

## UNIDAD 3

### CORRIENTES Y ESTILOS DEL DISEÑO GRÁFICO CONTEMPORÁNEO

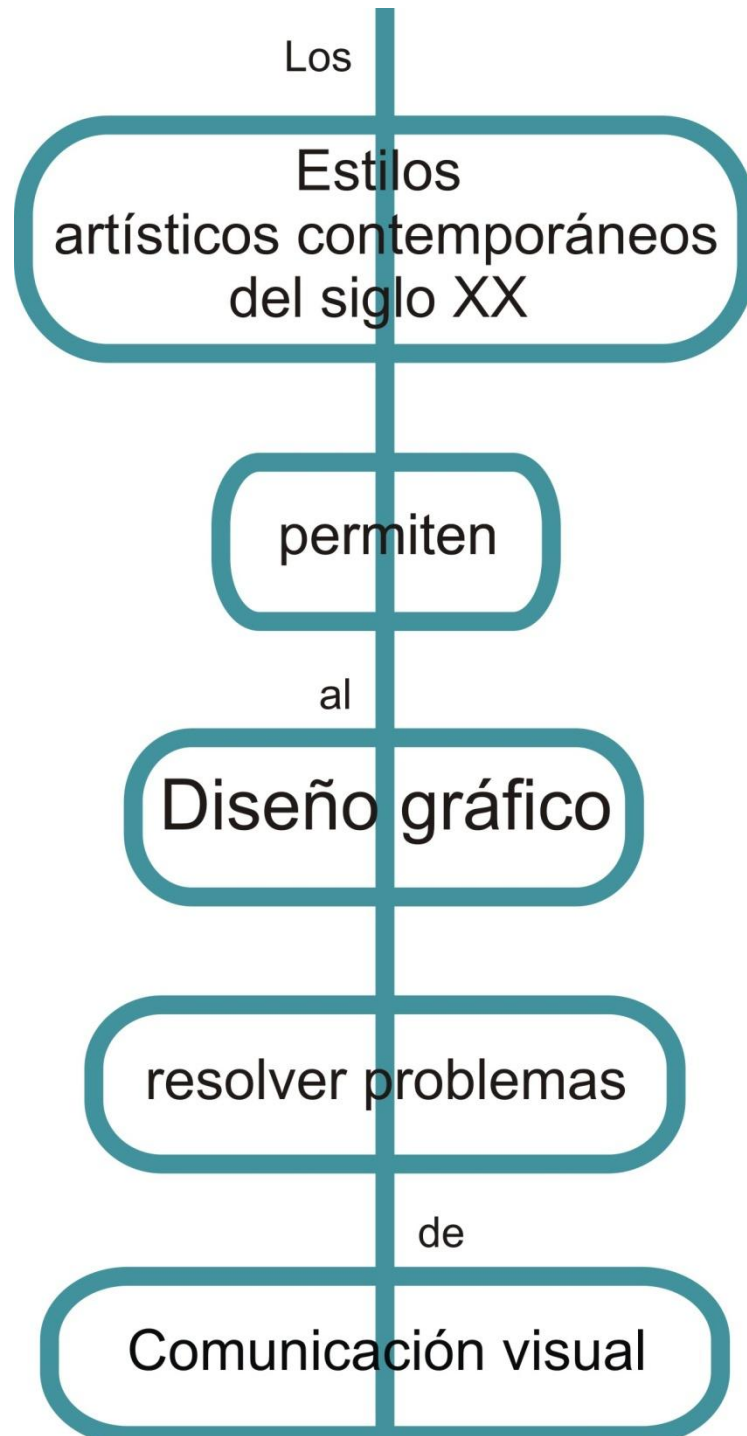
#### OBJETIVO

Se identifican los diferentes estilos artísticos contemporáneos que le han permitido al diseño gráfico resolver de forma óptima problemas de comunicación visual en el siglo XX.

#### TEMARIO

- 3.1 ART NOUVEAU
- 3.2 CUBISMO
- 3.3 FUTURISMO
- 3.4 DADAÍSMO
- 3.5 SURREALISMO
- 3.6 CONSTRUCTIVISMO
- 3.7 ART DECÓ
- 3.8 DE STIJL
- 3.9 BAUHAUS
- 3.10 EXPRESIONISMO
- 3.11 ABSTRACTO
- 3.12 POP ART
- 3.13 PSICODELIA
- 3.14 MINIMALISMO

## MAPA CONCEPTUAL



## INTRODUCCIÓN

Los primeros años del siglo XX fueron de grandes cambios sociales, políticos, culturales y económicos para el ser humano. *Democracia, socialismo, comunismo e industria* fueron términos muy escuchados en esas primeras décadas.

Como una consecuencia obligada a todo este torbellino de cambios, las artes visuales y el diseño experimentan también cambios para poder replantearse cuestiones creativas y su lugar dentro de la sociedad y los valores establecidos hasta entonces. Se cuestiona todo lo tradicional, lo que se conocía hasta entonces no era suficiente ni satisfactorio a una sociedad que despertaba con ganas de algo más, algo nuevo y diferente.

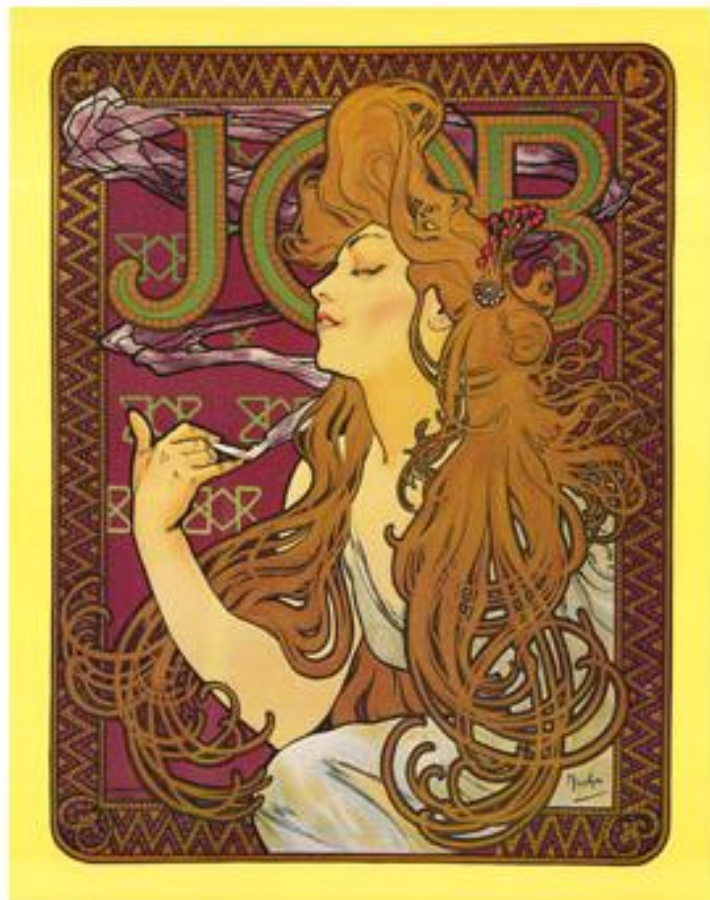
El cuestionamiento a todos estos temas provoca el surgimiento de tendencias nuevas que buscan la manera de cómo interpretar las protestas sociales, el color, la forma, los espacios y las nuevas ideologías. Las corrientes que surgen a partir de este siglo repercuten grandemente en la comunicación visual, y aunque algunas no tuvieron gran seguimiento, todas han dado forma (en menor o mayor medida) a lo que hoy manejamos como diseño gráfico.

### 3.1 ART NOUVEAU

Los últimos años del siglo XIX y los primeros años del siglo XX contemplan el desarrollo del diseño gráfico y la expansión del diseño en sí en muchos campos útiles al ser humano: mobiliario, moda o arquitectura, por mencionar algunos. Se eligen artículos tales como carteles, cucharas, empaques, sillas, anuncios, vajillas, puertas, escaleras, vehículos, o cualquier objeto que resulte familiar al ser humano. A este movimiento se le conoció como *Art Nouveau*. La nueva corriente artística presenta ciertas constantes que se convirtieron en sus características:

- Trazos semejantes a plantas orgánicas.
- Ondulaciones en sus trazos que envuelven, definen y decoran las formas en determinados espacios.
- Trazos libres de aves y flores, siempre de formas estilizadas.
- Formas femeninas en trazos estilizados, libres y completamente fluidos.

Ejemplo  
Clásico del  
Art Nouveau.  
Cartel anunciando  
papel  
para  
cigarrillos.  
Alphonse Mucha,  
1898.



