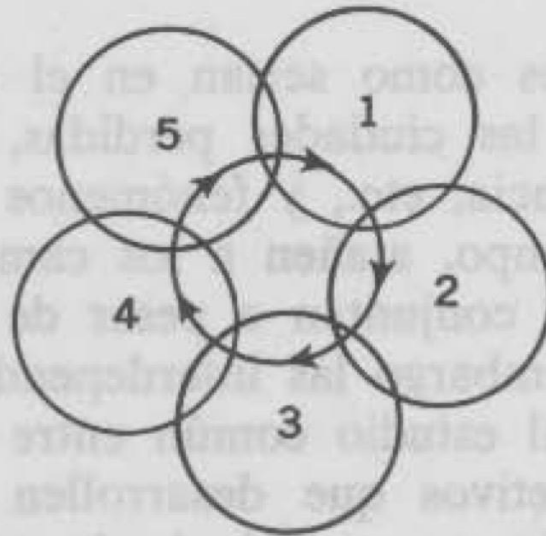
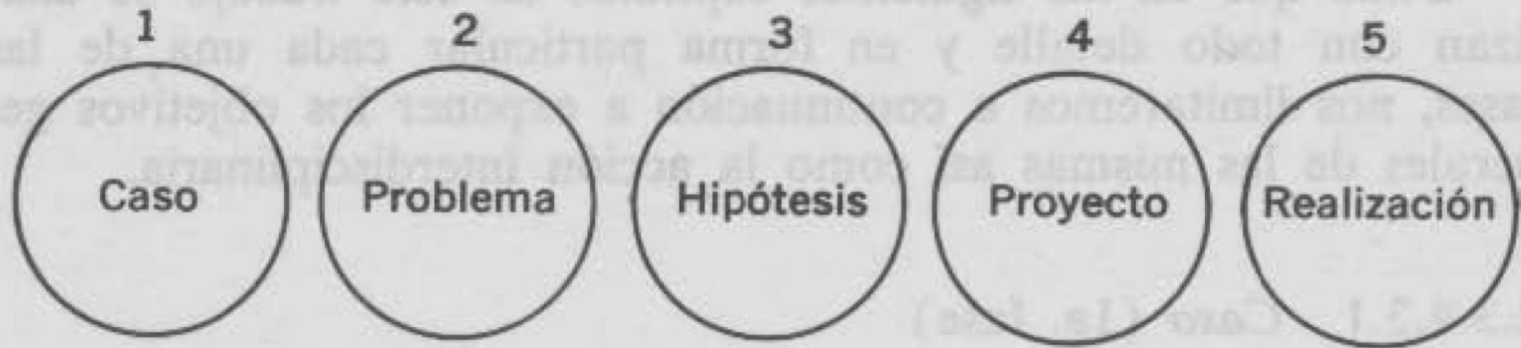
- La carrera de diseño gráfico en la UNAM se ubica en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP)
- En 1971 se funda la carrera de artes visuales en sustitución de la escuela de pintura, escultura y grabado
- Em 1973 se crean las licenciaturas en diseño gráfico y en comunicación gráfica (en sustitución de dibujo publicitario)
- En 1998 se crea la carrera de diseño y comunicación visual, en lugar de las dos anteriores



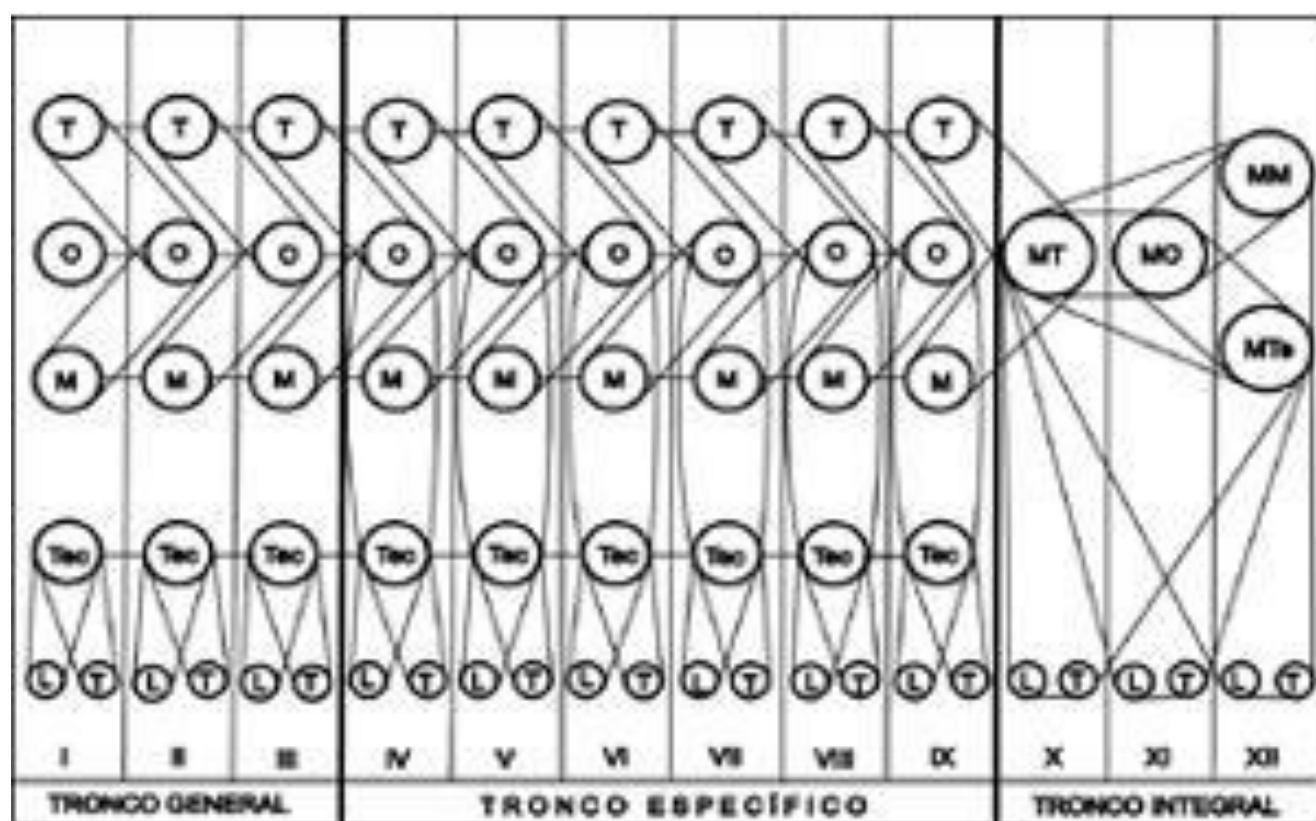
Universidad Autónoma Metropolitana (UAM)

- Surge en 1974, como un modelo alternativo a la UNAM. Su primer rector es el Arq. Pedro Ramírez Vázquez
- La UAM-A aporta una serie de innovaciones importantes para la enseñanza del diseño que son propuestas del Arq. Martín L. Gutiérrez, el primer director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño:
 - La creación de la Cuarta Área del Conocimiento
 - Denominar a la carrera Diseño de la Comunicación Gráfica
 - El Modelo General del Proceso de Diseño (MGPD)
 - El Sistema Eslabonario (SI-ES)

Secuencia (Análisis)



Como
Sistema



Otras Escuelas...

- Durante las décadas de los 70's y los 80's se inician programas de diseño gráfico en otras escuelas de diseño, tanto dentro de universidades públicas como privadas a lo largo de toda la República.
- Tenemos diseño gráfico en la *Universidad de Monterrey* (1972), en la *Universidad Autónoma de San Luis Potosí* (1977), en la *Universidad Anáhuac* (1978), en la *Universidad de la Américas* (1986) y en la *Universidad Intercontinental* (1988).

Encuadre

- En febrero de 1991 se constituye oficialmente la Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, *encuadre*.
- Esta asociación agrupa a las principales escuelas de diseño gráfico del país.
- Ha organizado cada año a partir de 1990, un *Encuentro Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico* y un *Congreso Académico de Escuelas de Diseño Gráfico*.



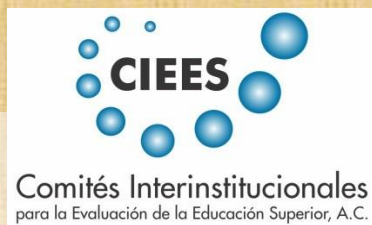
- Una evolución lógica en las escuelas de diseño es que al paso del tiempo algunas decidieran ofertar programas de posgrado.

Posgrados de Diseño

- Entre las primeras maestrías disponibles en nuestro país tenemos la de *Artes Visuales de la ENAP-UNAM*.
- Algunos programas de maestría se crearon con un enfoque más profesionalizante y otras se han enfocado más a aspectos creativos y otros a aspectos teóricos.
- Algunos de los programas de maestría son el de *Gestión de la Imagen Corporativa* de la Universidad Intercontinental, la *Maestría en Diseño de Información* de la UDLAP y la *Maestría en Tipografía* de la UASLP.

Evaluación y Certificación

- A partir de los 90's y como una forma de elevar el nivel educativo de las escuelas, la mayor parte de los programas de diseño de nuestro país, llevaron a cabo una *evaluación diagnóstica* por parte de los *Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES)*.
- En años más recientes, se han sometido a procesos de acreditación por parte del *Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño A. C. (COMAPROD)* y otras entidades.





- Un factor fundamental para el reconocimiento del diseño a partir de 1968 fue *el surgimiento de las escuelas de diseño*. La labor que realizaron los egresados de esas primeras escuelas para promover y concientizar el uso del diseño por parte de los empresarios y el gobierno mexicano, provocó una creciente demanda de sus servicios y su popularización.



Azcapotzalco

DICIEMBRE 2018

HISTORIA DEL DISEÑO GRAFICO 3

Sesión 14

Diseño Actual en México

Diseñadores Jóvenes de los 90s

- Es el diseño realizado por los jóvenes diseñadores mexicanos a partir de la década de los 90's y conectados a las corrientes posmodernistas del diseño gráfico mundial.
- En su momento lo pudimos llamar *diseño joven* porque muchos de ellos eran jóvenes egresados universitarios pero ahora ya no lo son porque muchos de ellos son diseñadores "cuarentones".
- También lo pudimos llamar *diseño nuevo* porque en su momento sus trabajos eran en un estilo completamente inédito a lo que se había visto en México, pero ya no lo es porque ese estilo tiene ya una exposición al público de varios años.



Gabriel Martínez Meave

- El *Funcionalismo* en tipografía o *Diseño Internacional* o Diseño Suizo es un movimiento cuyos pioneros definen al diseño como socialmente útil y rechazan la solución personal excéntrica.
- Prefieren un enfoque más universal y científico en el que el diseñador es un conducto objetivo y no un artista, y su ideal es la claridad y el orden.
- Retoma todos los avances tipográficos europeos desde los principios del siglo XX, principalmente De Stijl, Bauhaus y la Nueva Tipografía de Jan Tschichold.

Josef Müller-Brockmann

Sistemas de retículas

Um manual para designers
gráficos

Sistemas de grelhas

Um manual para designers
gráficos

GG®

Josef Müller-Brockmann

sunday
november 28 1982
a mass production

at marble bar
306 w. franklin street
baltimore, md

haus

- El *Posmodernismo* es un movimiento que busca romper con el estilo internacional, sus diseñadores desafían el orden y la claridad del diseño moderno y funcionalista. Es un movimiento subjetivo e incluso “excéntrico” en el que el diseñador es un artista que deja fluir su intuición y su sentido lúdico y hace las cosas “porque se siente bien”.



