

50 años de diseño gráfico mexicano, narrativa y justicia social

Ivonne Lonna (*)

Actas de Diseño (2025, abril),
Vol. 49, pp. 93-95. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: febrero 2025
Versión final: abril 2025

Resumen: México tiene una tradición gráfica amplia, enriquecida de la imaginería cultural global en los años recientes, que han forjado una identidad visual propia. Autores como López Castro, Rojo y Tassier trabajaron la gráfica antes de que se formalizara como disciplina en 1968, mismo año en el que el país fue sede de los Juegos Olímpicos, coincidencia de grafía y denuncia social, explorada en la exhibición *Layout México: "Narrativas de la Inconformidad"*, Ibero, 2018.

Palabras clave: Diseño gráfico - México - Justicia social - Narrativas gráficas

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 95]

Introducción

El diseño gráfico en México se instauró como una disciplina formal en 1968 en la Universidad Iberoamericana, el mismo año en el que se llevaron a cabo los Juegos Olímpicos, esta coincidencia marcó un paralelismo de grafía y denuncia social. Esta se convirtió en una característica del diseño nacional en lo que se refiere a lo visual, en el que varios de sus personajes (artistas, ilustradores, diseñadores) quienes han trabajado en la contribución de imágenes gráficas que nos dan una identidad en el área. También, muchos de ellos, en la exploración del diseño editorial o de la creación de narrativas gráficas primordialmente, han realizado manifestaciones gráficas que muestran las inconformidades sociales, sus imágenes de denuncia de las injusticias se han extendido y usado para sumarse a las causas por un mejor país o una mejor sociedad, México tiene una tradición gráfica amplia que se ha enriquecido de la imaginería cultural global y del *social media* en los años más recientes, pero se ha forjado a través del tiempo una identidad visual; autores tan solo por citar algunos ejemplos, están José Guadalupe Posada, Tina Modotti, Fermín Revueltas, José Juan Tablada, Francisco Díaz de León o Jean Charlot que destacan por su talento artístico gráfico y narrativo. La explosión del diseño gráfico en el mundo en el siglo XX propició la creación narrativa a través de imágenes, que con el tiempo generó una nueva identidad, en México fue cercana al arte como la producción de Rafael López Castro o Vicente Rojo y en otros casos fue hacia la publicidad, como lo hizo Gonzalo Tassier.

El diseño de narrativas gráficas ha estado abierto al mundo en la recepción de ideas, al intercambio y a la incorporación de las visiones extranjeras para enriquecer la cultura y modelar nuevos imaginarios que la gráfica exhibe en su producción. Por lo anterior y de manera concreta en México, los libros álbum, novelas gráficas, fotolibros y animaciones digitales contemplan nuevos temas multiculturales, globales, distintas representaciones de los juegos y cantos populares, reinterpretaciones de la cultura prehispánica con una perspectiva contem-

poránea, nuevos personajes, nuevos héroes (ficcional, de la sociedad contemporánea o del México moderno) o tratamientos de diseño editorial que juegan en el espacio con las retículas, la tipografía o el color que estén en tendencia según la época de creación. Vale la pena reconocer que artistas visuales no quedan excluidos, también entran en la creación narrativa, pero se apoyan del diseño gráfico para la elaboración de un producto literario contemporáneo.

Considerando los aspectos anteriores, la exposición curada bajo mi autoría, *Layout México. "Narrativas de la inconformidad"*, en el que participaron alumnos de la Universidad Ibero Americana en su Centro de Exploración y Pensamiento Crítico en 2018, estuvo dividida en 3 segmentos que evidenció esta relación del diseño gráfico mexicano: la primera que narró el lenguaje básico del diseño gráfico a través de los elementos visuales y la esencia social de la disciplina en el país. El signo, unidad mínima en la comunicación gráfica, se representó con "El juego" (2017-2018) de Carlos García de la Nuez, la obra es una metáfora de estar aquí, convivir socialmente con la política, con los mercados, con la sexualidad, con todo lo que nos rodea... ¿Qué somos? ¿Hacia dónde vamos? A continuación, la estructura áurea, la ubicación en el espacio de los elementos visuales de manera armónica expuso Vicente Rojo con su "Jaque Mate" (2010), obra literaria acompañada de una entrevista en video que diseñé para el artista, Rojo platicaba con el espectador su actividad como pionero del diseño gráfico en México, cuando aún no existía la disciplina en el país. Al fondo del mismo espacio, Tania Heres expuso "El poder de la creación" (2017) en la que evidenció radicalmente el trazo de la sección áurea y a su lado, Fernanda Castro expuso "Abecedario" (2018) un alfabeto ilustrado que juega con las formas y la composición, cada letra representa una acción u objeto que al nombrarlo inicia con esa letra. Opuesto a este montaje de obras, el espacio se tiñó de rojo como metáfora de los inicios del diseño gráfico en México, pues mientras se comenzaba la disciplina y se ilustró con la museografía el lenguaje básico de la misma, al mismo tiempo se evidenció la vena social que tiene en México.