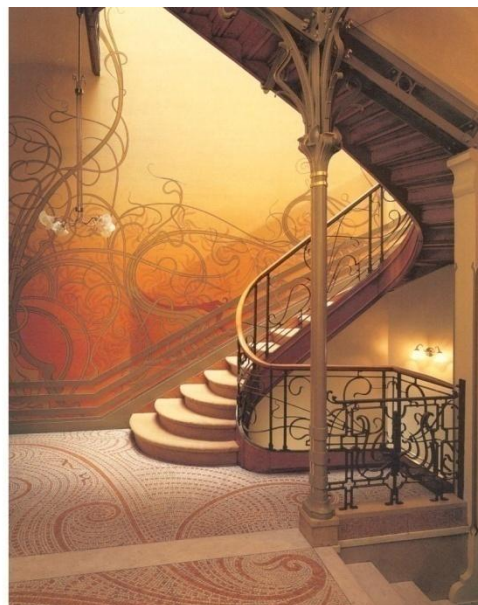
La importancia del Art Nouveau recae por un lado, en el sentido de transición entre las formas y los estilos del pasado y por otro lado, la libertad de expresión e innovación que se les permitió a los artistas en esa época. Buscó romper con los estilos establecidos hasta entonces al no imitarlos y se adapta a las formas cotidianas buscando una afinidad con lo moderno y lo urbano. En el Art Nouveau no sólo se ornamentaba la superficie y la estructura de los objetos sino que se diseñaba las estructuras de los objetos en sí. Por primera vez se tomaron tres aspectos importantes para diseñar:

- Decoración.
- Estructura.
- Funcionalidad.

El movimiento representó los cimientos para corrientes por venir como el surrealismo y el arte abstracto. Para el desarrollo del Art Nouveau fue de suma importancia la relación que existió entre artistas y literatos de la época. La literatura fue de gran influencia al propagar ideologías rechazando el realismo a favor de lo metafísico y placentero, lo que llevó a los artistas a la confianza de desarrollar formas simbólicas y filosóficas en sus trabajos. Se adoptó al arte como un medio de revitalización en la expresión del ser humano con temas constantes sobre la religión, nacimiento, vida y muerte.



Joyería Art Nouveau.



Victor Horta, Hotel Tassel, 1893.

El Art Nouveau tomó como finalidad para diseñadores e ilustradores, el incorporar el arte a la vida cotidiana, siempre con bases artísticas y estéticas. Se desarrollaron los sistemas de impresión y mejoró la calidad visual de la comunicación en masa.

Factores que ayudaron al florecimiento del movimiento son los siguientes:

- Los avances de la tecnología permitieron al transporte y las comunicaciones ser vía de propagación a otros países.
- En 1881, un ajuste a las leyes francesas referentes a la libertad de expresión, eliminan restricciones de censura; lo que permitió que carteles fueran colocados en casi cualquier lugar (exceptuando iglesias y lugares para informes oficiales).
- Esta apertura permitió a diseñadores, ilustradores e impresores desarrollar una industria enorme: *el Cartel*.

La proliferación del arte por medio de los carteles colocados por casi toda la ciudad logró acercar a la población con su entorno por medio de imágenes y colores. Pieza fundamental en el desarrollo Art Nouveau y por ende, del cartel, es *Jules Chéret*. Fue pintor y artesano litográfico, creía firmemente que el cartel pictórico (imágenes) reemplazaría al cartel tipográfico (letras) y buscaba lograr el éxito en esa encomienda personal.



Tras varios años de pequeños trabajos sin grandes resultados, en 1886 consigue un financiamiento para montar una empresa impresora en París. Adquirió maquinaria inglesa de gran tecnología y se dice que

su empresa fue de gran aceptación y competencia, llegando a crear para fines de siglo más de 1000 carteles.



Cartel de Jules Chéret.

La vitalidad y dinamismo de las figuras logran unificar visualmente palabras e imágenes.

Características del trabajo de Chéret son las siguientes:

- Crea una gama de efectos de color al mezclar solo los tres colores primarios y acentuando la impresión con línea negra.
- Crea efectos de sombreados y texturas hechas a base de salpicaduras o raspaduras.
- Manejó figuras centrales y con gesticulaciones muy marcadas.
- Figuras secundarias, llamados también apoyos.
- Constantemente maneja letreros atrevidos que son apoyo de las formas y las gesticulaciones de las figuras.
- Temas constantes son los conciertos, salones de baile, teatros, bebidas, medicamentos y publicaciones en París.
- Se dice que las imágenes femeninas muy frecuentemente representadas, son arquetipos no solo de su ideal de mujer, sino un constante tributo a la mujer francesa de la época, que comenzaba a tomar un nuevo lugar en la sociedad.
- Logró carteles con medidas hasta de 2.31m de alto e imprimió tirajes anuales hasta de 200 mil copias.
- Llegó a conformar un equipo de más de 8 impresores y 20 diseñadores, equipo del cual, fue pieza clave.
- A partir de 1890 se le tomó como ejemplo para crear una nueva rama de arte que se dedicó a promover la imprenta y las necesidades del comercio y la industria.
- A principios del siglo XX disminuyó el ritmo de la impresión de carteles para dedicarle más tiempo a la pintura, actividad que mantuvo constante hasta su muerte a los 97 años.

El Art Nouveau logró extenderse rápidamente fuera de su lugar de origen. Muchos fueron los países que fueron influenciados por el Art Nouveau para crear estilos alternos, entre ellos están Alemania, Italia, Bélgica, Austria, España y Norteamérica.



## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✓ En una hoja de dibujo, diseña tu propio cartel Art Nouveau, anunciando un evento para tu escuela (no olvides los trazos característicos de la época).
- ✓ Con base en el texto: realiza un mapa de agua mala con 10 características del Art Nouveau.

### 3.2 CUBISMO

El Cubismo surge en 1908 e inicia una nueva forma artística independiente a la naturaleza y las formas que en general habían dominado al arte por más de cuatro siglos. Sin duda alguna, no puede mencionarse la palabra cubismo sin traer a la mente el nombre de *Pablo Picasso* (1881-1973). Él tuvo gran influencia de la cultura africana (en sus estilizaciones geométricas) y en pintores posimpresionistas como el francés Paul Cézanne.

Cézanne decía: “Tratar la naturaleza en términos del cilindro, la esfera y el cono”.

Estas influencias pictóricas le dieron a la técnica, entre otras, las siguientes características:

- Una nueva opción para el manejo de los espacios y la forma de expresar las emociones humanas.
- Las ilusiones espaciales y de la perspectiva generan una confusa bidimensionalidad.
- Las figuras presentadas se abstraen en planos geométricos y se rompen así las formas clásicas de la figura humana.

*Pablo Picasso* desarrolla el cubismo como una forma artística de representación con posibilidades infinitas para formas inventadas. Los principios del cubismo están contenidos en los espacios del fondo del cuadro, que se deforman y se curvean hacia el frente del plano pictórico.

El cubismo pasó por varias etapas. Las dos de mayor influencia son las siguientes:



*Les Demoiselles d'Avignon de Picasso, 1907.*  
Obra que marca el inicio del Cubismo. Museo de Arte Moderno, Nueva York.

- *Cubismo Analítico*, donde se analizaban los planos del tema por presentar y se creaban pinturas compuestas por planos geométricos rítmicos.
- *Cubismo Sintético*, donde se simplifican de formas a signos los elementos. Más que su apariencia exterior, se representaba la esencia de los objetos y sus características básicas.

*Juan Gris* (1887-1927) fue un eminente expositor de este periodo. Trazaba una estructura arquitectónica rigurosa y luego *colocaba el tema* sobre esta estructura. Su arte se encuentra basado entre la percepción y la relación entre planos geométricos.



*Casas en L'Estaque 1908, Braque.*



*Derecha: Retrato de Picasso,  
Juan Gris*

*Franceses Georges Braque* (1882-1963). De origen francés, se dedicó principalmente plasmar la naturaleza, descomponiéndola en formas geométricas. Usó normalmente colores sobrios.

### ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✓ En una hoja de dibujo, piensa en algo muy importante que te haya pasado el último año y gráficalo al estilo cubista.

### 3.3 FUTURISMO

El poeta Italiano *Filippo Marinetti* fundó una corriente revolucionaria para todas las artes en su país y logra oponerse a las ideas y formas de la sociedad científica e industrial. El *manifiesto futurista* proclama la pasión por la guerra, la era de las máquinas, la velocidad y la vida moderna. Impugnaba los museos, librerías, el moralismo y el feminismo. En el manifiesto Futurista, Marinetti mencionaba, entre otros aspectos, lo siguiente:

Proponemos celebrar el amor al peligro, la costumbre de la energía y la intrepidez. Valor, audacia y rebelión serán los elementos esenciales de nuestra poesía... Afirmamos que la magnificencia del mundo ha sido enriquecida con una nueva belleza: la belleza de la velocidad... Un auto de carreras que parece moverse sobre la metralla es más hermoso que la *Victoria de Samotracia*... excepto en la lucha no hay más belleza. Ningún trabajo carente de un carácter agresivo puede ser una obra de arte.