April Greiman

Always
excite
me
it's
me

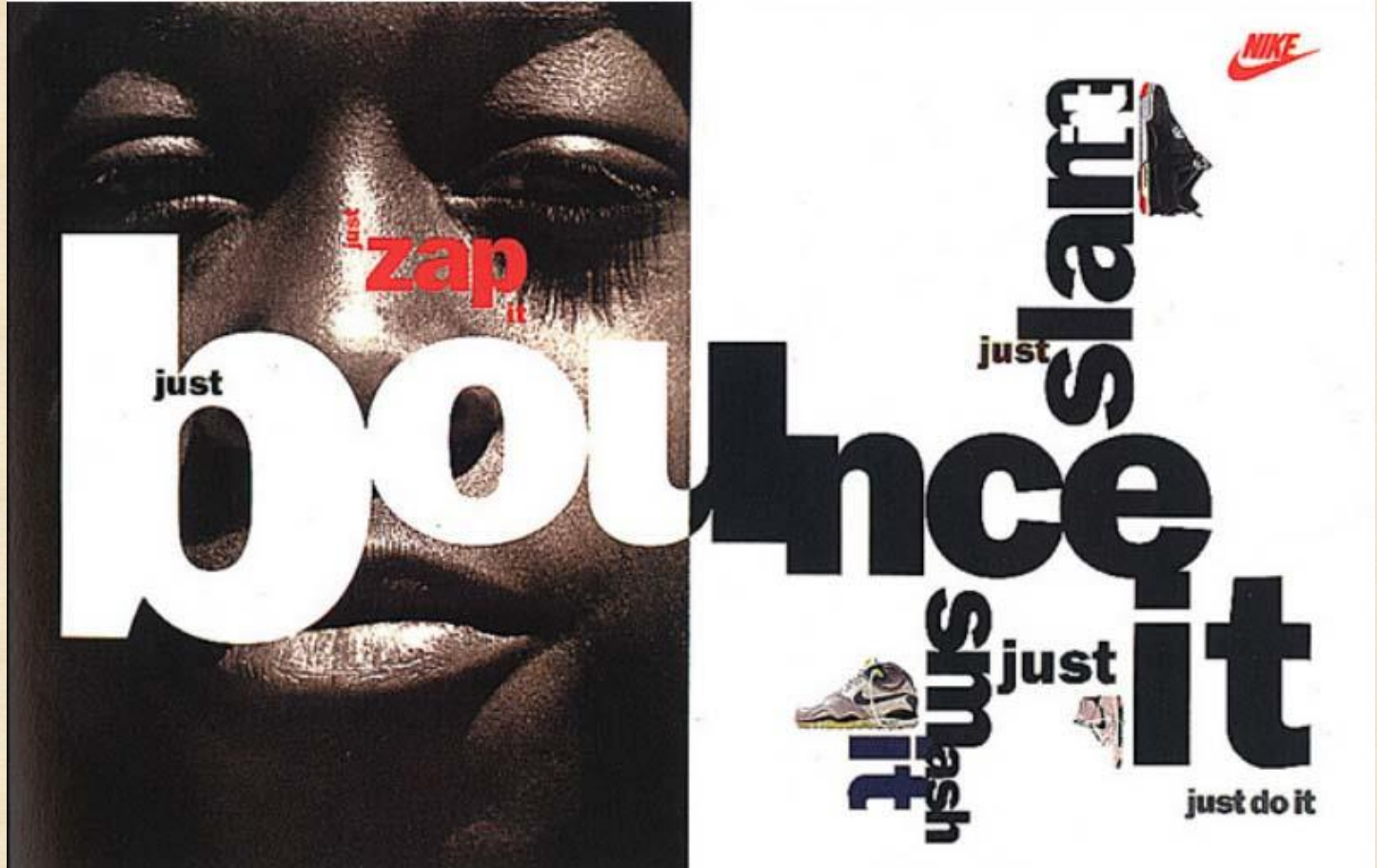
WORD

S



Ed Fella

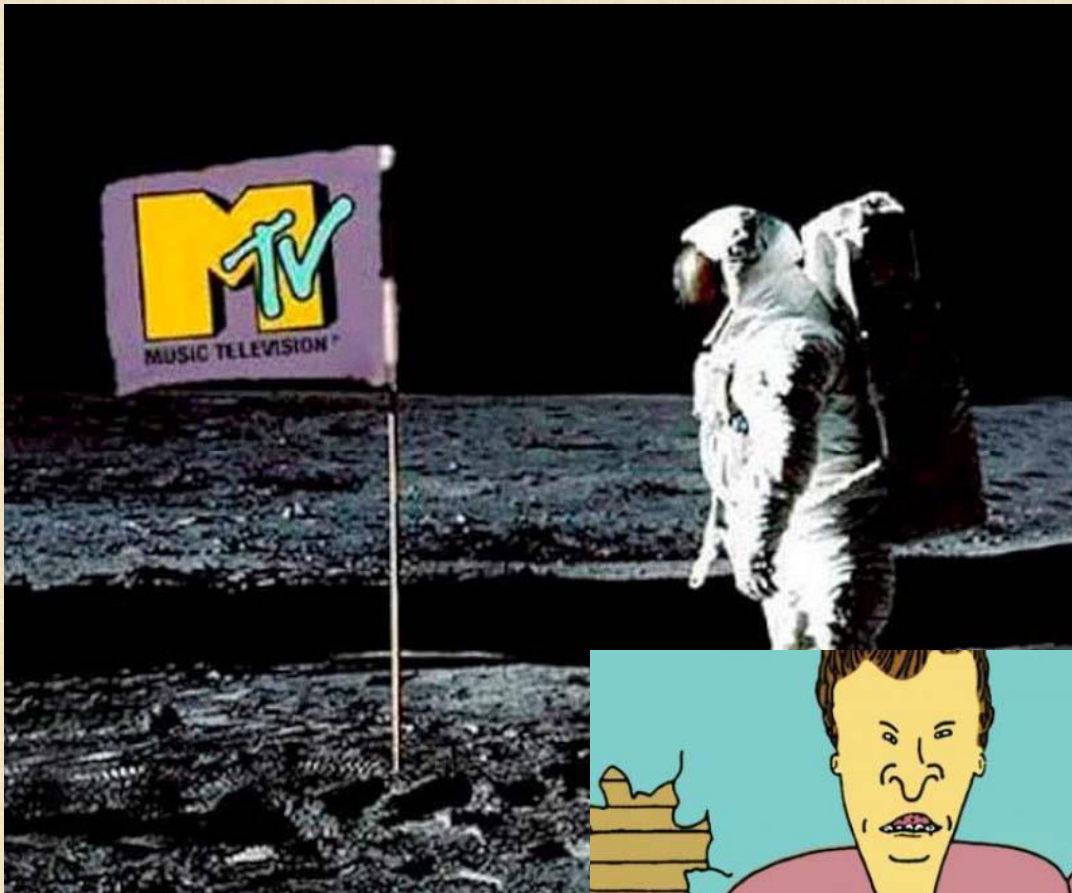
- Este movimiento va a tener una enorme influencia de la tipografía, la cual se va a utilizar no sólo como un elemento de lectura sino como un verdadero elemento de comunicación que va a funcionar como una imagen, tratando de sacarle provecho a las características formales de las letras, a través de un complejo proceso de experimentación visual gracias a la computadora.



Neville Brody

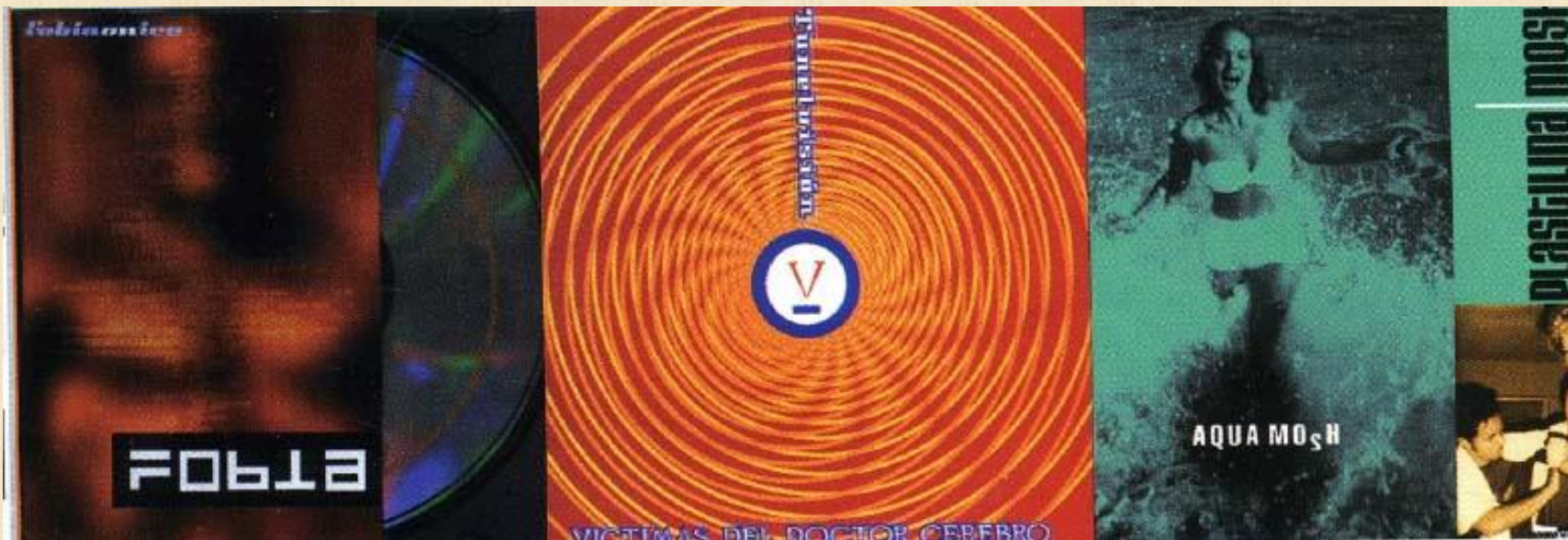
- También va a ser un movimiento identificado con la cultura popular y urbana de la sociedad actual, por lo que se trata de rescatar las manifestaciones gráficas de los artistas anónimos que hacen trabajo en la calle como un medio de vida o de expresión, como es el caso de los rotulistas, pequeños comerciantes que generan gráfica para autoconsumo y los grafiteros.

- Los jóvenes diseñadores mexicanos, universitarios y cosmopolitas, crecidos en la cultura visual de MTV, los comics y los juegos de video, se conectan de inmediato con este nuevo estilo gráfico que ven reflejadas en las páginas de las revistas para jóvenes y en las pantallas de la televisión por cable.
- Es una generación que se forma como diseñadores con la computadora ya integrada en los procesos de aprendizaje en las escuelas, y de trabajo en los despachos de diseño, y lo utiliza como su instrumento de diseño de una manera natural.
- Estos son los nuevos diseñadores que van a revitalizar el panorama del diseño gráfico mexicano a partir de los 90's.



Beavis and Butt-Head

- Estos diseñadores se fueron gestando en las escuelas de diseño, donde podían experimentar en sus trabajos escolares sin tener que depender de los caprichos del cliente y utilizando la computadora como elemento que les permitía experimentar con una enorme facilidad y de manera hedonista.
- Al terminar sus estudios, muchos de ellos abren sus propios despachos de diseño o trabajan de forma independiente y encuentran un mercado propicio a su estilo ante el cansancio que había por el desgaste del estilo funcionalista e internacional.
- Estos diseñadores van a comenzar a diseñar para publicaciones, portadas de CD's, la televisión y el internet, y van a diseñar para un mercado de jóvenes que se identifican y aprecian este estilo gráfico desparpajado, muy variado y sin reglas.



Hula+Hula

Revista Matiz

- Se podría decir que uno de los detonantes para su popularización en México es la *Revista Matiz* (1997), fundada por **Álvaro Rego** y diseñado por **Domínguez Martínez**, joven diseñador que había demostrado su capacidad creativa y de experimentación en la revista *Casa del Tiempo* y luego como director de arte en *Harper's Bazaar*.
- Matiz, una revista no sólo audaz por su diseño, sino por su concepto como publicación de diseño mensual y en selección de color, se convirtió en el portavoz de ese estilo nuevo con el que se hacía diseño en el mundo, y tuvo un éxito inmediato entre los jóvenes diseñadores mexicanos (sobre todo los estudiantes).

MAATIL

GRÁFICO DEL DISEÑO INTERNACIONAL



Los ratones hacen Click
Atlas: una visión alternativa
Kimera: el diseño de fusión
Ignacio Peón y la propuesta Fea



NÚMERO 2 MAYO 1997 PÉLICO 155.00 • 97.00 U.S. DOLL.

- Entre algunos de los primeros despachos de diseño que surgen bajo esta nueva visión de los 90s están *Kimera*, *Hula+Hula* y *La Máquina del Tiempo*.

Kimera

- *Es un despacho constituido inicialmente por **Gabriel Martínez Meave, Tatiana Oliver y David Kimura**, y que se ha enfocado en el uso creativo de la tipografía, la caligrafía y la ilustración.*
- **Gabriel Martínez Meave** (1972) es un diseñador gráfico y tipográfico, ilustrador y calígrafo mexicano. Ha realizado proyectos para Grupo Modelo, José Cuervo, FCE, Pearson, Siruela, Camel y Warner Music, entre otros clientes.
- Desarrolló la nueva identidad de Mexicana de Aviación y de Grupo Presidente, junto con la firma danesa Design:Success. Ha ilustrado libros de literatura infantil y juvenil, además de realizar proyectos personales de caligrafía, arte e ilustración.

- Varias de sus tipografías son distribuidas mundialmente por Adobe Systems. Ha diseñado fuentes de uso exclusivo para varias empresas mexicanas así como la tipografía oficial de la Presidencia de la República. Su trabajo ha sido reseñado en diversas revistas internacionales y ha ganado premios del *Type Directors Club de Nueva York*, de la *ATypI*, así como el primer lugar de la *Bienal Nacional de Diseño 2001*, así como del *premio a!* en 2002, 2003 y 2008.





AZTLAN

**ABCDEFGHI;
JKLMNOPQR.,
STUVWXYZ:
ÇÃÕÑ&"'"/-__
1234567890**

**MEXICO
TENOCHTITLAN
CUICATL
ATL
TLALOC**

logotipo anterior

MEXICANA ®

logotipo actual


mexicana

Hula+Hula

- Es un despacho de diseño gráfico formado por **Quique Ollervides** y **Javier Ramírez "Cha!"**, enfocado principalmente a la industria del entretenimiento. A lo largo de su carrera han trabajado para las principales compañías disqueras como Sony, BMG, EMI, Warner y Universal. Han trabajado también con MTV, Doritos, Hard Rock Café, Televisa Networks, DanUp, Festival Mórbido, Canal 11, Cartoon Network y Coca-Cola.
- Su trabajo ha sido publicado en libros y revistas como *Communication Arts*, *Los Logos*, *Latin American Graphic Design* y *Diseño Gráfico en México: 100 años*. Han representado a México como expositores y conferencistas en Estados Unidos, Holanda, Francia, Argentina, Italia y España.