Corría la sangre de jóvenes universitarios que luchaban por sus ideales en 1968 contra el gobierno el mismo año que los Juegos Olímpicos se celebraban en nuestro país y se abría la carrera de diseño gráfico en la Universidad Ibero Americana, por ello se exhibió obra de Alejandro Magallanes con un alfabeto que recopiló de diversas tipografías de volantes del movimiento estudiantil y carteles alusivos que diseñó retomando la gráfica de la época. En esa misma sala, Carmen Cordera Lascrain, directora de Galería Mexicana de Diseño, expuso “Vórtice” (2018), reloj que hace alusión al transcurrir del tiempo de los 50 años de expresión, al arte cinético de los años sesenta, a las protestas juveniles y a las manifestaciones sociales. La transición hacia el quehacer de narrativas gráficas estuvo a cargo de Gonzalo Tassier con la instalación “Lo cotidiano” (2018) en la que se apreciaba el espacio de trabajo, de inspiración y de ser de este pionero del diseño gráfico en México. Esta instalación abría el paso a la imaginación, en tanto todo puede materializarse en la gráfica, pero que también todo objeto, persona o espacio que se imagina puede ser más complejo al narrarse dentro una historia. De esta manera la imaginación estuvo representada por “Secuencia de *gifts*” (2018) de Jaime Martínez, junto con María Ponce y su colección “Gabinete de Curiosidades Naturales” (2018) en la que la naturaleza juega un papel fundamental en la creación, en el orden universal, por lo que la autora a través de sus prendas mostró su proceso de trabajo en el que los libros son motivos de inspiración de moda, en otras palabras, los libros —de taxonomía de insectos y plantas— desatan una narrativa que se viste.

Con ese tránsito de imágenes la narrativa gráfica fue surgiendo en el espacio museográfico. La segunda parte de la exhibición estuvo conformada por diversas salidas que estas narraciones han encontrado tanto en versión impresa como digital, por ello recorriendo por bocetos se llegaba hasta un libro de cómic titulado “*The Chest of Visions*” (2017) del cual el diseño de personajes e ilustración son de José Carlos Gutiérrez para el libro de ficción juvenil de Tim Ferguson. De ahí el espectador se trasladaba del papel a la animación digital (*stop motion*) en la que se exhibió “*Touched*” (2015) y “*Chair*” (2016). Otra narrativa gráfica fueron las 5 fotos libros de Erika Ruiz Vitela titulados “Esperando te encuentres muy bien” en la que ella misma realizó la fotografía. Evelyn Arizpe y *The Young Writers and Illustrators Society of Glasgow* expusieron dos libros álbum “*Fears*” (2017) y “*Leaving Glasgow in a Hurry*” (2017), realizados por niños migrantes en los que se trata el tema de la xenofobia en sus narraciones.

El último bloque de la exposición estuvo conformada por ilustraciones, fotografía, video y moda que abordaron los temas: irregularidades en los procesos electorales, migración, feminicidios, diversidad y género. De esta manera, el colectivo “Yo soy 132” expuso fotografías, ilustraciones y carteles que se crearon con este movimiento estudiantil que surgió en la Universidad Ibero Americana en el año 2012; la memoria visual de este grupo forma parte ahora de la historia reciente del México joven que denuncia el abuso del poder en la contienda electoral. Por otra parte, se expuso “Tú no

existes” (2001-2002) intervención urbana colectiva y anónima concebida por Deyanira Torres y Pepe Rojo que con carteles, calcomanías y otros medios cuyo objetivo es sacudir al público de la comodidad de la supuesta identidad a la que cada quien se apega, dejando escapar otras posibilidades de ser y otras interpretaciones para el sí mismo. Durante su primera etapa, se pegaron aproximadamente 13,00 carteles y se repartieron 16,000 calcomanías en 7 ciudades diferentes del país, a partir de 16 diseños originales, durante seis meses, de finales del 2001 al principio del 2002. Los diseñadores/artistas que colaboraron con carteles fueron Miguel Murillo, Ignacio Peón, Nuria González Pie, Mónica Peón, Bernardo Fernández BEF y Jorge Alderete.

El núcleo de migración estuvo conformado por Alejandro Magallanes y su ilustración “Migración” (2012), con la que denunció el fenómeno de desplazamiento en una sala que exponía lo que esta acción conlleva. También participó con la obra “América continente” (2017) Susana del Rosario, en la que explora el mapa del continente americano a través de collages realizados sobre mapas escolares que evocan lo decolonial, la feminización, el despojo y los procesos de formación y la entrada de América al mapamundi. “Las familias juntas” (2018) ilustración de Plumbago mostró el despojo de padres e hijos en el fenómeno migratorio en contraste en el espacio de exhibición con Trump dentro del mismo espacio, el cual es una ilustración de Caroline Reilly en la que materializó su propia interpretación política, exagerando los gestos que más identifican a este personaje. Por último, Lucía Cristerna Aragón también formó parte de este núcleo temático con grabados “Encuentros dobles” (2018) de la serie “Visiones del momento” en la que ha investigado sobre las creencias que tienen algunas culturas sobre lo que pasa cuando la vida termina, se trata de una narrativa de cuestionamientos visuales, entre mitos y trazos sociopolíticos.