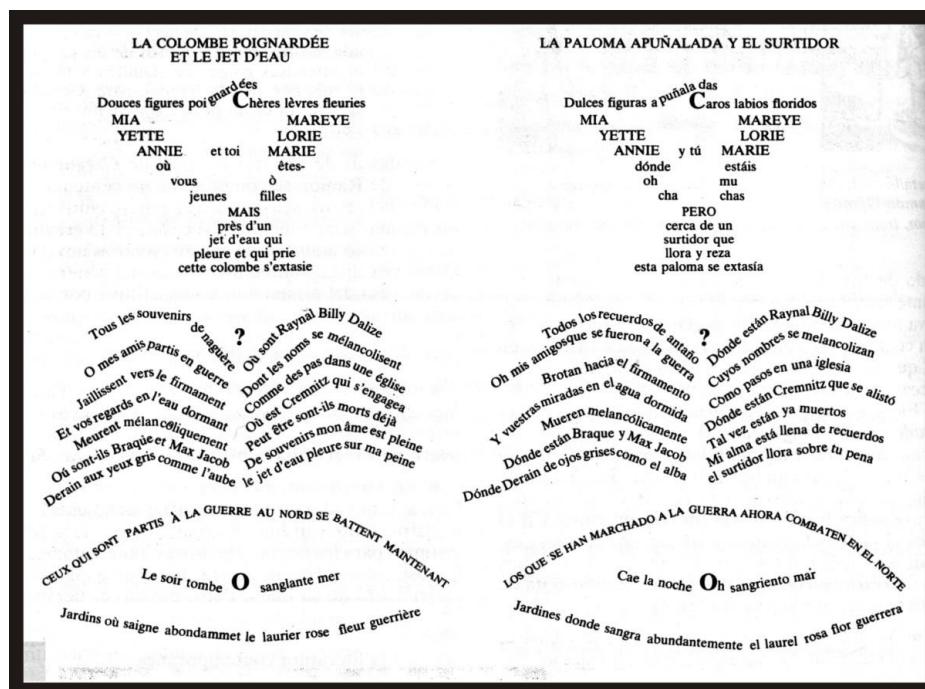
Marinetti aplicó esta ideología en su poesía con una carga explosiva y emocional que retaba las formas de sintaxis y gramática establecidas hasta entonces. Giovanni Papin (1881-1956) publica en Florencia en 1913 un periódico llamado *Lacerba*. Esta publicación establecía ciertas ideologías y características peculiares. Dos de los ideales del futurismo son los siguientes:

- Estableció lo que llamó una revolución tipográfica contra la tipografía clásica.
- Se rechazaba la armonía como cualidad del diseño.

En cuanto a los elementos visuales de la publicación, se presentaron las siguientes características:

- En una cuartilla, se combinaban hasta cuatro colores de tinta y hasta 20 tipos de letra diferentes (negritas e itálicas, por ejemplo), todo esto argumentando el poder expresivo que le daba a las palabras.
- Según los futuristas, las palabras libres y dinámicas representaban cosas como la velocidad de las estrellas, los aeroplanos, moléculas y átomos.
- La página impresa era considerada un diseño tipográfico nuevo, que constantemente era llamado “tipografía libre” o “palabras de libertad”.
- Los poetas futuristas rechazaron los lineamientos horizontales y verticales establecidos por Gutenberg siglos atrás.





Poema extraído de *Calligrammes* de Guillaume Apollinaire, 1917.  
En este diseño, la poesía se convierte en un pájaro, una fuente y un ojo.  
(Si entrecierras los ojos, lo apreciarás plenamente)

En un principio, el futurismo se limitó a los poetas, pero en 1910 un grupo de artistas de la pintura se unen a Marinetti y crean *El manifiesto de los pintores futuristas*. Cinco fueron los pintores involucrados con la ideología. Son los siguientes:

- Carlo Carrá (1881-1966).
- Umberto Boccioni (1882-1916).
- Luigi Russolo (1885-1947).
- Giacomo Balla (1871-1958).
- Gino Severin (1883-1966).

Este grupo de nuevos futuristas declaran lo siguiente:

Destruir el culto al pasado... invalidar totalmente toda clase de limitaciones... elevar todos los atentados al rango de originalidad... considerar a los críticos de



arte  
como  
inútiles y

*Dinamismo de un perro con correa*, año 1912. Giacomo Balla.  
Los pintores futuristas buscaron introducir el movimiento dinámico, la velocidad y la energía en una superficie bidimensional.

peligrosos... dejar limpio el campo entero del arte de todos los temas y asuntos que han sido utilizados en el pasado... apoyarse en y glorificar nuestro mundo de cada día, un mundo que va a ser transformado continua y espléndidamente por la ciencia victoriosa.

Este grupo fue grandemente influenciado por el cubismo y aún así, se aventuraron a expresarse con movimientos enérgicos. En cuanto a la arquitectura, fue Antonio Sant'Elia (1888-1916) quien crea *El manifiesto de la arquitectura futurista*, donde se exhortaba a lo siguiente:

- Una construcción basada en la tecnología y la ciencia.
- Un diseño que completara las demandas de la vida moderna.
- Condenó la decoración y líneas verticales y horizontales utilizando en cambio líneas diagonales y elípticas de gran dinamismo y fuerza emocional.

Sant'Elia murió antes de los 30 años dejando sus ideales y dibujos como influencia para el diseño moderno, la arquitectura y el diseño industrial. Estas influencias dieron forma al *Art Decó*.

## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✓ En una hoja de dibujo, diseña un caligrama empleando la letra de tu canción favorita.

### 3.4 DADAÍSMO

Se inicia en 1916 como un movimiento literario para poetas, pintores y músicos jóvenes independientes. Su iniciador fue un joven poeta húngaro llamado *Tristán Tzara* (1896-1963), siendo su punto de reunión un cabaret llamado Voltaire, en Zurich, Suiza. Tzara edita el diario *Dadá* a mediados de 1917 junto con otros poetas afines a sus ideas (Ball. Hans Arp, Richard Hoelsenbeck). Exploraron lo que llamaban *la poesía fonética, de lo absurdo o poesía fortuita*. El dadaísmo rechazaba toda tradición buscando la libertad total, incluso se dice que rechazaban el nombre mismo del movimiento por tomarlo al azar del diccionario y sabiendo que el nombre *dada*, hacía referencia al balbuceo de un bebé. Tal era la anarquía dentro del Dadaísmo,



que comúnmente se asociaban con el movimiento palabras como *escándalo*, *protesta* o *absurdo*.

Entre otras cosas, el Dadaísmo se promulgaba en contra de aspectos como los siguientes:

- Los horrores de la guerra.
- Decadencia de la sociedad europea.
- La frivolidad de la fe ciega en el progreso tecnológico.
- Insuficiencia de la religión y los códigos morales convencionales.
- Rechazo al arte y lo tradicional.

Su tendencia a las acciones espontáneas al azar les permitió deshacerse de los preceptos tradicionales utilizados en el diseño tipográfico. Mantuvo el concepto del cubismo acerca de las letras como formas visuales concretas y no sólo como símbolos fonéticos. Uno de sus mejores representantes fue el pintor *Marcel Duchamp* (1887-1968) quien se convierte en el artista más destacado del movimiento. Su legado excede los límites al presentar imágenes estáticas registrando y expresando movimiento. Para él, el arte y la vida fueron procesos al azar y de elección deliberada.

Los dadaístas aseguraron ser creadores del concepto y aplicación del *fotomontaje*



La Monalisa de Marcel Duchamp.

Los dadaístas buscaban protestar, denunciar y generar polémica, se oponían a lo tradicional y continuamente se burlaban de lo establecido.

No fueron reconocidos como creadores de arte a pesar de producir un arte visual significativo que fue de gran aporte al diseño gráfico actual. Herederos de los ideales del Futurismo (aún sin quererlo), el Dadaísmo fue un gran movimiento liberador, quizá el más importante de su

tiempo, se inició como repudio a la guerra e irónicamente, sus actividades exhibicionistas y destructoras se volvieron más intensas después de terminada la guerra al grado de fraccionar el movimiento con las diferencias entre sus miembros, perdiendo de vista los ideales iniciales y logrando su decaimiento a finales de 1922.

## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✓ En una hoja de dibujo y con recortes de revista, diseña una imagen ingeniosa acerca de la actitud humana que menos te guste y gráficala con las características que proponían los dadaístas.