- En 2009 fundaron *Gurú*, una tienda/galería dedicada principalmente a mostrar el trabajo de diseñadores e ilustradores nacionales e internacionales como que se han interesado en el diseño de botones, camisetas e inflables.
- Hula+Hula gusta del humor, el color, la música, los lápices y las plumas





Fobia vive con:
fobiaonice

Mas de una hora de éxitos de Fobia en vivo.



disponible en cd o vcd

BICOLOR



**LO QUE
MARQUE EL
TAXIMETRO**

**100%
RULETERO**

MEXICO

HOY

DF

**NO
CIRCULA**



La Máquina del Tiempo

- Fue fundada por Alejandro Magallanes y Leonel Sagahón.
- **Alejandro Magallanes** (1971) estudia diseño gráfico en la Escuela ENAP-UNAM. Ha trabajado para diversas instituciones sociales y culturales, en el desarrollo de proyectos editoriales, imágenes institucionales, carteles y en 1997 coordina la exposición *No todos los carteles son bonitos*.
- Su trabajo de cartel ha sido expuesto en Japón, la República Checa, Argentina, los Estados Unidos, China, Eslovenia, Rusia, Ucrania, Colombia, Venezuela, Polonia, Cuba y México y ha recibido reconocimientos en la *XVI Bienal del Cartel en Varsovia*, de *4th Block* en Ucrania y en la Bienal Golden Bee en Rusia. Forma parte de los colectivos *Cartel de Medellín* y *Fuera de Registro*.

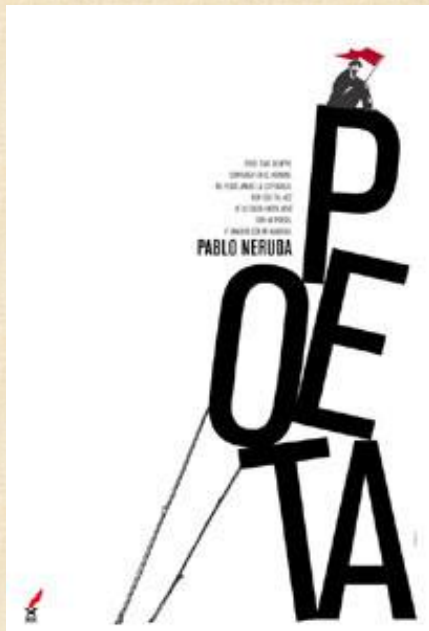
- **Leonel Sagahón** estudia en la Escuela de Diseño del INBA. En el año 1993 funda *Tipos Móviles*. Ha sido director de arte de las revistas *Viceversa* y *Laberinto Urbano*, así como de la Dirección de Programas para la Juventud del Gobierno del México DF.
- Fue coordinador del Área de Técnica Digital y Tecnología de la *Maestría en Creatividad para el Diseño* y actualmente es coordinador de la Especialidad en Producción Editorial, ambas en la Unidad de Postgrado de la EDINBA. Ha participado en diversas exposiciones colectivas entre las que destacan las *Bienales Internacionales del Cartel en México*, la segunda *Trienal Internacional de Cartel* en Toyama Japón, y *Mexivition* en La Haya, Holanda.



Alejandro Magallanes



Alejandro Magallanes



Leonel Sagahón



NO SE A PENE

EXIJA SU CONDÓN

www.gentecolombiana.org.co



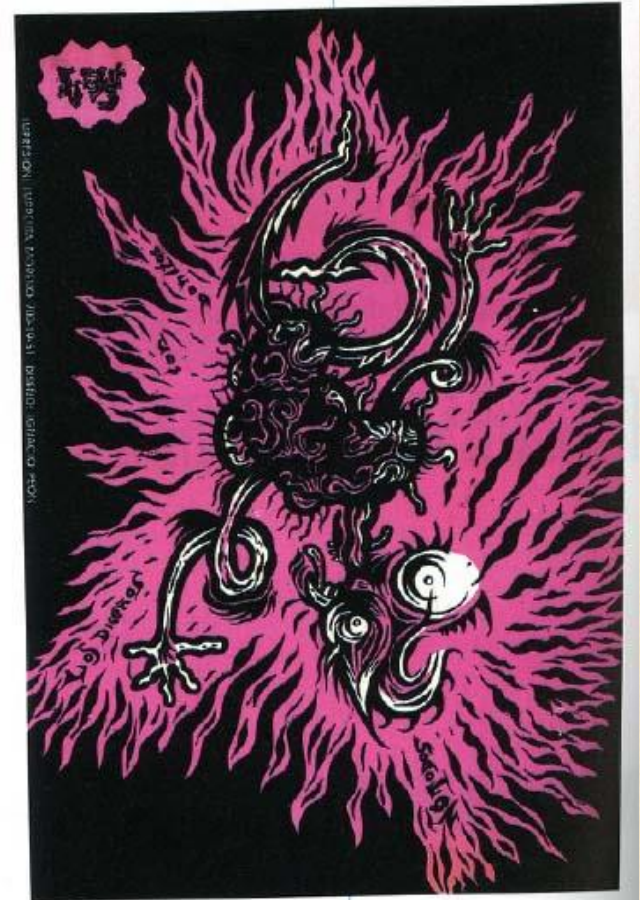
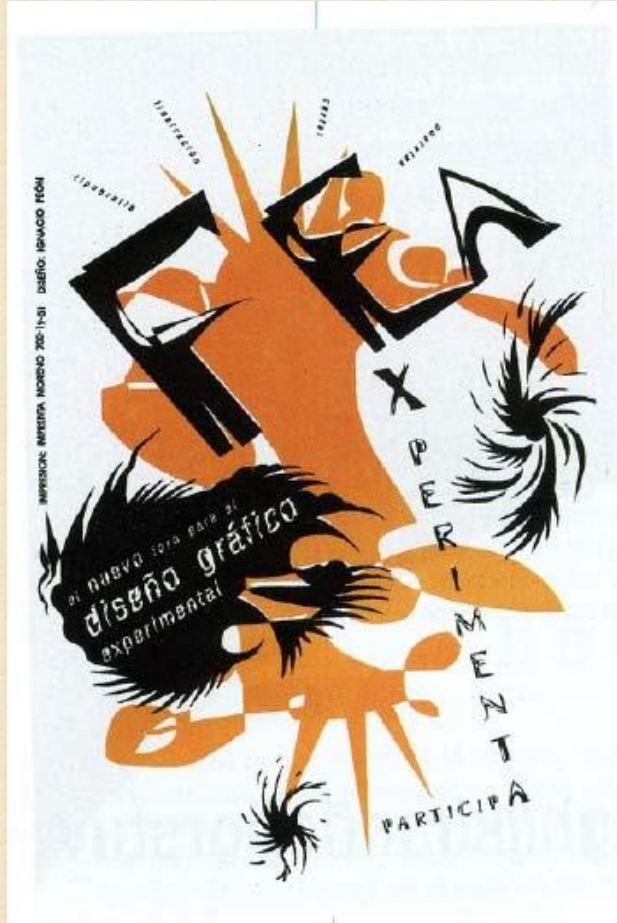
Leonel Sagahón



- Otros diseñadores destacados de este período son:
 - Nacho y Mónica Peón (Igloo)
 - Domingo Noé Martínez y Yolanda Garibay (La Fe Ciega)
 - Sonia Romero y Julio Carrasco (Zoveck)
 - Jorge Alderete (Doctor Alderete)
 - César Evangelista (Mr. Kone)
 - -Manuel Monroy



Nacho Peón



Mexican Gothic

Por Nacho Peón

Para todos aquellos que nunca pensaron que llegara a existir una tipografía con la referencia del nombre de nuestro país, este pretencioso diseñador la bautiza en la catedral de Fontographer con el título de Mexican Gothic. Influenciada por la arquitectura mexicana colonial, esta fuente de estilo ornamental, trazo regular y armónico, se caracteriza por el elemento que parece un patín desfasado en la parte central del cuerpo de la tipografía, que le confiere además un cierto carácter prehispánico.

A B C D E F G

H o l o r o s a

Por Nacho Peón

Para aquellos que les gusta la tortura, Nacho Peón les presenta el resultado de la experimentación sobre una helvetica alegremente "torturada". Esta fuente entra en el estilo de tipografías emotivas, de trazos irregulares y espontáneos, en donde el equilibrio del cuerpo de la letra está en el balance de la figura y fondo. El acierto de la fuente descansa en el nivel de comunicación que se logra a través de un carácter caligráfico logrado mediante el uso de una computadora.

A B C D E F

L a b a s t a r d i t a

Por Alfonso Acosta

En este caso Alfonso asume a su hija ilegal como la bastardita, híbrido tipográfico de quién sabe que madre, de estilo emotivo y trazos irregulares que posee una notable carga de transgresión, y no podía ser de otra manera pues ella constituye la esencia misma del proyecto de Fea. Lamentablemente y como toda cosa ilegal esta tipografía carece de bajas, lo que limita su aplicación.

A B C D E F

I n c o m p l e t a

Por Nacho Peón

No podía faltar la fuente inconclusa que sería terminada como muchos de nuestros trabajos para el día de mañana, es así como Peón nos presenta su fuente incompleta fuente que manifiesta el humor y la soltura con que es llevado todo el proyecto Fea, de trazos rectos y asimétricos que sorprenden por su sencillez y libertad; influida por las características de las fuentes egipcias como como se observa en la terminación de sus patines. Creo que esta sería una fuente limitada en cuanto a sus usos, podría funcionar muy bien en títulos, subtítulos y hasta en secundarias, pero seguramente presentaría problemas de cansancio y legibilidad si se utilizara como mancha tipográfica.

A B C D E F

FEBRERO 2007

marie claire

CASARSE
DE BLANCO
¿TODAVÍA ESTÁ DE MODA?

PRETTY
HIP
KIRSTEN
DUNST

DETRÁS DE
LA CÁMARA DE SOFIA

YO LO VIVÍ
"CADA DÍA
PUEDO MOYERME
MENOS"