El siguiente núcleo fue el de feminicidios y estuvo conformado Maldito Perrito quien realizó un grafiti en la sala de exhibición titulado “Ecatepec: cementerio de mujeres” (2018) para denunciar las muertes de Juan Carlos “N” que sin culpa confesó al menos 10 feminicidios de su autoría, esta misma ilustración la compartió en redes sociales con el #NiUnaMas. Cinthia Bolio participó con “Puras Evas: México, el país que no amaba a sus mujeres” (2017) ilustraciones publicadas en “El Chamuco” a manera de cómic feminista que expone la discriminación normalizada y cotidiana contra las mujeres en nuestro país. La ilustradora destaca en su gráfica la urgencia de atender y erradicar las violencias machistas como el feminicidio, el abuso sexual, y la violencia institucional. Por último, Alejandro Magallanes participó con tres ilustraciones, la primera “Muertas de Juárez” (2002) ilustración hecha a raíz de los feminicidios en Ciudad Juárez, Chihuahua; “México grita” (2018) ilustración para el libro de Paco Hernández y “No+sangre” (2011) ilustración de protesta por las más muertes vinculadas a la guerra contra el crimen organizado y el narcotráfico.

Por último, el núcleo de diversidad y género participaron “Diomedes Heros” con la animación... a través de

cualquier ventana, el amor es amor... (2018) en esta se mira por una ventana digital diversas parejas besándose. También formó parte de este núcleo Salo Shayo con su colección “*Roots*” (2018) que denuncia el imaginario inalcanzable de la moda, inclusiva, andrógina y orgánica. “Queso Rayones” por su parte participó con “Noche en su Universo” (2018) y “Género no conforme” (2018), su gráfica habla de la decolonización, disrupción del género y feminismo, cuestiona la normatividad y lo impuesto. Alfonso Escudero también formó parte de este núcleo con su obra fotográfica “El género como construcción visual” (2018), esta muestra de más de 180 universitarios enfrentaron a la cámara y a las preguntas cuál es su sexo y no su género, los resultados obtenidos fueron un claro desacuerdo que tienen con el rol que desempeñan o el que les fue asignado.

Referencias bibliográficas

- Gadamer, Hans-Georg. *Estética y hermenéutica*. Trad. Antonio Gómez Ramos. Tecnos, Madrid, 1996.
- Lipovetsky, Gilles. *De la ligereza*. Editorial Anagrama, Barcelona, 2016.
- Lonna, Ivonne. *El libro álbum. Lecturas desde el diseño*. Universidad Iberoamericana, México, 2017.
- Miklos, Tomás y María Elena Tello. *Planeación prospectiva: una estrategia para el diseño del futuro*. Limusa, 1991.

Resumo: O México tem uma ampla tradição gráfica, enriquecida pela imagética cultural global nos últimos anos, que forjou uma identidade visual própria. Autores como López Castro, Rojo e Tassier trabalharam

com artes gráficas antes de elas se formalizarem como disciplina em 1968, mesmo ano em que o país sediou os Jogos Olímpicos, coincidência de grafia e denúncia social, explorada na exposição Layout México: “Narrativas da Inconformidade”, Ibero, 2018.

Palavras-chave: Design gráfico - México - Justiça social - Narrativas gráficas.

Abstract: Mexico has a rich graphic tradition, enriched by global cultural imagery in recent years, which has forged its own visual identity. Authors such as López Castro, Rojo, and Tassier worked in graphic design before it was formalized as a discipline in 1968, the same year that the country hosted the Olympic Games, a coincidence of graphic design and social commentary explored in the exhibition Layout México: “Narratives of Nonconformity,” Ibero, 2018.

Keywords: Graphic design - Mexico - Social justice - Graphic narratives.

(*) Ivonne Lonna: Doctora en Letras Modernas, maestra en Museos y licenciada en Diseño Gráfico, con especialidad en Diseño de Futuros. Investigadora de cultura digital, museos y narrativas gráficas. Curadora de exhibiciones, conferencista nacional e internacional. Autora del libro *El libro álbum. Lecturas desde el diseño* (2017), miembro del Consejo Consultivo de la Revista Economía Creativa de Centro de Diseño, Cine y Televisión, en donde también es profesora de la licenciatura en Mercadotecnia y Publicidad. Miembro activo de la Red de Investigadores en Diseño de la Universidad de Palermo, Argentina. Así como también es académica asociada en el Master Museum Education de la Universidad de Glasgow, Escocia y en el Erasmus Mundus Joint Masters Degree Children’s Literature, Media and Culture, de la misma universidad escocesa.