### 3.5 SURREALISMO

Surge en 1924 en Francia, buscando presentar un mundo alterno a la realidad con temas como los sueños, el inconsciente, la intuición humana y las Teorías Freudianas. Tuvo ciertas raíces dadaístas y se integró por poetas y escritores franceses jóvenes. Su fundador fue André Bretón escribiendo el *Manifeste du surrealisme*, en el cual escribió lo siguiente:

Indica muy mala fe discutirnos el derecho a emplear la palabra surrealismo, en el sentido particular que nosotros le damos, ya que nadie puede dudar de que esta palabra no tuvo fortuna, antes de que nosotros nos sirviéramos de ella. Voy a definirla de una vez para siempre:

Surrealismo. Sust. Masc., automatismo psíquico puro por medio del cual se pretende expresar, ya sea verbalmente o por escrito, la verdadera función del pensamiento. El pensamiento dictado en ausencia de todo control ejercido por la razón, la estética o por preocupaciones morales.

En un mundo devastado por la Primera Guerra Mundial, los artistas surrealistas rechazaron el racionalismo y las formalidades que dominaban entonces. Buscaron dar origen a diferencias surgidas desde el interior humano. Fue reflejo de conocimiento, pensamiento y forma de sentir ante la vida. A diferencia de su antecesor el Dadaísmo (que fue caos, burla, destrucción y exhibicionismo), el Surrealismo se profundiza y quiere mostrar al hombre con sentimientos, con espíritu liberado de convencionalismos, reglas sociales y morales y buscando la verdad interna. En literatura, el Surrealismo fue muy elitista, se limitó a círculos literarios y eruditos franceses. Sin embargo, fue la pintura la que realmente dio a conocer el Surrealismo al mundo. *Giorgio de Chirico* (1888-1978) y el alemán *Max Ernst* (1891-1976) fueron exponentes iniciales de la pintura surrealista, Joan Miró (1893-1983) y, por supuesto, de *Salvador Dalí* (1904-1989).



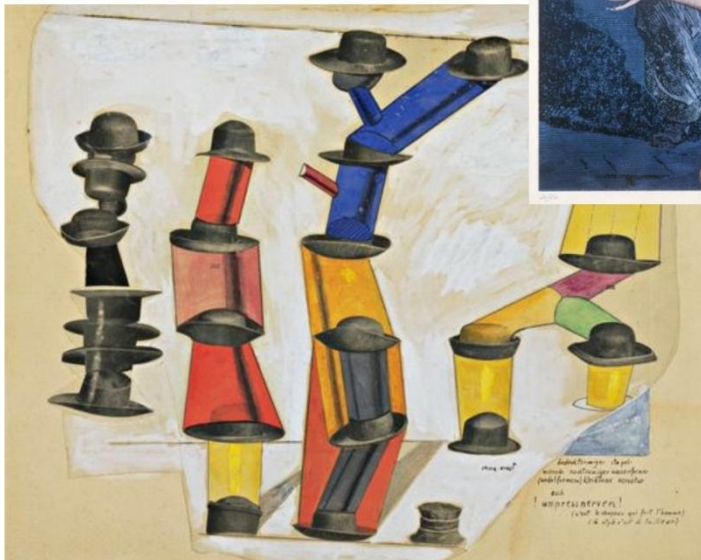
*La nostalgia del infinito*, 1912.  
Giorgio de Chirico

Dadaísta de origen, Max Ernst se enfocó a la ilustración y la fotografía innovando con algunas técnicas adaptadas por la comunicación gráfica y liberando su ingenio por medio de imágenes sugestivas.

*L'Ange du Foyer* (El ángel del hogar), 1937. Óleo sobre tela



*The Hat makes the man*  
(el sombrero hace al hombre),  
collage mixto, 1920.



*Une Semaine  
De Bonté*  
Collage,  
1934

#### Tres etapas en la obra de Max Ernst

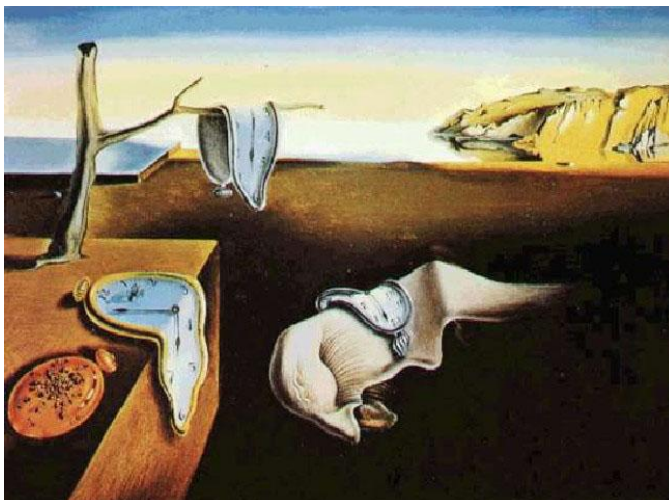
El pintor español Salvador Dalí influyó grandemente en el diseño gráfico con lineamientos como los siguientes:

- Sus penetrantes perspectivas han dado pie a intentos de llevar profundidad a la página impresa plana.
- Su enfoque realista de la *simultaneidad* (similitud de dos o más hechos) ha sido utilizado para introducir este efecto en carteles y portadas de libros.

Fue criticado constantemente como *narcisista* y *megalómano*. Desde muy joven se enfoca al Impresionismo, pasa después al cubismo y sigue buscando,



*Niño mirando el nacimiento del nuevo hombre.*  
Salvador Dalí.



*La persistencia de la memoria.* Salvador Dalí

encontrando su mejor forma de expresión en la pintura surrealista. De genio inagotable, además de la pintura, tuvo incursiones en disciplinas como la escultura, el cine, y la moda.

Joan Miró crea expresiones espontáneas

de la vida interior. Desarrolló un proceso de cambio en el cual sus temas fueron el inconsciente y lo onírico (referente a los sueños). Además de la pintura, realizó escultura y grabado, y explotó materiales como la cerámica para realizar murales, a manera de *vitromosaicos*.

Algunas de las técnicas utilizadas por Ernst y los siguientes surrealistas son las siguientes:

- *Collage*. Utilizado para crear imágenes extrañas reinventando los huecograbados de madera del siglo XIX.
- *Frottage*. Utilizó frotados para componer directamente sobre el papel y obtener así, formas y texturas diversas, que en muchas ocasiones, dieron como resultado imágenes sugestivas.
- *Decalco*. También llamado *decalcomanía*. Técnica que usó para transferir figuras de un motivo impreso a un dibujo o pintura.
- *Fumage*. Se utilizó el humo de una vela o lámpara de keroseno para aplicar crear imágenes sobre papel o tela.
- 

El surrealismo proporcionó al diseño una referencia poética o “válvula de escape” para la liberación del espíritu humano. Fue pionero de innovadoras técnicas y demostró la forma de aplicar visualmente una mezcla de fantasía, intuición y el yo interior.

## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✓ En una hoja de dibujo, grafica lo que consideres tu mayor temor, como lo hicieron los surrealistas.

### 3.6 CONSTRUCTIVISMO

La turbulencia de la Primera Guerra Mundial y la Revolución Rusa, trajo consigo un florecimiento del arte creativo. Con eventos tan trascendentales era imperativo que el arte sufriera cambios, y que estos cambios fueran influencia para el diseño y la tipografía del siglo XX. A partir de 1910, ideas y Teorías sobre el Cubismo y el Futurismo empaparon a los artistas rusos derivando con gran rapidez, en innovaciones propias. Tres de sus exponentes son los siguientes:

- Kasimir Malevich (1878-1935). Trabajó inicialmente un estilo que llamó *Suprematismo*, técnica llena de color puro y formas básicas en las que desafió tradiciones establecidas en pintura y arquitectura. Exploró el Impresionismo, el Cubismo y el Futurismo. Creó una abstracción geométrica elemental que se consideró nueva, objetiva y pura. Rechazó la función utilitaria y la representación gráfica de los objetos, ya que solo buscaba la expresión de los sentimientos.