SUEÑO
INTERRUMPIDO
TRES HISTORIAS
DE MUJERES
QUE NO CRUZARON
LA FRONTERA

37.900 PÉDIX



Editorial Santitas S.A. de Ediciones

RELAX
LOS MEJORES
PRODUCTOS
PARA
CONSENTIRTE

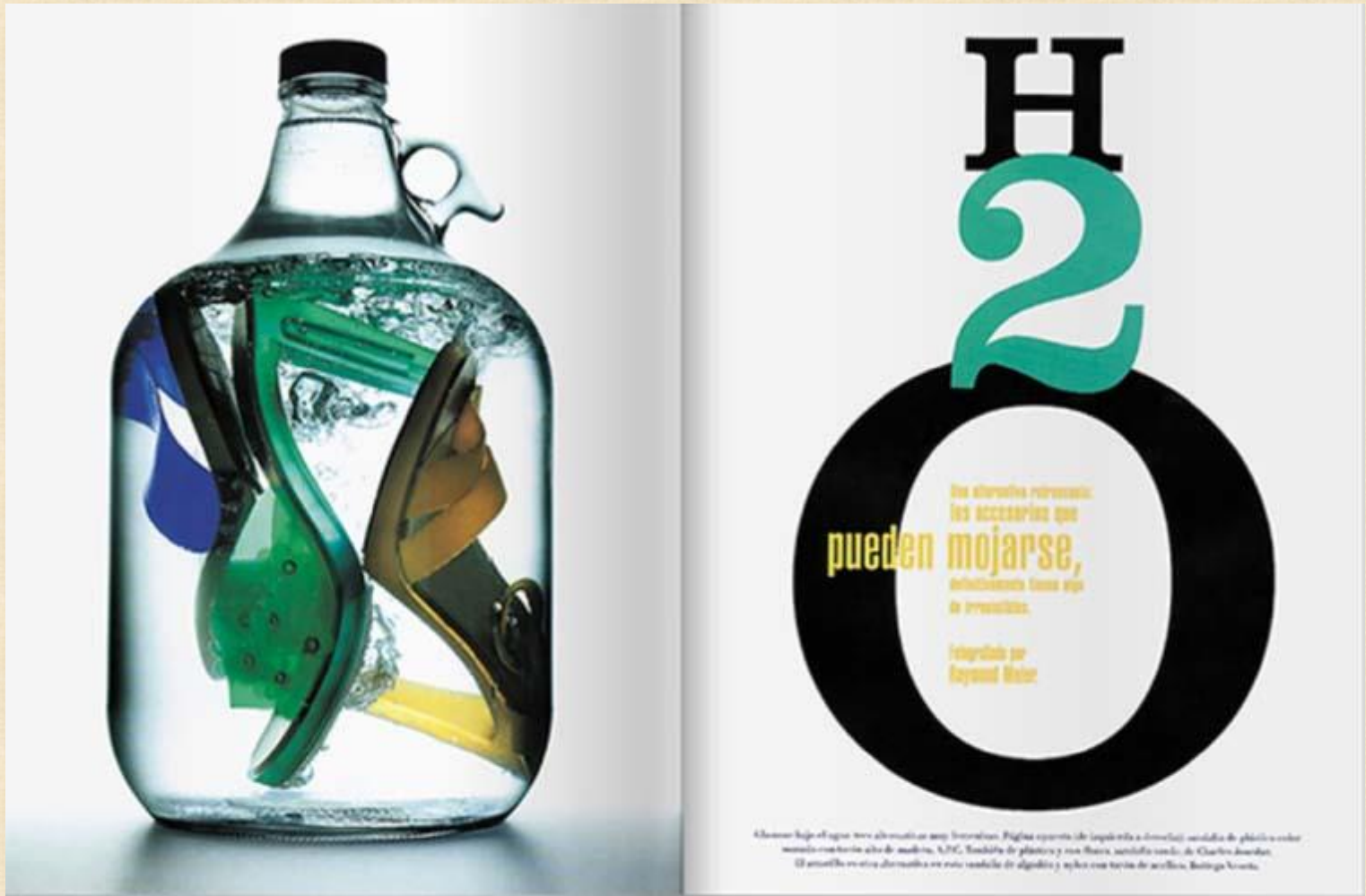
CENA
PARA DOS:
RECETAS
AFRODISIACAS

AL
NATURAL
MODA
COOL

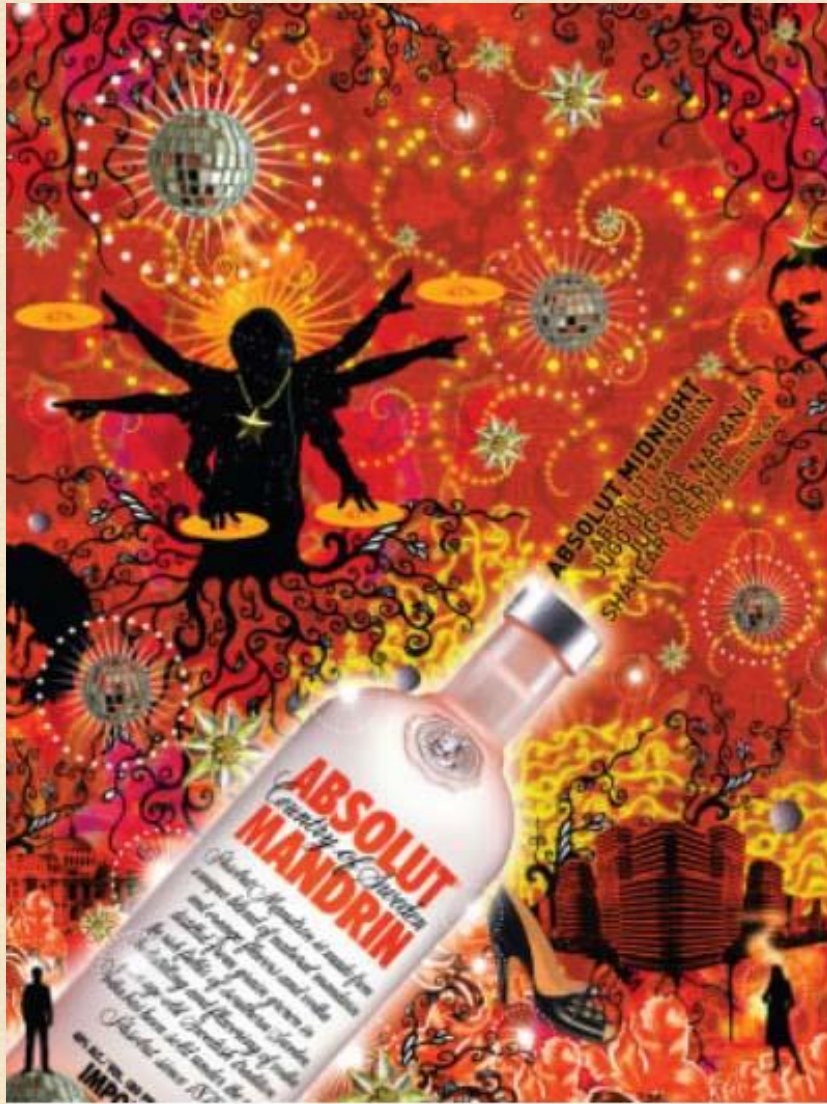
PARA
CAMBIAR DE
TEMPORADA

INFIDELIDAD
PORQUÉ NOS
DUELE TANTO

Domingo Noé Martínez



Domingo Noé Martínez



Zoveck



Dr. Alderete



Dr. Alderete



Mr. Kone



NO VENDE

TRÁFICO BAZAR / ROSA MEXICANO

BAZAR DE DISEÑO

02, 03 y 04 MARZO 2012

PLAZA RIO DE JANEIRO

ORIZABA Y DURANGO COL. ROMA 10A.M. A 8 P.M.

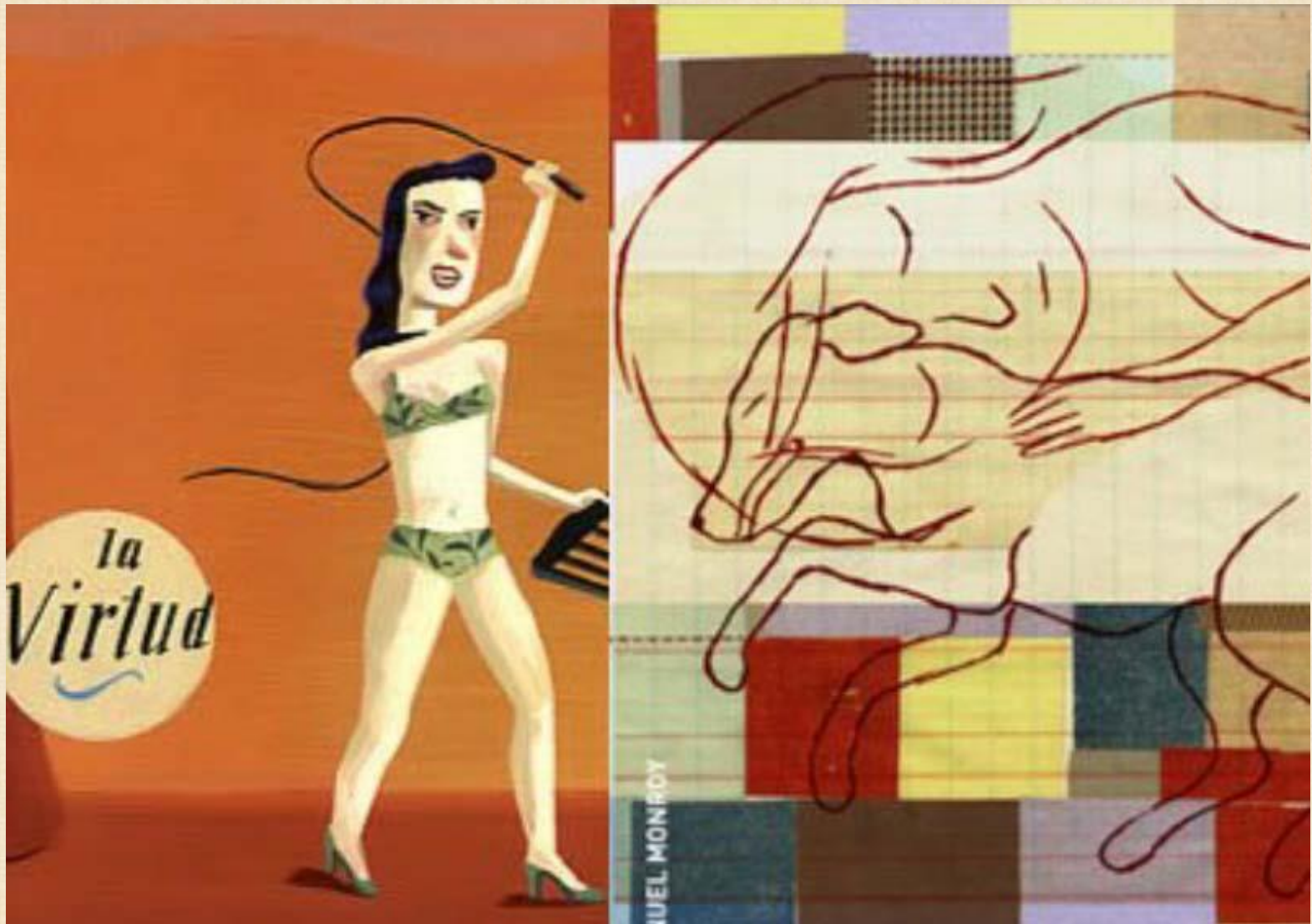
@TraficoBazar

f Tráfico Bazar / Rosa Mexicano Bazar de Diseño



MR. KONE COPYRIGHT ©. ALL RIGHTS RESERVED.

Mr. Kone



Manuel Monroy

Historia Reciente del Diseño Gráfico en México: 1968-2000



Responsable del Proyecto:
MIGUEL T. HIRATA KITAHARA

INTRODUCCIÓN

El diseño antes de los Juegos Olímpicos de México 68 era una disciplina desconocida y ha seguido un arduo camino hasta la fecha para posicionarse como una disciplina de vanguardia en la sociedad mexicana. Hoy en día el diseño gráfico es ampliamente reconocido por los distintos sectores de la sociedad y su amplia matrícula en las escuelas de diseño es una prueba de su creciente popularidad.

La utilidad del diseño gráfico es también reconocida por los sectores productivos y de servicio, que constantemente hacen uso de él, ya sea mediante los despachos de diseño o contratando a diseñadores independientes o freelance.

Existen numerosos textos sobre la historia del diseño gráfico en general y sobre algunas de sus especialidades. Estos textos son referencia obligada para aquel que quiera estudiar seriamente una disciplina como el diseño gráfico, para conocer de dónde viene y hacia dónde va.

En cuanto a la historia del diseño gráfico mexicano, se han realizado intentos, algunos infructuosos, otros no tanto, por estudiar lo que se ha hecho en nuestro país. Tenemos así artículos, entrevistas, tesis y algunos libros que por lo general no son muy conocidos. Al momento de iniciar la investigación existía un vacío en cuanto a publicaciones que hablaran sobre el tema desde una perspectiva académica.

Durante los últimos años han aparecido en el mercado varias publicaciones elaboradas de una manera más rigurosa pero aun existe la necesidad de un texto que presente la información de una manera concisa y clara, y que pueda servir como texto para los alumnos de diseño gráfico en sus clases de Historia del Diseño Gráfico en México.

El presente trabajo busca cubrir ese vacío.

OBJETIVO GENERAL

Conocer comparativamente la evolución del diseño gráfico en México a partir de sus momentos y personajes coyunturales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Hacer un estudio general sobre el diseño gráfico en México.
- Conocer la práctica y enseñanza del diseño gráfico en nuestro país, sus antecedentes y su desarrollo.
- Identificar los momentos y personajes coyunturales a su evolución, sus relaciones e influencias.
- Contribuir al mejoramiento de la docencia mediante el conocimiento histórico del diseño.

PRODUCTOS

- Apuntes y un libro de texto para apoyar las UEA's de la carrera de DCG.
- Artículos en revistas especializadas de diseño.
- Hojas biográficas de los principales diseñadores mexicanos y extranjeros.
- Videotestimonios de los principales diseñadores mexicanos y extranjeros.
- Página en internet con los datos más importantes de la investigación.

METAS

- Realizar un registro iconográfico, mediante diapositivas que posteriormente se escanearán, de los trabajos de diseño más relevantes a lo largo de la historia.
- Realizar un registro bibliográfico y hemerográfico que se almacenarán en una base de datos.
- Recopilar los textos más representativos y almacenar también en forma digital.



Algunas publicaciones sobre el diseño gráfico en México.



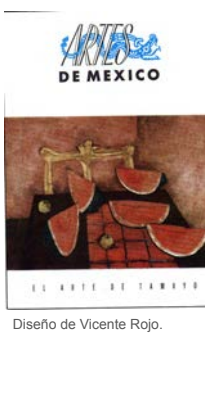
Vicente Rojo y diseñadores de la Imprenta Madero.



Logotipos de Gonzalo Tassier y Juan Manuel Aceves.



Diseños de Zimat / Design Center.



Diseño de Vicente Rojo.



Diseños de Germán Montalvo.



AVANCES Y APLICACIONES

La manera en que se ha organizado la investigación es muy simple, se ha partido de dos áreas del diseño completamente diferenciadas como son el *diseño comercial* y el *diseño cultural*, definidas así por los mismo diseñadores que han trabajado en esas modalidades y que no admiten ambigüedades, se trabaja para el sector productivo como un despacho "comercial" y con un objetivo específicamente utilitario, o se trabaja para el sector cultural, generalmente como un diseñador "independiente" y con un objetivo específicamente "no utilitario".

Hemos procedido después a abordar la enseñanza del diseño, que en nuestro país se ha llevado a cabo en las escuelas de diseño, mayoritariamente dentro de instituciones de enseñanza superior. A diferencia de otros países, en donde la enseñanza se ha realizado históricamente en instituciones derivadas de las escuelas de artes y oficios, en nuestro país la enseñanza del diseño se ha realizado a partir de las universidades.

Las escuelas de diseño han sido un factor fundamental en el desarrollo y difusión del diseño desde que las primeras generaciones de la Ibero participaron en el diseño de los Juegos Olímpicos de México 68. Al terminar su carrera, muchos de los egresados de la Universidad Iberoamericana (UIA), la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), crearon sus propios despachos y se dedicaron a promover sus servicios ante los empresarios de la iniciativa privada o antes los funcionarios gubernamentales, que todavía no sabían lo que la palabra "diseño" significaba.