*The Knife Grinder. 1912 Kasimir Malevich*  
(el afilador de cuchillos)

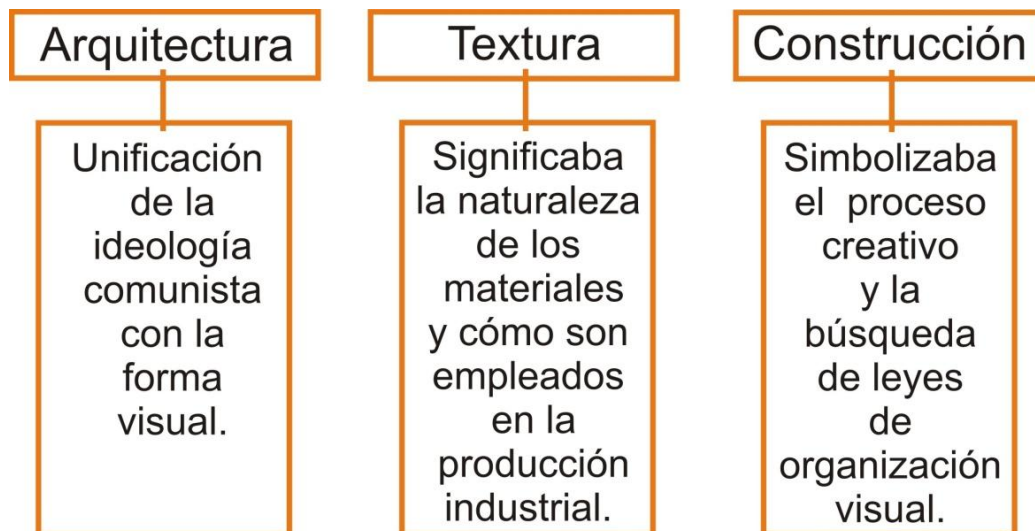
- Vassily Kandinsky (1886-1944). Pintor ruso que pensaba que el arte debía ser de naturaleza espiritual, apartada de las necesidades utilitarias de la sociedad. Fue maestro en la Bauhaus y se dice que su influencia derivó a la creación del arte abstracto.

En 1921 un grupo de 25 artistas proclamaron un punto de vista contrario, renunciando al “arte por el arte” para promover el diseño industrial, la comunicación visual y las artes aplicadas, todas al servicio de la naciente sociedad comunista. Algunos de estos 25 artistas son los siguientes:



- Vladimir Tatlin (1885-1953) cambió su carrera de escultor por el diseño industrial: diseñó estufa para ahorro de combustible.
- Alexander Rodchenko (1891-1956) buscaba que se dejara de producir cosas inútiles por objetos o actividades nuevas.
- Alexsei Gan (1893-1942) lanzó un folleto constructivista de crítica a los pintores abstractos. El *Konstruktivizm* los acusaba de no romper con lo tradicional y se mencionaba cómo los constructivistas habían fácilmente trasladado su trabajo del laboratorio a la aplicación práctica.

Gan describe en su escrito, lo que establecía como los tres principios del constructivismo. Estos principios son los siguientes:



- El Lissitzky (1890-1941) fue pintor, arquitecto, diseñador y fotógrafo que fue considerado como el artista que llevó a cabo el ideal constructivista. Desarrolló un estilo de pintura que llamó *Prouns* (abreviatura de proyectos para el establecimiento de un arte nuevo). Introdujo ilusiones tridimensionales que se alejan al mismo tiempo de atrás del plano pictórico. Señalaba la forma de aplicación de los conceptos de la forma y el espacio en la pintura moderna y el diseño aplicado. Lissitzky fue quien realmente vio en la Revolución Rusa como un nuevo comienzo para la humanidad. Parte de su ideología Constructivista es la siguiente:

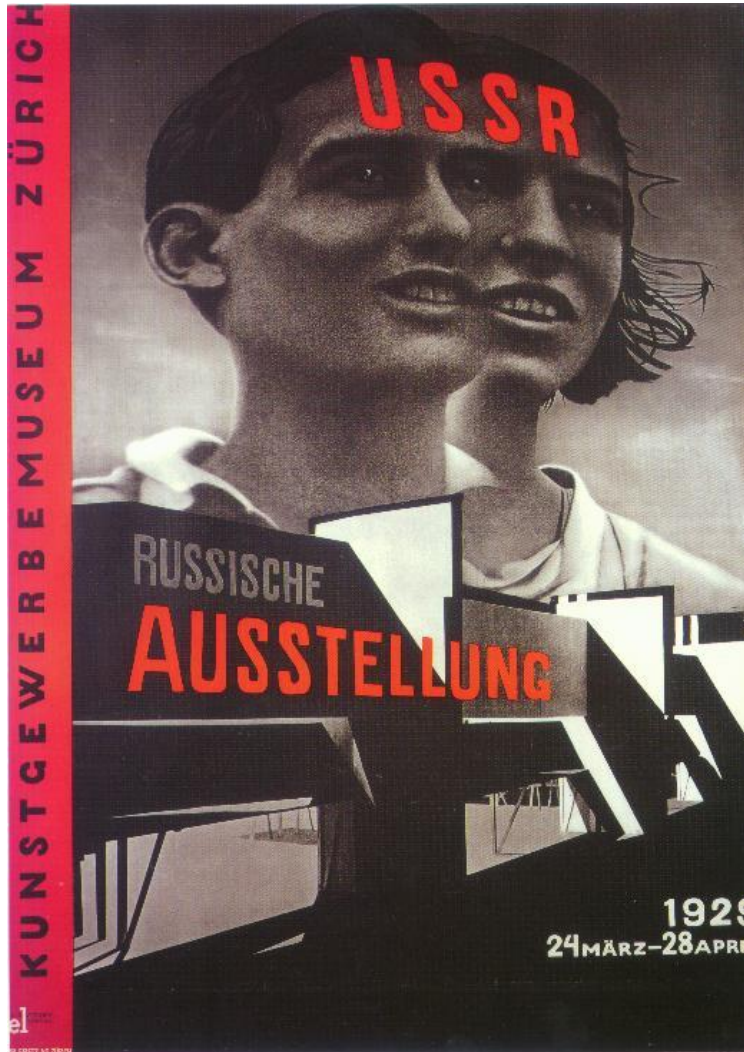
- El comunismo y la imagen social crearían un orden nuevo.
- La tecnología proveería todas las necesidades sociales.
- El artista-diseñador lograría una unidad entre arte y tecnología con objetos para proporcionar a la humanidad una sociedad de mayor nivel.
- Afirmó que el sistema de Gutenberg pertenecía al pasado y que los procesos *fotomecánicos* reemplazarían a los tipos de metal (lo cual fue cierto).
- Pensaba que el arte significaba la creación de objetos nuevos y que sería un proceso que instituiría un estilo a nivel internacional, en Europa y Estados Unidos.



*Golpe a los blancos con la cuña roja, 1919. El Lissitzky. Los elementos de diseño tienen simbolismo político muy sencillo, diseñado así para facilitar que gente de diferentes niveles sociales pueda entenderlo*

Lissitzky fue uno de los más prolíferos promotores del Constructivismo en Europa gracias a sus contactos con miembros de otras corrientes fuera de su país y al reconocimiento que ganó por el dominio de técnicas y disciplinas como el fotomontaje, impresión, diseño gráfico y

pintura. Trabajó en publicaciones editoriales que le permitieron llegar a un público más amplio. Crea un periódico trilingüe llamado *Veshch* (en ruso), *Genestand* (en alemán) y *Objet* (en francés) con la finalidad de promover las ideas constructivistas a nivel internacional y que el periódico fuera un punto de encuentro para el arte y el diseño nuevo en diferentes naciones.

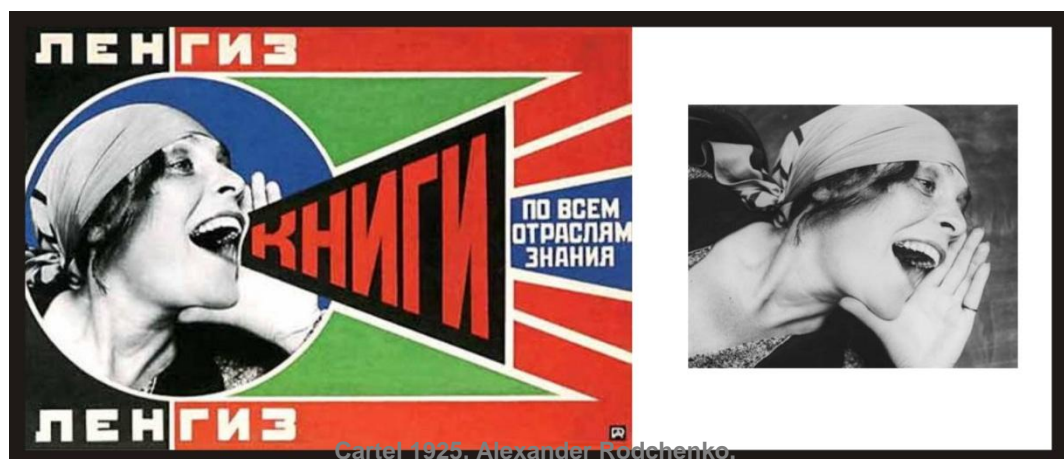


Cartel para una exhibición, 1929, El Lissitzky. Este diseño poderoso y rígido busca servir de identidad para la juventud soviética. Siendo una sociedad meramente masculina, la figura de una mujer al mismo nivel que el hombre refuerza ese sentido de pertenencia con la causa.

Características del trabajo de Lissitzky son las siguientes:

- No decoraba el objeto, construía visualmente el objeto completo.
- Daba gran importancia a las relaciones visuales, el contraste de elementos y la relación de las formas con la página en blanco.

- Daba gran importancia a la comprensión de las posibilidades de impresión.
  - Promovió las posibilidades del montaje y del montaje para mensajes de comunicación compleja.
  - Usó las fotografías para “construir” páginas, portadas y carteles.
- Alexander Rodchenko (1891-1956) Trajo la inquietud y el espíritu inventivo para experimentar con la tipografía, el montaje y la fotografía. Produjo diseños gráficos con sólida construcción geométrica, color puro, rotulación legible y directa. Fue Rodchenko quien dio popularidad a los tipos llamados *Negritas*, ampliamente usados en la Unión Soviética. Diseñó una revista en 1923 dirigida a las disciplinas de las artes creativas, la nombró *Novyi Ief* (frente izquierdista de las artes) revista de la que llegaron a imprimir 5 000 copias. Parte del diseño usado en la revista es el siguiente:
    - Formas verticales y horizontales, sólidas y estáticas; se dice que haciendo referencia a la alineación de máquinas mecánicas.
    - Usó frecuentemente la sobreimpresión, registros endebles (débiles) y fotomontajes.
    - Contrastó tipos gruesos de imprenta y figuras de bordes muy marcados con formas más suaves y contornos e fotomontaje.
    - Usó el fotomontaje con el afán de innovarla como una técnica nueva para la ilustración.



Cartel 1925, Alexander Rodchenko.  
El lado izquierdo muestra el resultado del fotomontaje. El lado derecho la fotografía original.

Para 1922, el gobierno ruso acusó a los constructivistas de “cosmopolitarismo capitalista”, ya que el gobierno buscaba una pintura del “realismo socialista”. Los constructivistas fueron duramente criticados, perseguidos y sometidos. Muchos artistas buscaron entonces desarrollo fuera de la Unión Soviética, y el movimiento aparentemente se disolvió, aunque el Constructivismo siguió con cierta discreción siendo influencia en los gráficos soviéticos y el diseño industrial posterior a esos años.

## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✓ En una hoja de dibujo, con recortes de revista o fotografías, diseña un fotomontaje haciendo una denuncia.

### 3.7 ART DECÓ

Surge a partir de 1920 y abarca un par de décadas, principalmente en Europa y Estados Unidos, aunque existen manifestaciones del estilo incluso hasta los años 50's. Es llamado también *Arte Moderno*. Se dice que fue un movimiento presente solo en el tiempo entre las dos guerras mundiales. Incluyó a disciplinas como el diseño gráfico, industrial, la arquitectura, escultura, cine y el grabado y casi todos los ámbitos de la vida cotidiana. Más que un movimiento social o político, el Art decó surgió como un estilo meramente decorativo, incluso se le consideró un estilo *burgués* y limitado a la clase social alta. Se dice tuvo sus influencias del Constructivismo, Futurismo, Cubismo y el Art Nouveau y la Bauhaus, incluso se habla de la cultura mexicana y se dice que tomó sus formas rígidas e imponentes de la cultura egipcia, ya que en esos años estaban en auge los descubrimientos en terrenos egipcios. El estilo es considerado como opulento y exagerado, se cree que como consecuencia de las carencias impuestas producto de la Primera Guerra Mundial.

Algunas de las características que distinguen al Art Decó son las siguientes:

- Líneas rectas, formas geométricas y estilizadas, zigzags, medias circunferencias y circunferencias completas fueron sus constantes de aplicación.
- Presentan abstracciones de elementos presentes en la naturaleza: el agua, el sol, etc.
- Presentan estilizaciones de animales como panteras y gacelas y otros para representar conceptos como: velocidad, fuerza.
- Cuando se presenta figura humana, se lo hace con formas firmes, estables, evocando a la clase trabajadora o a la clase sofisticada y liberada de la época.
- Proliferó el uso de materiales como el acero, el cromo, el aluminio y las maderas exóticas importadas. Muestra de lo ostentoso que podía ser el Art Decó está el utilizar pieles de animales como el tiburón, la concha de tortugas carey y pieles de serpientes para aplicarlos a objetos decorativos.
- Se le dio vital importancia a aplicar el estilo a objetos como muebles, medios de transporte, aparatos domésticos.
- Palabras clave para el Art Decó fueron: progreso, maquinaria, urbano y ordenamiento.



Radio City Music Hall, 1932. Nueva York

El Art Decó fue inicialmente para la clase alta, gente que podía pagar por los objetos de materiales nuevos y caros. Sin embargo, toda la población deseaba participar del nuevo estilo decorativo, así es que surge una industria alterna que se dedica a producir los objetos copiados o inspirados en los originales pero con materiales más accesibles, logrando así integrar a toda la población al Art Decó. Surge la inquietud de pensar: ¿qué hacer para vender todos estos productos?, es así como incrementa enormemente la acción de decorar en almacenes y tiendas para promocionar y vender toda esta cascada de productos. Todo este trabajo es lo que fue dando forma a la disciplina que hoy conocemos como *publicidad*. El Art Decó tuvo repercusiones en países como Cuba, México, Colombia Argentina, Nueva Zelanda, Filipinas, entre otros donde se extendió hasta tres décadas más, en los años de 1950.



Cartel para la película *Metropolis*, 1926,  
Schulz-Neudamm.  
Museo de Arte Moderno, Nueva York.

Algunos de los artistas representativos del estilo son los siguientes:

- André Groult (1884-1967). Decorador y diseñador francés que usó para sus piezas gran cantidad de materiales exóticos.
- Pierre Chareau (1883-1959) nació en Burdeos y estudio en la Escuela de Bellas Artes en París. Fue arquitecto y diseñador de muebles. Pertenece a la Fundación de la Unión de artistas modernos y la mayor parte de su trabajo lo realiza en los Estados Unidos.
- Jean Dunand (1877-1942). Diseñador suizo que destacó en las disciplinas de escultura, arte en metal y lacado.

## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✓ En una hoja de dibujo, diseña un cartel estilo Art Decó con tema libre (no olvides los trazos y formas características).



### 3.8 DE STIJL

Se forma en Holanda a partir de 1917 por un grupo de pintores del los cuales, Piet Mondrian es considerado el pintor que forjó con su trabajo la filosofía y las formas visuales del movimiento. Buscaron una expresión de la estructura matemática del universo, así como la armonía universal. Algunos de los principios que manejó el movimiento De Stijl son los siguientes:

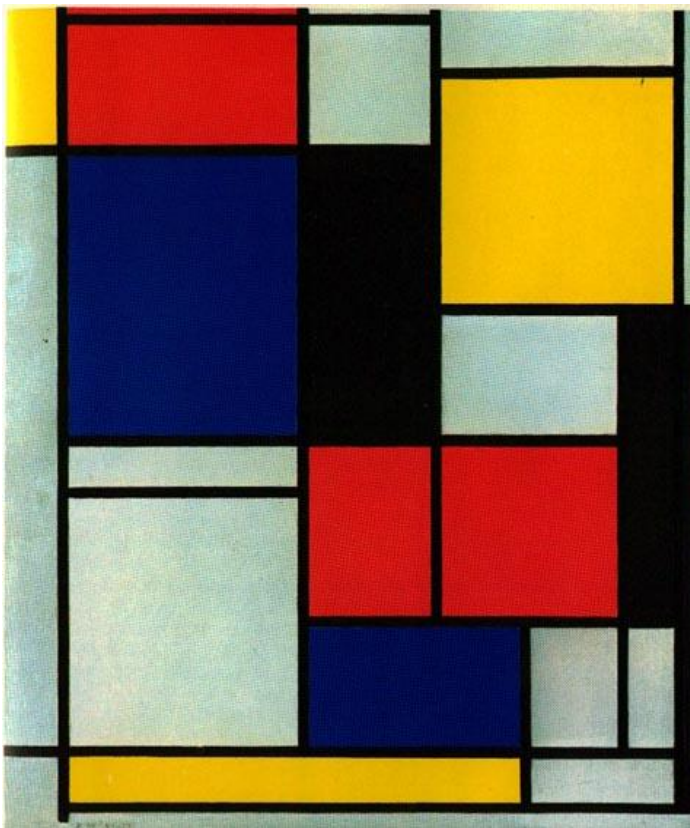
- Buscaban leyes universales que, según ellos, gobernaban la realidad visible, escondida por las apariencias externas de las situaciones y los objetos.
- Fueron fieles creyentes de la espiritualidad de su tiempo.
- Buscaban expresar la consciencia general de su época.
- Para ellos, la belleza proviene de la pureza absoluta de la obra.
- Dieron prioridad a depurar al arte de la representación del mundo natural, la dependencia de valores externos y de los caprichos subjetivos del ser humano.
- Creían que el espíritu del arte podría colocarse en la sociedad mediante la arquitectura, el diseño gráfico y los productos.
- Promovía el arte puro mediante el arte aplicado.