Posteriormente analizamos todo lo que ha constituido la promoción y difusión del diseño. Desde las publicaciones de diseño, muchas de ellas importadas pero también con importantes esfuerzos editoriales nacionales, las organizaciones que representan a los diseñadores y promueven el diseño, los eventos más importantes que se han organizado a lo largo de estos años y las exposiciones relevantes que se han realizado tanto en museos como en galerías.

Finalizamos con una revisión del diseño "actual", un término engañoso ya que lo que podemos considerar como diseño actual en poco tiempo deja de serlo. Sin embargo, por la manera en que se fue gestando el diseño que actualmente vemos desde los 90's, podemos afirmar que existen algunas características muy definidas que identifican el diseño de los últimos años.



Algunas escuelas de diseño gráfico afiliadas a Encuadre.

RESULTADOS OBTENIDOS

Tras un arduo esfuerzo de recolección de información y material de apoyo, se trabajó en la elaboración de un texto básico el cual conllevó un alto grado de complejidad por la cantidad y diversidad de la información.

Ordenar la información, estructurarla y jerarquizarla fue un requisito previo a la redacción. Asimismo, corroborar y confrontar algunas versiones discordantes o contradictorias también fue necesario.

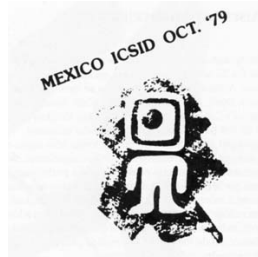
Finalmente se llegó a un texto básico del cual se partirá para dar salida a algunos de los productos y metas pendientes.

La intención es publicar este trabajo como libro de texto para el curso correspondiente de la carrera de diseño de la comunicación gráfica.

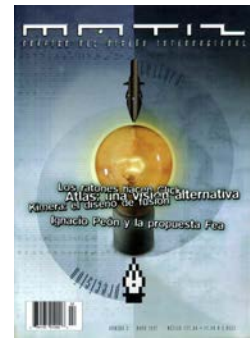
Posteriormente seguiría la elaboración de una versión final del material didáctico de apoyo como presentaciones Powerpoint, y la realización de los registros iconográfico, biblio-hemerográfico, la edición de la entrevistas y subir dicha información a internet.

Durante este tiempo ya se han escrito varios artículos relacionados en publicaciones académicas.

El texto de la publicación se terminó a finales de marzo, y se presentó a manera de reporte final de la investigación en abril, ante el Consejo Divisional de CYAD.



El congreso ICSID '79 fue uno de los primeros en realizarse en nuestro país.



La revista Matiz fue una de las publicaciones fundamentales para el desarrollo del diseño actual en México.



Hula-Hula y Kimera fueron unos de los primeros despachos de diseño con un enfoque posmodernista.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA:

Álvarez, Manuel (2008). *Diseño Industrial, Historia del Diseño Gráfico en América Latina y el Caribe*. 176-178. San Paulo: BLÜCHER.
 CODIGRAM (1991). *Diseño Mexicano Industrial y Gráfico*. México: Grupo Editorial Iberoamérica.
 CODIGRAM (1994). *Diseño Mexicano Industrial y Gráfico 2*. México: Somoano Ediciones.
 Ferruzca, Marzo et al (2009). *DISEÑO_MX (Modelado del Sistema Diseño de la Cd. de México 2009)*. México: UAM-A/ CYAD/ Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño.
 González de Cosío, María (2008). *Diseño Gráfico, Historia del Diseño Gráfico en América Latina y el Caribe*. 186-201. San Paulo: BLÜCHER.
 Martínez Leal, Luisa (1990). *Treinta siglos de tipos y letras*. México: UAM/ Tilde.

BIBLIOGRAFIA GENERADA:

Maseda, Pilar (2006). *Los inicios de la profesión del diseño en México*. México: CONACULTA/ CENIDIAP/ TESM.
 Medina, Cuauhtémoc (Cur) (1991). *Diseño antes del Diseño, Diseño gráfico en México 1920-1960*. México: Museo de Arte Carrillo Gil/ CONACULTA/ INBA.
 Rojo, Vicente (1996). *Vicente Rojo Diseño Gráfico*. México: UNAM/ CONACULTA/ Trama Visual/ Ediciones Era.
 Téllez, Eduardo y Hordóñez, Patricia (2000). *Diseñadores Gráficos Mexicanos*. México: Trama Visual/Tres Grupo 3.
 Terrazas, Eduardo y Ragasol, Tania (Curs) (2008). *Diseñando México 68 una identidad olimpica*. México: MAMI/ Landucci.
 Troconi, Giovanni (2010). *Diseño Gráfico en México 100 Años*. México: Artes de México/ UAM.
 Vilchis, Luz del Carmen (2010). *Historia del Diseño Gráfico en México 1910-2010*. México: CONACULTA.
 Hirata, Miguel (2007). *Un breve recorrido por la Historia del Diseño Gráfico en México*. México: UAM-A/ CYAD/ DEDT
 Hirata, Miguel (2008). *Los Tiempos del Diseño en Objeto, Tiempo y Espacio en la Historia del Diseño*. México: UAM-A/ CYAD/ DEDT
 Hirata, Miguel (2008). *Definiendo Estilos: Hacia una Aproximación Matricial de la Historia del Diseño en la Memoria del Coloquio Los Métodos en el Diseño y la Arquitectura*. México: UAM-A/ CYAD/ DEDT

HISTORIA RECIENTE DEL DISEÑO GRÁFICO EN MÉXICO: 1968-2000

MIGUEL HIRATA

Abril 2012




Ilustración: Ricardo Flores Andrade

Desarrollo de la Investigación



- Se aprobó el 6 de julio de 2001 por parte del Consejo Divisional de CYAD.
- Se solicitaron 3 prórrogas.
- La situación previa:
 - había algunas tesis de licenciatura de la UIA y la UNAM principalmente (70's)
 - artículos relacionados en algunas publicaciones
 - se habían iniciado investigaciones relacionadas en algunas universidades
 - algunos diseñadores habían recopilado material relevante

- 
- en general no existía nada agrupado y organizado suficientemente, ni mucho menos estaba difundido en algún medio impreso*

*Con excepción del material elaborado para los JO de México 68

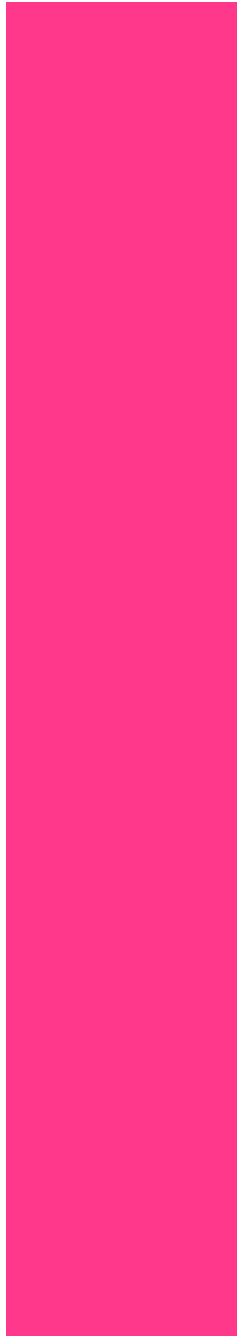
Algunos textos relevantes para la investigación:



- **Historia del Diseño en América Latina y el Caribe** de Gui Bonsiepe y Silvia Fernández (textos de María González de Cosío y Manuel Álvarez)
- **Los Inicios de la Profesión del Diseño en México** de Pilar Maseda
- **Diseño Gráfico 100 Años** de Giovanni Troconi
- **Historia del Diseño Gráfico en México 1910-2010** de Luz del Carmen Vilchis
- **DISEÑO_MX (Modelado del Sistema Diseño de la Cd. de México 2009)**, investigación del Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño/ UAM-A.

Lunes 26 de
Marzo de 2012

Se entregó el reporte final de la investigación.



"Los Juegos Olímpicos de México 68 fueron el inicio del diseño gráfico en México"

HIPÓTESIS DE TRABAJO



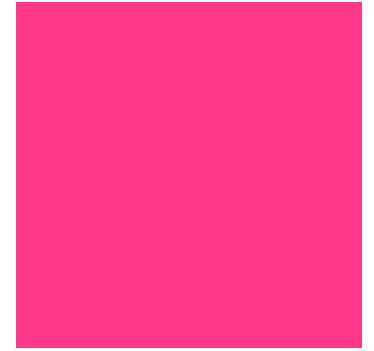
Partes de la Investigación

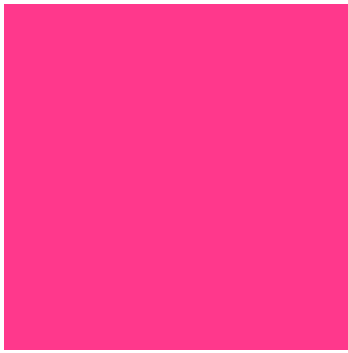
1. Juegos Olímpicos México 68
2. Diseño Comercial
3. Diseño Cultural
4. Enseñanza del Diseño
5. Promoción y difusión del Diseño
6. Diseño contemporáneo



1. Juegos Olímpicos México 68

- En 1968 el país había llegado a un nivel de industrialización, madurez social y cultural que necesitaba un escaparate internacional para mostrar sus avances por lo que un evento como los Juegos Olímpicos era ideal para lograr esos objetivos.
- A instancias del entonces presidente **Adolfo López Mateos**, se inician las gestiones para solicitar la sede de los XIX Juegos Olímpicos siendo la Cd. de México elegida como sede en 1963, en la Asamblea del COI que se celebró en Baden-Baden, Alemania.





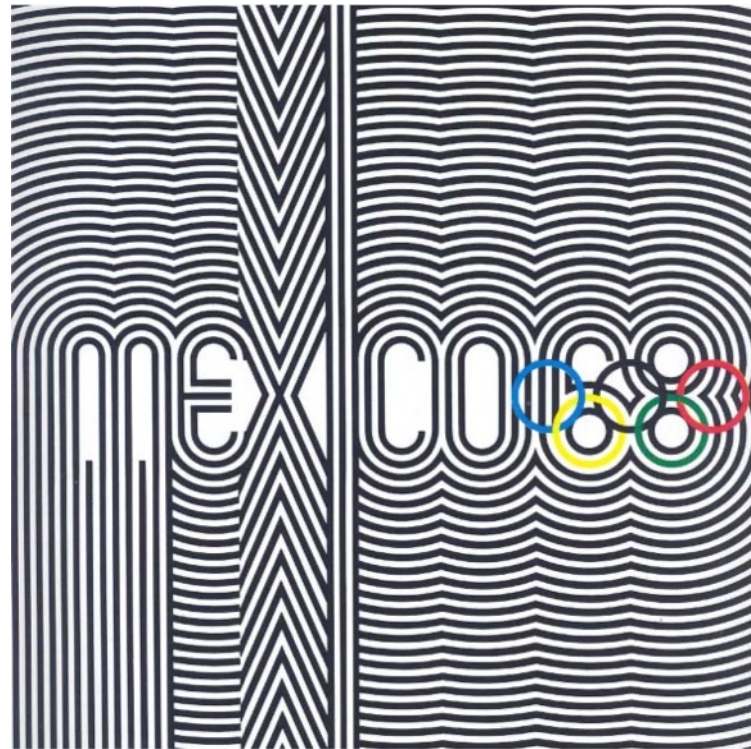
- Siendo ya presidente el **Lic. Díaz Ordaz**, fue nombrado como presidente del Comité Organizador de los juegos, el Lic. Adolfo López Mateos quien fallece unos meses después por problemas de salud y tuvo que ser reemplazado por el **Arq. Pedro Ramírez Vázquez**.



- Si bien para los eventos en general se requirió gente de las más variada formación, para el diseño de la identidad y sus aplicaciones, se tuvo un equipo nacional e internacional de cerca 400 personas entre ellos arquitectos, editores, traductores, artistas, escritores, correctores, fotógrafos, expertos en producción e impresión y cineastas.

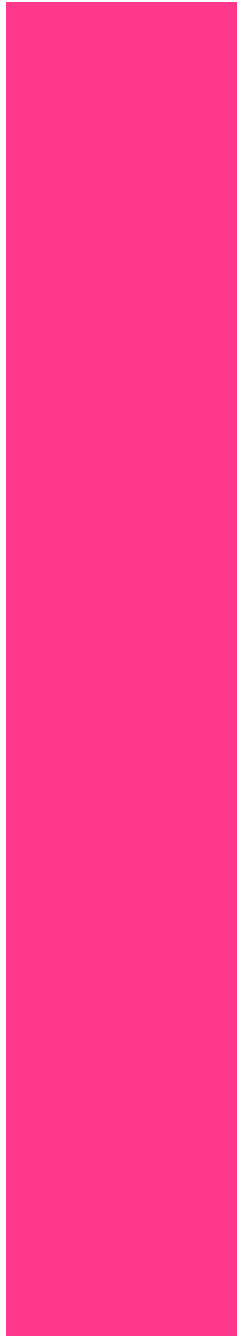
Diseño de la Identidad y sus Aplicaciones

- El logotipo oficial se basa en el arte huichol con una serie de repeticiones de la frase “México 68” que coincidiendo en la época con el op art, le da un carácter contemporáneo e internacional.