El movimiento De Stijl, formó una revista del mismo nombre que se publicó de 1917 a 1931, donde difundió la teoría y la filosofía del movimiento a un grupo más amplio de personas. Ellos pensaban que el arte no debía bajar al nivel del objeto, sino que el objeto cotidiano, debía ser elevado al nivel del arte. A principios de los años de 1920, comienza el verdadero impacto del movimiento en disciplinas como la arquitectura, la tipografía y el diseño industrial.





Theo Van Doesburg. Observa que en su obra se manejan líneas diagonales y circulares.



Piet Mondrian.  
Defendió los trazos verticales y horizontales como base de su obra.

▪ Piet Mondrian (1872-1944) estudió pintura en la Academia de Bellas Artes en Ámsterdam. Evolucionó de las formas y paisajes suaves a colores más brillantes. Trabajó sobre el cubismo y trascendió hacia la abstracción y lo que él llamó *Neoplasticismo*. Produjo una colección de pinturas de gran calidad espiritual y

forma incomparable con trazos simples limitados a líneas verticales y horizontales de colores brillantes. Rechazaba la textura en las superficies y se limitó a usar colores primarios, además el blanco y el negro.

Theo van Doesburg (1883-1931). Poeta, pintor y arquitecto holandés que fue fundador y guía espiritual del movimiento De Stijl. Fue profesor en la Bauhaus de Weimar

(1921-1923). En el diseño tipográfico, eliminó las líneas curvas y le dio preferencia a la tipografía sans serif. Sus composiciones fueron asimétricamente balanceadas y dispuestas sobre una red abierta. Trabaja conjuntamente con Mondrian hasta 1926, hasta la ruptura por diferencias ideológicas. Escribe entonces un manifiesto donde desarrolló su teoría *elementarista*, la cual declaraba a la diagonal como un principio compositivo más dinámico que la construcción horizontal y la vertical propuesta por Mondrian.

Bart van der Leek (1876-1958) fue pintor, diseñador y ceramista holandés. En un principio, su estilo se adecuó al estilo de Mondrian, aunque poco tiempo después se inclinó por la abstracción.

## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✓ Elabora un mapa de cajas con las características del movimiento De Stijl.

### 3.9 BAUHAUS

Ya hemos mencionado que la Bauhaus surge a partir de la búsqueda de una nueva identidad entre el arte y la tecnología, y que surge como consecuencia de la inquietud alemana por expandir los campos de acción en el diseño. Es una escuela de arte, diseño y arquitectura que surge en 1919 en Alemania bajo la dirección del arquitecto Walter Gropius. Fue hasta después de la Primera Guerra Mundial que la escuela pudo abrirse y Gropius, (que ya era famoso a nivel internacional por sus innovaciones en diseños con materiales como el vidrio y el acero) fue designado como director de la Bauhaus. Buscaba fusionar las artes aplicadas (bases de la Escuela de Artes y Oficios de Weimar) con una escuela de bellas artes para formar la *Academia de arte de Weimar*. Gropius llamó a la nueva escuela *Das Staatliches Bauhaus*, en 1919. En el manifiesto de la Bauhaus que se publicó en los periódicos alemanes, se estableció la filosofía de la nueva escuela, parte de ese escrito es el siguiente:

La construcción completa es el objetivo final de todas las artes visuales. Antes, la función más noble de las bellas artes era embellecer los edificios; constituían componentes indispensables de la gran arquitectura. Hoy las artes existen aisladas...

Los arquitectos, pintores y escultores deben estudiar de nuevo el carácter compositivo del edificio como una entidad... El artista es un artesano enaltecido. En los escasos momentos de inspiración, la gracia divina motivará que su trabajo florezca como arte trascendiendo su voluntad consciente. Pero el perfeccionamiento de su oficio es esencial para cualquier artista. En esto reside la fuente principal de la imaginación creativa.

Gropius buscó dar una unidad entre arte y tecnología, siempre reconociendo las raíces comunes tanto de las bellas artes como de las artes aplicadas con el fin de resolver problemas de diseño provocados por la industrialización. Lo fundamental de la educación en la Bauhaus era el curso preliminar para los aspirantes. Los objetivos eran los siguientes:

- Liberar las aptitudes creativas de cada estudiante.
- Desarrollar una comprensión de la naturaleza física de los materiales.
- Enseñar los principios fundamentales del diseño, que son la base de todo arte visual.
- Desarrollar la conciencia perceptiva, la capacidad intelectual y la experiencia emocional.



Cartel para la exposición de la Bauhaus en 1923, Josh Schmidt. El cartel fue hecho por un estudiante y evoca los trazos del constructivismo. Museo de Arte Moderno en Nueva York.

La era de la Bauhaus se establece en tres etapas, que son las siguientes:

1. *Bauhaus de Weimar* (1919-1925). Estos primeros cinco años fueron caracterizados por un deseo utópico de crear una sociedad con un nuevo espíritu. Se impartían cursos sobre madera, metal y vidrio (entre muchos otros), bajo la dirección de un artesano y un diseñador por igual. Gropius

estuvo grandemente interesado en el potencial simbólico de la arquitectura y en la posibilidad de crear un estilo de diseño universal como un aspecto integral de la sociedad. Se unen como profesores los pintores Paul Klee (1879-1940) y Wassily Kandinsky (1866-1944) quienes integraron al vocabulario del diseño ideas y teorías sobre la forma, el color y el espacio. Klee comparó el arte visual moderno con la obra de las culturas primitivas para crear dibujos cargados de elementos de comunicación visual. Kandinsky creyó en la autonomía y los valores espirituales del color y de la forma, separando su pintura de los motivos y elementos representacionales. La tensión entre las ideas de la escuela y el gobierno llevaron a la renuncia



Portada de la revista Bauhaus, 1928, Herbert Bayer. La composición una elementos tipográficos y de diseño como lo son las formas básicas.

de los profesores y el director para abril de 1925, así mismo se dio la deserción de todos los estudiantes como muestra de solidaridad. Gropius negoció la reubicación de la Bauhaus en un pequeño pueblo provincial llamado Dessau.

2. *Bauhaus de Dessau* (1925-1932). En abril de ese mismo 1925, la escuela fue reabierta y se reorganizó el plan de estudios. Parte del equipo de trabajo fue trasladado, junto con profesores y

estudiantes y el trabajo comenzó con medios provisionales, pero de inmediato. Dentro de esta etapa, la filosofía y los ideales de la Bauhaus se desarrollaron de manera diferente. Se influenciaron grandemente por el De Stijl y el Constructivismo. La Bauhaus tomó los principios de esos movimientos y los aplicó inteligentemente a problemas de diseño. Las ideas

que fluían de la escuela eran de gran impacto para la vida y el diseño de productos, mobiliarios de acero, arquitectura funcional y la tipografía del siglo XX. Crearon la organización de negocios *Corporación Bauhaus*, cuya finalidad era manejar la venta de piezas originales salidas de los talleres de la escuela. Crean también una revista con el nombre de la escuela. La revista Bauhaus fue una importante vía para difundir las ideas avanzadas acerca de la teoría del arte y sus aplicaciones en arquitectura y diseño. En 1927, la dirección de la escuela es asumida por Hannes Meyer (1889-1954), un arquitecto Suizo con sólidas convicciones socialistas, renuncia en 1930 por conflictos con las autoridades municipales. Asume la dirección el arquitecto berlinés Mies van der Rohe, cuya ideología acerca del diseño era: *menos es más* y que se convirtió en una base de la arquitectura del siglo XX. En 1932 el partido nazi canceló los compromisos con los profesores y no fue posible continuar con la escuela.

3. *Bauhaus de Berlín* (1932-1933). Después del cierre de Dessau, Rohe intentó dirigir la Bauhaus en una fábrica de teléfonos vacía en Berlín-Steglitz, sin embargo, el acoso nazi hizo insostenible su continuidad. La Gestapo



Cartel para una exposición, 1926, Herbert Bayer. Este diseño desarrolla una jerarquía de comunicación: los tamaños y negruras de la tipografía están organizadas desde la información principal hasta los textos de apoyo.

exigía que los “bolcheviques culturales” fueran destituidos y reemplazados por simpatizantes nazis. Los profesores votaron por disolver la Bauhaus y fue cerrada el 10 de agosto de 1933, quedando los profesores disponibles para los estudiantes si lo requirieran alguna consulta. Las constantes persecuciones llevaron a muchos profesores y artistas a emigrar del país hacia los Estados Unidos donde muchos dieron clases en universidades y donde se estableció la Nueva Bauhaus en la ciudad de Chicago (hoy Instituto de diseño).