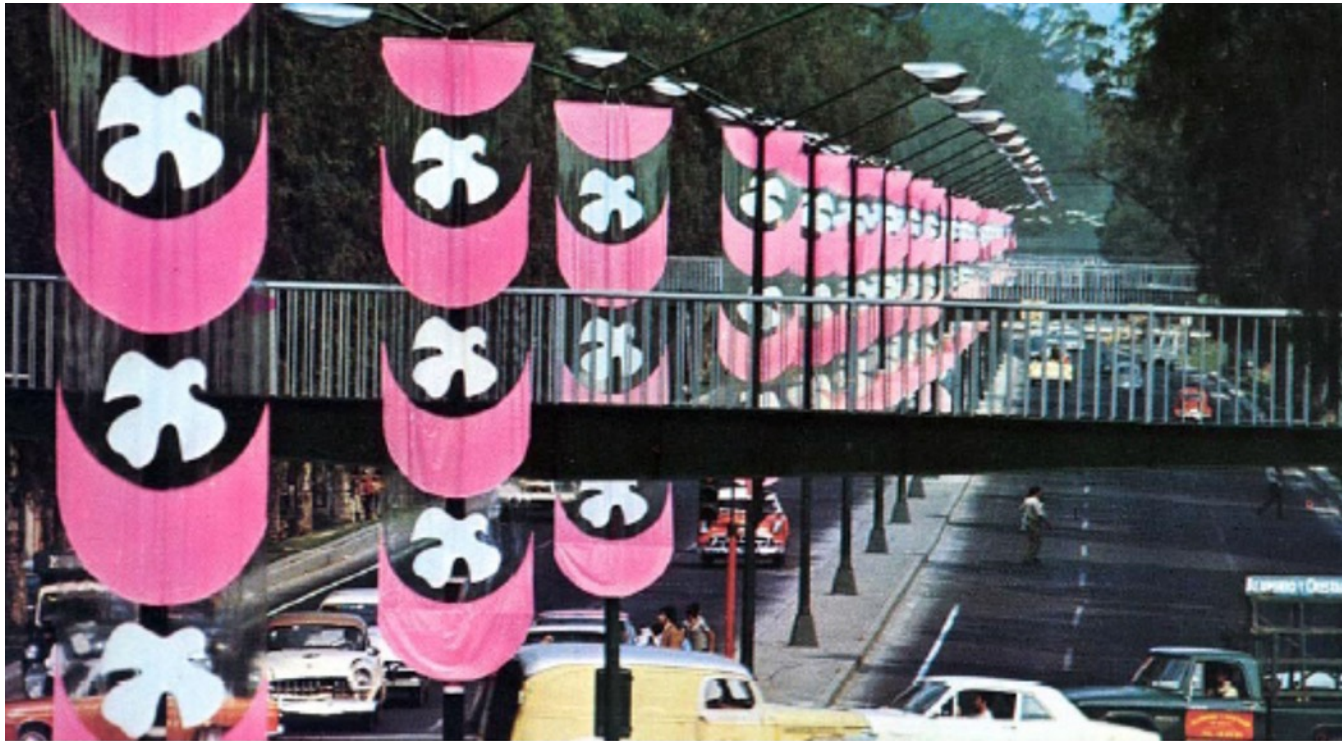
Diseño: Eduardo Terrazas / Lance Wyman

Ramírez Vázquez organizó el trabajo gráfico en 2 Departamentos, el de *Diseño Urbano* y el de *Publicaciones*, a cargo de **Eduardo Terrazas** y **Beatrice Trueblood**, respectivamente.

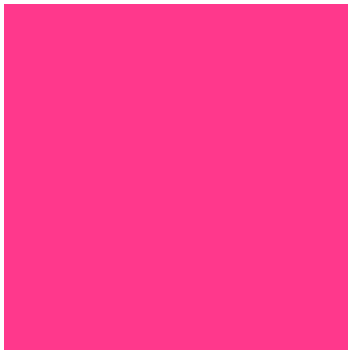


Para las sedes se utilizó una codificación de color que identificaba cada evento con un color específico. La señalización fue concebida en términos de pictogramas fáciles de identificar y que no requerían una traducción a un idioma específico.






- La identidad se manejó de manera unificada en todo el ambiente urbano a través de casetas de información, paradas de autobuses y mapas urbanos, entre otros.
- También se utilizaron una gran cantidad de banderolas colocadas en los postes de luz.



Reseña gráfica

- Para las publicaciones participaron un equipo de cerca de 200 profesionales, que realizaron boletines y reseñas olímpicas, programas deportivos y culturales, carteles promocionales, calcomanías, timbres postales, catálogos de arte, guías de galerías, panfletos promocionales, folletos informativos, menús, formularios, mapas, invitaciones, certificaciones, papel especial, diplomas, etc

- 
- *En total se publicaron 854 tipos de piezas diferentes con un total de 16'428,220 impresiones (Terrazas y Ragasol, 2008).*



2. Diseño Comercial

El *diseño comercial* tendría como principal finalidad la de promover productos o servicios que se ofrecen con un interés *utilitario*.

Desde un principio se dio una diferenciación muy clara entre los despachos de diseño y las agencias de publicidad.

Los despachos de diseño se enfocaron principalmente en los medios impresos diseñando imágenes corporativas e institucionales, empaques, carteles, folletos, reportes anuales y libros de arte.

Las agencias de publicidad se enfocaron en las campañas de publicidad en medios impresos y audiovisuales abarcando desde anuncios en periódicos y revistas, hasta spots en radio y televisión.

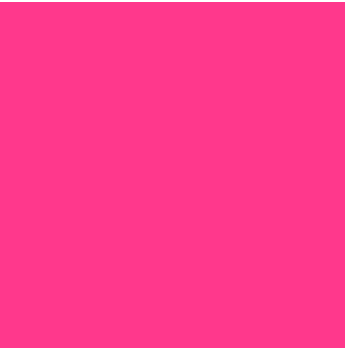


Las 3 formas en las que los diseñadores gráficos se desempeñaban (y se siguen desempeñando) laboralmente son:

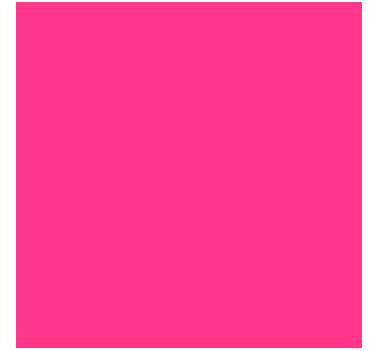
1. En los despachos de diseño.

2. En los departamentos de diseño de empresas o instituciones.

3. Como diseñador independiente o freelance.

- 
- Los clientes de los despachos eran en el sector privado *las grandes empresas nacionales y trasnacionales* del país, mientras que en el sector público *las Secretarías de Estado*.
 - Los despachos se desarrollaron teniendo como modelo el *diseño corporativo* que hacían los despachos en los Estados Unidos.
 - Aunque pueden facturar importantes sumas de dinero, tienden a ser de *pequeño o mediano tamaño* para ser viables económicamente.

- *El panorama de su desarrollo ha sido de gran movilidad, con diseñadores que se asocian y luego se separan, despachos que en algunos casos cierran o se convierten en nuevos despachos.*



Los Primeros Despachos

Entre las primeras empresas de diseño que surgen está la del **Arq. Pedro Ramírez Vázquez**, quien como complemento a su trabajo arquitectónico, empieza a ofrecer servicios de diseño industrial y diseño gráfico que pronto comienza a ser contratado tanto por organismos estatales como por empresas de la iniciativa privada (**Octavio López Márquez** es el responsable del área de diseño gráfico).

http://www.ramirezvazquezasociados.com/dise_grafico_identidad.html#



Diseño Gráfico – Ramírez Vázquez y Asociados, S.A. de C.V.



http://www.ramirezvazquezasociados.com/dise_grafico_identidad.html

Google Maps iTunes-Mex Apple Amazon YouTube .Mac Hotmail Yahoo! Yahoo! Groups UAM-A Telmex Milusacell G Mail Wikipedia My Delicious ESPACIO HDG

Apple - Start EL PAÍS: el periódico global en es... AS.com: noticias deportivas en la red Hotmail - mhk_uam@hotmail.com Diseño Gráfico - Ramírez Vázque...

- Introducción
- Arquitectura
- Diseño
- Gráfico**
- Industrial

Proyecto
Identidad Corporativa



Identidad Corporativa

Ramírez Vázquez y Asociados

DISEÑO GRÁFICO

Contacto

Página Principal

- Unos de los primeros despachos de diseño gráfico, y que se podría considerar como un referente del diseño comercial en nuestro país es *Design Center*, fundado en 1968 por **Francisco Teuscher** y **Juan Aceves**, y que con la salida de Aceves y la llegada de **Gonzalo Tassier** y **Bruno Newman** se convierte en el *Grupo Zimat* (1980), constituido por varias compañías que llegan a abarcar diversas áreas como el diseño, la comunicación, la tipografía, la computación y la capacitación.
- En la actualidad Francisco Teuscher ha continuado con *Design Center*, Gonzalo Tassier tiene su despacho denominado *Retorno Tassier* (desde 1995) y Bruno Newman junto con Marta Mejía dirige *Zimat Consultores* (desde 1984).



Diseño: Design Center

- Otro despacho destacado de la misma época es *Design Associates* que es fundado por **Donald Forseck** y **Jaime Sendra**. De 1978 a 2004 su presidente y socio principal ha sido **Eduardo Calderón**, y desde 2004 se convierte en *Emblem*.
- *Drafft Diseñadores Asociados* es fundado en 1979 por **Carmen Cordera**, quien en 1990 crea la *Galería Mexicana de Diseño*.
- Otros despachos de esa primera época son *diseñadores industriales asociados (dia)* fundado por **José Luis Bezauri**, el despacho de **Peter Ollé**, y *8008 Diseño*, fundado por arquitectos y cuyo responsable de diseño era **Fernando Mariscal**, todos estos despachos aunque desarrollando predominantemente proyectos de diseño industrial (o arquitectura) también realizan diseño gráfico.
- También tenemos al departamento de diseño de *Cartón y Papel de México* realizando predominantemente diseño de marca, etiquetas y envases.



Diseño: Design Associates

- Entre los primeros despachos internacionales que llegan a México, tenemos a *Walter Landor* (en 1973) y desde un principio se dedica a trabajar para las grandes corporaciones transnacionales. Este despacho es uno de los pioneros del *branding* en México.
- Otros despachos de diseño de esta primera etapa son *Comunicación Creativa* (1975) de **Jorge Canales** y **Raúl González**, *ReDiseño* (1978) de **Jorge Rión**, **Flavio Mendoza** y **Jesús Huesca**, *Emphasis* (1979) de **Luz del Carmen Vilchis** y **Yani Pecanins**, *Morphos* de **Octavio Casas**, **Alejandro Cruz** y **Eduardo Espinosa**, y *Signi* (1980) de **Daniel Castelao** y **René Galindo**.
- La Mtra. **Luisa Martínez** nos menciona a un despacho que no aparece en ningún texto de historia del diseño gráfico en México denominado *Dixeño*, especializado en hacer trabajos de emergencia (o "bomberazos") para el gobierno.



Diseño: Rediseño



3.Diseño Cultural

Su interés es promover actividades con una finalidad *educativa* o *cultural*.

El diseño cultural ha buscado el desarrollo de un estilo gráfico más individualizado, más nacionalista (aunque no siempre) y más cercano al arte.

El diseño cultural en México no es algo que se haya "inventado" recientemente sino que es el *producto histórico de la cultura mexicana.*

Ilustración: Roberto Montenegro y
Gabriel Fernández Ledesma

LECTURAS CLASICAS PARA NIÑOS



DEPARTAMENTO EDITORIAL
SECRETARIA DE EDUCACION

Imprenta Madero

- Surge a principios de los 50's cuando Tomás Espresate y Eduardo Naval, propietarios de la Librería Madero, crean una pequeña imprenta en la calle de Amberes (hoy la Zona Rosa).





Vicente Rojo va a ser el director artístico del departamento de diseño gráfico de la Imprenta Madero de 1961 a 1984. En los años 60's, Rojo, con el apoyo de jóvenes operarios, experimentan sus inquietudes artísticas en viñetas, marcos, plecas y grabados en metal.

En los 70's, un grupo de jóvenes se incorpora a los trabajos de diseño de la imprenta, orientados por Rojo y con una idea de "taller", en la que el trabajo individual formaba parte del trabajo colectivo. El intercambio de experiencias y la solución de problemas en forma conjunta, dieron lugar a un novedoso estilo.



U
revista
de la
universidad
de méxico




gerardo tomás allaz
juan José arreola
homero aridjis
marco antonio montes de oca
salvador elizondo
pablo gonzález casanova: *las democracias aparentes*
david levine
alberto gironella

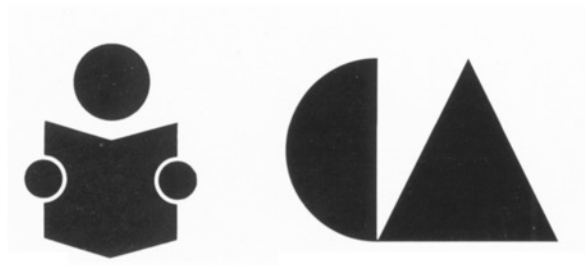
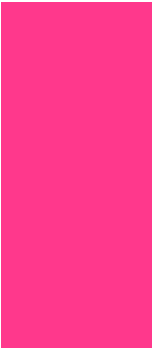
Diseño: Vicente Rojo

Juan Rulfo
EL GALLO
DE ORO
y otros textos para cine



Diseño: Vicente Rojo

- 
- Algunos de los diseñadores que participaron en esta experiencia con **Vicente Rojo** fueron **Rafael López Castro, Bernardo Recamier, Germán Montalvo, Luis Almeida, Peggy Espinosa, Azul Morris**, entre otros. **Luis Almeida** también nombra a otros colaboradores como **Adolfo Falcón, Efraín Herrera, María Figueroa, Alberto Aguilar, Pablo Rulfo y Rogelio Rangel**.



Logos: Luis Almeida

Diseño: Germán Montalvo

Podríamos decir que el momento más relevante de la Imprenta Madero es cuando en 1981 se presenta en el Museo de Arte Moderno la exposición *Grupo Madero: Diseño gráfico en la cultura*.


La Imprenta Madero va a cerrar en 1998.



Bienal Internacional del Cartel en México



- En 1988 *Troje Taller*, inicia la organización de la Bienal Internacional del Cartel en México. En 1989 se constituye *Trama Visual A.C.*, que a partir de entonces se convierte en la organizadora de la Bienal siendo su director **Xavier Bermúdez**.
- A lo largo de sus 24 años (12 ediciones), la Bienal ha tenido diversas sedes. Así durante la primera Bienal (1990) el *Museo del Chopo* fue la sede de la selección de carteles por parte del jurado internacional, el *Museo Rufino Tamayo* la sede de la premiación y el *Museo de Minería* presentó los 500 carteles finalistas de más de 40 países participantes.
- En 1991, la *Casa del Poeta Ramón López Velarde* va a ser la sede de Trama Visual y el lugar donde se va a guardar el archivo de la bienal. A partir de la Tercera Bienal (1994), el *Museo Franz Mayer* va a ser la sede definitiva para la exhibición de los carteles finalistas.

- 
- La Bienal ha manejado diversos temas como la mujer, el agua, la desertificación, la naturaleza, entre otros.
 - También ha tenido países invitados como los latinoamericanos, Polonia, Finlandia y Japón, y a partir de 1996 ha organizado encuentros de diseñadores en diversas ciudades de la República.
 - En 2006 organizó el *Primer Festival de Animación*, evento que se ha repetido en las subsecuentes bienales.
 - También ha tenido una importante labor editorial publicando los catálogos de todas las ediciones de la Bienal así como coeditando diversos libros sobre el tema, y entrevistando a más de 70 diseñadores de todo el mundo que han venido invitados al evento.



Bienal Internacional del Cartel en México

http://www.bienalcartel.org.mx/11_resultados/11.html


Google

Google Maps iTunes-Mex Apple Amazon YouTube .Mac Hotmail Yahoo! Yahoo! Groups UAM-A Telmex Milusacell G Mail Wikipedia My Delicious ESPACIO HDG

Apple - Start EL PAÍS: el periódico global en es... AS.com: noticias deportivas en la red Hotmail - mhk_uam@hotmail.com Bienal Internacional del Cartel en...

>> Selección y Premiación Conferencias Talleres Exposiciones Conciertos Ritual de Día de Muertos

SELECCIÓN Y PREMIACIÓN | Iª BIENAL INTERNACIONAL DEL CARTEL EN MÉXICO
MUSEO FRANZ MAYER / CIUDAD DE MÉXICO



PROCESO DE SELECCIÓN | BICHM

4. Enseñanza del Diseño

De las escuelas de artesanías y diseño que se fundaron en nuestro país a partir de los 20's, todas van a partir de la influencia de la Revolución Mexicana, las corrientes artísticas vanguardistas y la Bauhaus.

Las primeras escuelas en México van a ser la Escuela de Diseño y Artesanías (EDA), la Universidad Iberoamericana (UIA) y la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).



Universidad Iberoamericana

- En 1959 se funda su escuela de *diseño industrial a nivel técnico* y bajo la iniciativa del **Dr. Felipe Pardinás**.
- Dicha escuela, ubicada en la zona de San Ángel, se va a inspirar en *la Bauhaus de la etapa de Berlín*, cuando era dirigida por **Mies van der Rohe**. El primer coordinador de la carrera va a ser el Dr. Pardinás y en 1961, va a ser nombrado el *Arq. Jesús Virchez* como primer director de la Escuela de Diseño Industrial.
- En ese año se van a reestructurar los planes de estudio y se va a elevar la carrera *a nivel licenciatura* y con una duración de 5 años.
- En 1968, y bajo la coyuntura de los Juegos Olímpicos de México 68, se va a crear la licenciatura en *diseño gráfico*, ubicándose en la colonia Campestre Churubusco y con el **Arq. Pablo Rovalo** como su primer coordinador.

Escuela de Diseño y Artesanías

- La EDA inicia sus actividades en 1962 con la carrera de *diseñador artesanal* (a nivel técnico), con una duración de 4 años y secundaria como prerrequisito.
- La EDA se inspiró en las ideas de la *Bauhaus* (etapa de **Gropius**), y centró su atención en el desarrollo del oficio por lo que las prácticas se hacían en un sólo taller (cerámica, platería, esmaltes, vitrales, mosaicos, hojalatería y herrería, madera, textiles y estampado en telas).
- En 1966 se va a iniciar la carrera de *diseñador artístico industrial*, y en 1967 se va a crear dos áreas o secciones: la de *diseño* y la de *artesanías*.
- La EDA va a ser la única escuela en México que va a plantear *curricularmente* la relación entre las artesanías y el diseño, pero las continuas desaveniencias entre ambas partes va a llevar en 1980, a su separación en dos escuelas, la *Escuela de Diseño (EDINBA)*, y la *Escuela de Artesanías* (y a la impartición de sus programas a nivel licenciatura).

Universidad Nacional Autónoma de México

- La UNAM inició su programa de *diseño industrial* en 1969, a iniciativa de **Horacio Durán**. Su inspiración filosófica y pedagógica fueron la *Bauhaus*, el *Instituto de Chicago* y la *Escuela de Ulm*.
- La carrera de *diseño industrial* inició como parte de la *ENA* con un plan de estudios de 5 años, del cual el primero es común con la carrera de *arquitectura*. En 1982 se fundó la *Unidad Académica de Diseño Industrial* y en 1990 esta Unidad se convirtió en el actual *Centro de Investigaciones de Diseño Industrial (CIDI)*. A partir de 1980 se creó el *Posgrado en Diseño*, con especialidades y maestría.
- La carrera de *diseño gráfico* en la UNAM se encuentra ubicada en la *Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP)*, que es la heredera de la *Academia de San Carlos*.
- En 1971 se fundó la *carrera de artes visuales*, en sustitución de las de *pintura*, *escultura* y *grabado*. En 1973 se creó la licenciatura en *diseño gráfico* y la de *comunicación gráfica*, ésta última en sustitución de *dibujo publicitario*. En 1998 se crea la carrera de *diseño y comunicación visual*, en lugar de las dos anteriores.

Universidad Autónoma Metropolitana

En 1974 surge la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), como un modelo alternativo a la UNAM, que en esos años estaba creciendo de una manera excesiva.

Ese modelo se basaba en el *constructivismo* (la corriente educativa de vanguardia durante esa época), y aunque existía un Rector General de la universidad, cada plantel (denominado Unidad) contaba con su propio rector y un modelo pedagógico diferente y fue concebido así para evitar el excesivo centralismo que ahogaba a la UNAM. El primer rector general fue el **Arq. Pedro Ramírez Vázquez**.

En relación al diseño, la UAM aportó una serie de innovaciones importantes para su enseñanza, mismas que fueron producto de las inquietudes del **Arq. Martín L. Gutiérrez** y un grupo de entusiastas profesores:

- La creación de la *Cuarta Área del Conocimiento*.
- La carrera de diseño gráfico se llamó *diseño de la comunicación gráfica*.

- El modelo pedagógico de diseño en la **Unidad Azcapotzalco** manejó 2 elementos básicos:

- Un modelo metodológico-educativo llamado *Modelo General del Proceso de Diseño*, que se basa en los principios de la investigación científica, y que trata de dar un enfoque teórico y metodológico más integrado al proceso de diseño. Este enfoque va a permitir que el trabajo del diseñador pase de ser un trabajo en taller a una disciplina que abarca el proceso conceptual, su procesos productivo, el estudio del cliente y del usuario-perceptor.

- Un sistema educativo basado en el *Sistema Eslabonario (SI-ES)*, siendo el eslabón una unidad educativa específica a un área de conocimiento (la teoría, la metodología, la tecnología y la proyección). Cada eslabón se "eslabonaba" para formar una "cadena" cuyo eje principal era el taller de diseño.

- En el caso de la **Unidad Xochimilco**, su modelo pedagógico se basó en el *Sistema Modular*, un sistema que organizaba el conocimiento no como cursos aislados sino de una manera más unificada (el módulo), se vinculaba con problemas de la realidad, que se convertían en el *Objeto de Estudio*, y se abordaban con un enfoque interdisciplinario. El trabajo en clase era mayoritariamente colectivo, coordinado por el profesor del módulo, utilizando el método científico, y cuestionando y razonando más que memorizando.
- La carrera de diseño de la comunicación gráfica en la Unidad Xochimilco se caracterizó en sus inicios por su combatividad y su interés en las causas sociales (tal vez en demérito de una formación más profesional), fenómeno que se fue modificando al paso de los años, en los que se ha buscado una formación más equilibrada entre lo social y lo técnico.



encuadre

- En febrero de 1991 se constituye oficialmente la Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, *encuadre*.
- La labor de *encuadre* ha sido fundamental al agrupar a las principales escuelas de diseño gráfico del país. También ha organizado cada año a partir de 1990, un *Encuentro Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico* y un *Congreso Académico de Escuelas de Diseño Gráfico*.
- Los Encuentros de Diseño, presentando conferencias magistrales, mesas redondas, talleres y exposiciones, han sido espacios de intercambio académico invaluable entre las escuelas de diseño, sus maestros y sus alumnos, y han contribuído de manera importante a elevar el nivel del diseño en el país.



Las escuelas fundadoras de ENCUADRE son:

- **Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes**
Segundo Pérez Cuevas
- **Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México**
Adrián Flores
- **Universidad Anáhuac México Norte**
Luis Antonio Rivera Díaz
- **Universidad Anáhuac México Sur**
Francisco Fuentes de la Vega†
- **Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco**
Liliana de Lassé
- **Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco**
Jorge Humberto Guzmán Aldaco†
- **Universidad de las Américas Puebla**
Luis Carlos Herrera
- **Universidad Iberoamericana**
Abelardo Rodríguez González
- **Universidad Intercontinental**
Marcela Castro Cantú
- **Universidad La Salle**
Laura León
- **Universidad Simón Bolívar**
Miguel Ángel Aguilera

Socios numerarios fundadores y sus representantes al 6 de febrero de 1991
FUENTE: ENCUADRE

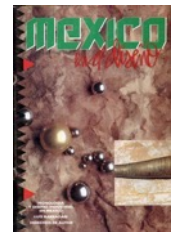


5.Promoción y Difusión del Diseño



a.Publicaciones

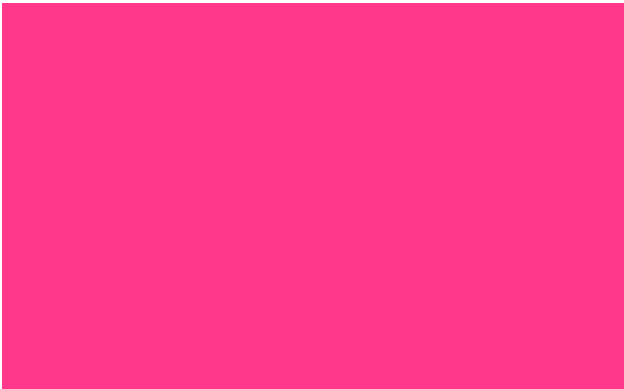
- Entre las primeras revistas de diseño gráfico mexicanas se recuerdan los casos de la revista *Creatividad* (1975) enfocada al diseño de marcas, símbolos y logotipos, y la revista *Magenta* (1982), esta última editada en Guadalajara y fundada por **Felipe Covarrubias** y **Mauro Kuntz** (siendo Covarrubias el diseñador de la revista).
- Posteriormente en los 80's tenemos las revistas *México en el Diseño* editado por **Luis Moreno** y **Jorge Mañón**, *Dediseño* de **Luis Moreno** y *Dx* de **Arturo Acosta**; para los 90's, las revistas más prestigiadas fueron *a! diseño* (1991), fundada por los hermanos **Antonio** y **Rafael Pérez Iragorri**, *Matiz*, fundada por **Álvaro Rego**, con un concepto innovador de diseño gráfico con **Domingo Martínez** como director de arte, y *Lúdica* (1997) fundada por **Xavier Bermúdez**, vinculada a Trama Visual y a la Bienal Internacional de Cartel de México.
- En la actualidad, una de las revistas que ha conseguido mantenerse hasta la fecha es *a! diseño*, constituida como uno de los referentes obligados entre la comunidad de diseñadores; *REdiseño* (2007) con origen en Jalisco, pero de circulación nacional; y otras publicaciones más "modestas" (en cuanto a su producción) como *NeoPixel*, *Eneo* y *Tiypo* con formatos pequeños, entre los esfuerzos más representativos del campo.



Organizaciones de Diseño

A lo largo de estos años se han creado agrupaciones con fines e intereses diversos. Una de las primeras organizaciones de diseñadores que surgió fue el llamado *Diseñadores Industriales, Instituto Técnico Político Nacional* (1973), fundado por **Alejandro Lazo Margáin**, con una finalidad eminentemente política y que obtuvo para México la sede del XI Congreso de ICSID.

Otras organizaciones que se han mantenido hasta la fecha, pese a la dificultad para hacerlo, han sido el *Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México (CODIGRAM)* y la *Academia Mexicana de Diseño*.



- El CODIGRAM se funda en 1975 con el propósito de difundir y promover el diseño mexicano abarcando tanto a diseñadores industriales como gráficos. Esta asociación busca una representación gremial y fortalecer la cultura del diseño. La *Academia Mexicana de Diseño* surge posteriormente en 1981.
- Respecto al diseño comercial, la organización que agrupa a los despachos y profesionales más reconocidos de diseño desde 1985 es QUORUM. Esta asociación ha buscado desde sus inicios proteger las condiciones en las que trabajan los despachos de diseño promoviendo los principios de *calidad, costo y ética* para el ejercicio de la profesión.
- Además otorga el *Premio Quórum*, el cual se lleva a cabo anualmente para promover la calidad y creatividad de los diseñadores, fotógrafos, ilustradores y estudiantes a nivel licenciatura, reconociendo e impulsando el quehacer de los diseñadores mexicanos, y teniendo como jurado a reconocidos representantes del medio.



Eventos de Diseño

- Un evento coyuntural para la consolidación del diseño después de los Juegos Olímpicos de México 68 será el *XI Congreso Mundial del ICSID* (Consejo Internacional de Sociedades de Diseño Industrial), cuya sede había sido obtenida por el Centro de Diseño del IMCE, pero al ser cerrado éste en 1976, es CODIGRAM la que toma la responsabilidad del evento y nombra a Alejandro Lazo Margáin como su organizador. El evento se lleva a cabo en 1979.
- Otro evento internacional importante es el *V Congreso ALADI*, evento a nivel latinoamericano cuya sede le es otorgada a México para la 5a. edición, que se celebra en 1991 y cuyo responsable en su organización es **Sergio Rivera Conde**.




Dentro de una perspectiva exclusiva del diseño gráfico, un evento que en 2012 llegará a su 12a. edición, es la *Bienal Internacional del Cartel en México*, que se ha convertido a lo largo de 24 años en un escaparate del cartel a nivel mundial.

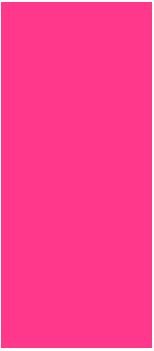
La revista *a!* también realiza desde hace varios años su *Conferencia Internacional* que se ha transformado en un congreso y en el que se invitan a las más grandes personalidades del diseño a nivel mundial.

encuadre, que desde sus orígenes organiza el *Encuentro Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico*.

CODIGRAM también organiza en 1990 su *Primer Congreso y Exposición Nacionales de Diseño*, que abarcaba conferencias, mesas redondas y exposiciones. A inicios del 2000 se organizaría el *Foro de Diseño y Expo Diseño* que duraría varias ediciones.



- 
- En cuanto a los Premios de Diseño, que constituyen un reconocimiento especial a la trayectoria y la labor de los diseñadores premiados, uno de los primeros premios otorgados en México a partir de 1970 fue el *Premio Nacional de Diseño* del IMCE. En épocas más recientes, tenemos entre otros el *Premio Nacional de Diseño*, el *Premio Quorum* y el premio *a! Diseño*.

- 
- Entre los museos que han presentado exposiciones de diseño gráfico en la Cd. de México tenemos al *Museo de Arte Moderno (MAM)*, el *Museo Rufino Tamayo*, en su momento el *Centro Cultural Arte Contemporáneo* (patrocinado por Televisa), el *Museo Carrillo Gil* y el *Museo Nacional de las Artes*. En la actualidad el *Museo Franz Mayer*, que se ha destacado por sus exposiciones de diseño y artes aplicadas, y el *Centro Cultural de España*, entre otros.

También tenemos el caso del *Museo Mexicano del Diseño (MUMEDI)*, que aunque todavía no realiza funciones de museo en forma, sí ha sido un importante promotor del diseño contemporáneo de nuestro país.





06. Diseño Contemporáneo

El diseño realizado por los jóvenes diseñadores mexicanos a partir de la década de los 90's y conectados a las corrientes posmodernistas del diseño gráfico mundial.

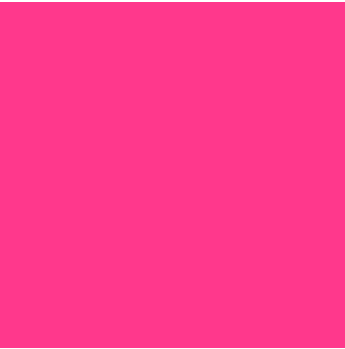
En el diseño gráfico internacional el *Posmodernismo* es un movimiento que busca romper con el estilo internacional, sus diseñadores desafían el orden y la claridad del diseño moderno y funcionalista.

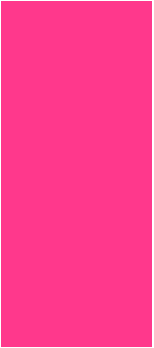
Es un movimiento subjetivo e incluso “excéntrico” en el que el diseñador es un artista que deja fluir su intuición y su sentido lúdico y hace las cosas “porque se siente bien”.

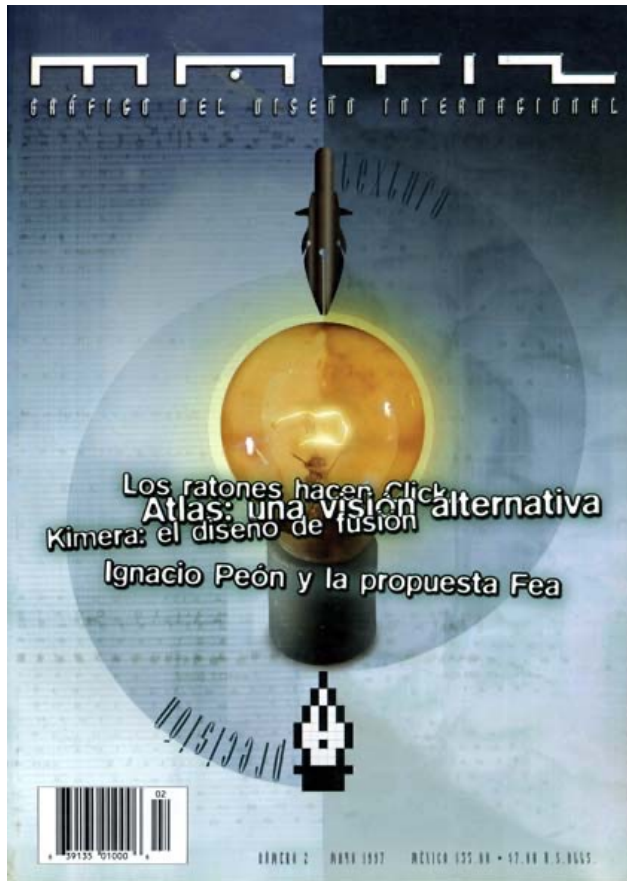
Este movimiento va a tener una enorme influencia de la tipografía, la cual se va a utilizar no sólo como un elemento de lectura sino como un verdadero elemento de comunicación que va a funcionar como una imagen.

También va a ser un movimiento identificado con la cultura popular y urbana de la sociedad actual.



- 
- Estos diseñadores se fueron gestando en las escuelas de diseño, donde podían experimentar en sus trabajos escolares sin tener que depender de los caprichos del cliente y utilizando la computadora como elemento que les permitía experimentar con una enorme facilidad y de manera hedonista.

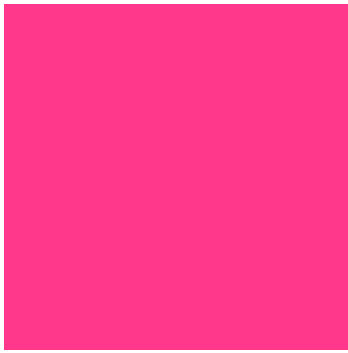
- 
- Estos diseñadores van a comenzar a diseñar para publicaciones, portadas de CD's, la televisión y el internet, y van a diseñar para un mercado de jóvenes que se identifican y aprecian este estilo gráfico desparpajado, muy variado y sin reglas.



Se podría decir que uno de los detonantes para su popularización en México es la *Revista Matiz* (1997), fundada por **Álvaro Rego** y diseñado por **Domínguez Martínez**, joven diseñador que había demostrado su capacidad creativa y de experimentación en la revista *Casa del Tiempo* y luego como director de arte en *Harper's Bazaar*.

Matiz, una revista no sólo audaz por su diseño, sino por su concepto como publicación de diseño mensual y en selección de color, se convirtió en el portavoz de ese estilo nuevo con el que se hacía diseño en el mundo, y tuvo un éxito inmediato entre los jóvenes diseñadores mexicanos (sobre todo los estudiantes).

- 
- Entre algunos de los primeros despachos de diseño que surgen bajo esta nueva visión están *Kimera*, *Hula+Hula* y *La Máquina del Tiempo*.



- *Kimera* (1994) es un despacho constituido actualmente por **Gabriel Martínez Meave** y **Tatiana Oliver**, y que se ha enfocado en el uso creativo de la tipografía, la caligrafía y la ilustración.



- *Hula+Hula* (1996) es un despacho de diseño gráfico formado por **Quique Ollervides** y **Javier Ramírez "Cha!"**, enfocado principalmente a la industria del entretenimiento.
- *La Máquina del Tiempo* (1996) es fundada por Alejandro Magallanes y Leonel Sagahón.



Conclusiones

Aunque el diseño gráfico no nació de una manera espontánea en el año de 1968 porque nuestro país ya tenía una tradición gráfica muy importante desde la Colonia, ese año fue fundamental para su surgimiento plenamente como diseño, una profesión con características e identidad propias, muy diferentes a la del dibujante publicitario de la época y a la del arquitecto.

Respecto a nuestra hipótesis de trabajo:

"Los Juegos Olímpicos de México 68 fueron el inicio del diseño gráfico en México"



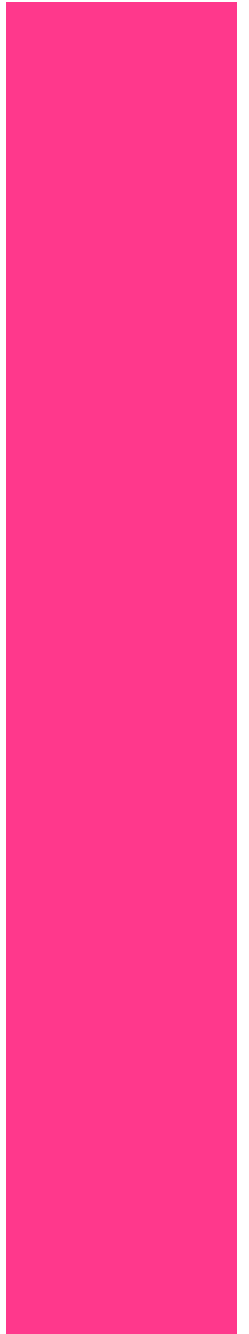


Todo lo que se desencadenó a partir de ese año tendría que ser reconocido por lo que mi conclusión respecto a la hipótesis es que:

"A partir de los Juegos Olímpicos de México 68 la profesión del diseño gráfico en México se desarrolló y consolidó "

En su editorial del No. 19 de la revista *deDiseño*, Luis Moreno resume de una manera muy esclarecedora, la percepción de la comunidad de diseño hacia lo que representaron los Juegos Olímpicos de México 68:

Tras 1968, la sociedad mexicana se percató del diseño, unos lo asimilaron y se entusiasmaron y otros no; el hecho es que a partir de ese momento se multiplicaron las escuelas, los profesionales, los despachos, los clientes. Se formó inevitablemente un gremio y se iniciaron las actividades, expos, foros, congresos; a veces con mayor intensidad, a veces con menos.



Informe del periodo sabático del Mtro Miguel Hirata

2 mensajes

[Redacted]@gmail.com>

27 de octubre de 2023, 13:04

Para: Director de Ciencias y Artes para el Diseño <dircad@azc.uam.mx>, OFICINA TECNICA DIVISIONAL CYAD - <consdivcyad@azc.uam.mx>

Buenas tardes Mtra. Areli, te envío el informe de sabático del Mtro. Miguel Hirata, el cual disfruto del 13 de septiembre de 2010 al 12 de julio de 2012 y que no había sido presentado oportunamente, para que me hagas favor de enviarlo al Consejo Divisional para su revisión y aprobación. Saludos.

Luis Soto Walls



Documentación de Informe de Sabático de Miguel Hirata.pdf
14277K

Director de Ciencias y Artes para el Diseño <dircad@azc.uam.mx>

27 de octubre de 2023, 20:09

Para: OFICINA TECNICA DIVISIONAL CYAD - <consdivcyad@azc.uam.mx>

Estimada Lic. Lupita,

Te envío la solicitud del periodo sabático del Mtro. Miguel Hirata, para darle seguimiento con la Comisión correspondiente.

Saludos cordiales,

A r e l i

[El texto citado está oculto]



Documentación de Informe de Sabático de Miguel Hirata.pdf
14277K