La escuela Bauhaus creó un estilo de diseño moderno y accesible que influyó en la arquitectura el diseño y la comunicación visual. Presentó una forma distinta para la educación visual y nuevos métodos de enseñanza que contribuyeron a la educación visual. Trató de establecer una cercana relación entre el arte y la vida cotidiana, teniendo como auxiliar al diseño, todo esto buscando un cambio social y cultural.

## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

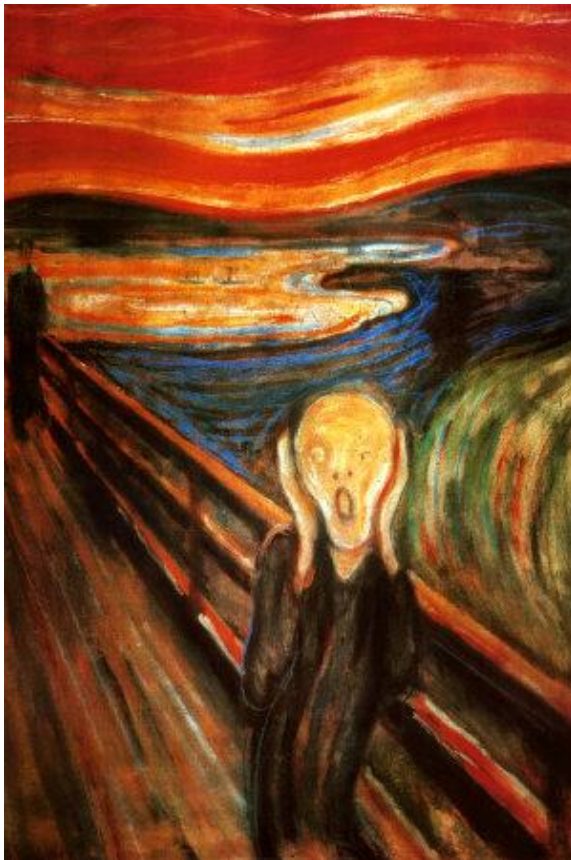
- ✓ Elabora un mapa de aspectos comunes entre las tres etapas de la Bauhaus.

### 3.10 EXPRESIONISMO

Surge como un reflejo del interior de la conciencia. Busca expresar los sentimientos del artista. Surge en Alemania a principios de la segunda década del siglo XX y se incluye en casi todas las bellas artes, siendo la más representativa la pintura. Se dice que el expresionismo fue, más que un estilo con lineamientos propios, una forma entender el arte para artistas con diferentes ideologías e influencias. Una forma liberadora del interior de los artistas. Algunas de sus características son las siguientes:



- Los estados mentales logran plasmarse de tal manera que se distorsiona la apariencia real de personas y objetos.
- La realidad objetiva pasa a segundo plano para presentar los sentimientos del artista.
- Se recurre a colores fuertes, puros y contrastantes (mayormente azules, amarillos y verdes combinados con blanco y negro). Las combinaciones de colores fueron aparentemente al azar.
- Constantemente se manejan, rostros distorsionados y tristes.



*El grito. Edvard Munch, 1893.*

- Los temas recurrentes fueron: miseria, enfermedad, soledad, miedo, angustia, la sociedad y la política.

Entre los artistas representativos del movimiento expresionista, están los siguientes:

- Vincent Van Gogh (1853-1890). Sin duda, la primera referencia que se tiene al mencionar el expresionismo. Fue evolucionando del impresionismo y tuvo influencias en pintores como Rembrandt. Pintaba sobre lo atormentada que se encontraba

su mente, acerca de su frustración con el trabajo y los amores, entre otras cosas.



*La habitación de Arlés. Van Gogh, 1888.*

- Edvard Munch (1863-1944) Fue pintor y grabador noruego. Usó mayormente colores oscuros en su obra reflejando melancolía y logrando un ambiente fúnebre, característico del expresionismo.
- Marc Chagall (1887-1985). Pintor y diseñador ruso surrealista de inicio, evolucionó al expresionismo con influencias del cubismo francés. Su obra constituye una compilación de fantasía y folklore.

### ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✓ En una hoja de dibujo, grafica tu versión personal de *El grito* (no olvides los trazos que usaron los expresionistas).

#### 3.11 ABSTRACTO

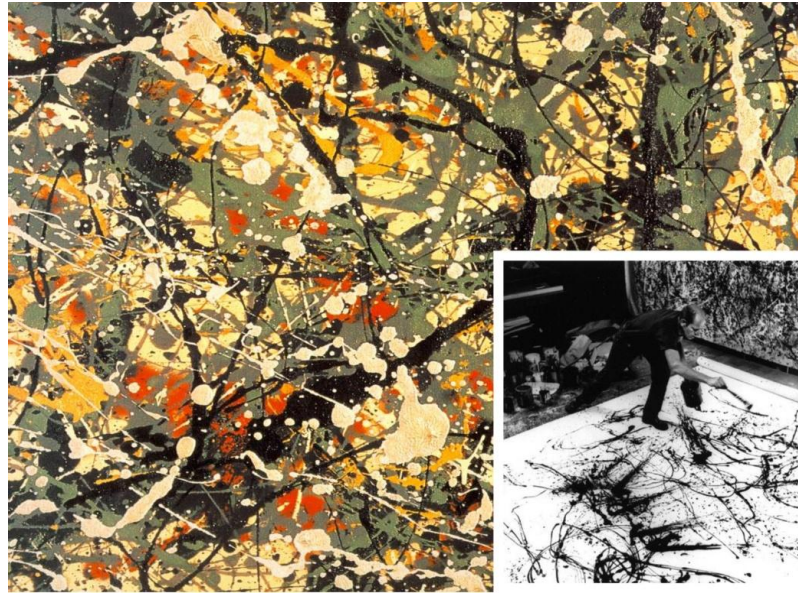
Se dedica a enfatizar los atributos de color y de estructura, sin relacionarlos con la realidad. Se representan líneas y formas capaces de expresar emociones subjetivas interiores sin parecerse a lo objetivo, lo que podamos identificar. Se le da a lo presentado sus propios atributos visuales, que no tienen necesaria relación con lo que vemos. Se dice que en el arte abstracto la pieza no tiene referencia a *nada* que no sea la pieza en sí. El arte

Abstracto surgió como consecuencia del impresionismo y el expresionismo. Se presenta mayormente en las artes gráficas, la pintura y la escultura. Los temas presentados en el arte abstracto están ausentes. Representantes del Arte Abstracto son los siguientes:

- Piet Mondrian, quien buscó representar un arte puro y de gran equilibrio a base de rectángulos, colores primarios, blanco y negro.
- Casimir Malevich, quien combinó figuras geométricas de diferentes colores para crear formas abstractas.

Surge una corriente llamada *Expresionismo Abstracto*, donde toman importancia solo la acción y el espacio representado. El artista ya no boceta una imagen con anterioridad, ahora pinta con espontaneidad, lo que siente al momento y sin ningún tema aparente. Se modifican las técnicas a utilizar. El artista puede a su gusto: gotear, salpicar o derramar la pintura sobre los lienzos; se toma la opción de no usar más el caballete y los lienzos son de dimensiones muy variables, que se emplean de igual forma en vertical, que sobre el piso. Dos de los representantes de este estilo son los siguientes:

- Jackson Pollock (1912-1956). Pintor estadounidense considerado de los mejores en el siglo XX. Tuvo influencias surrealistas y fue discípulo de *David Alfaro Siqueiros*, de quien experimentó con técnicas como la bomba de aire y el aerógrafo. Es considerado como renovador del concepto de *plasmación gráfica*, usando técnicas nuevas como el barniz y los esmaltes sintéticos.



*Jackson Pollock.*

Observa su manejo de técnica, las dimensiones de sus obras y el resultado obtenido.

- Marx Rothko (1903-1970). Pintor y grabador nacido en Letonia. Vivió gran parte de su vida en los Estados Unidos y tuvo también influencias surrealistas. Su obra tiene como característica a los rectángulos y las delicadas y expresivas combinaciones de color, cambiando al final de su vida a combinaciones más sobrias.

### ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✓ En una hoja de dibujo, crea tu propio *Pollock*, utiliza colores significativos para ti.

#### 3.12 POP ART

Considerado como uno de los últimos movimientos del arte moderno del siglo XX surge en 1950 en el Reino Unido y tiene sus primeras manifestaciones en Estados Unidos (Nueva York y Los Ángeles) a fines de ese mismo año. Tiene sus manifestaciones sobre todo en pintura, diseño gráfico y escultura. Se dice que es continuidad del expresionismo abstracto, en el sentido de buscar hacer arte de dimensiones y con soportes muy variados. Todo lo que sea conocido para la gente común. Se dice que se buscó manifestarse en contra de las manifestaciones relacionadas con las

bellas artes. Tiene alcance en países como España y Japón. Características de la técnica son las siguientes:

- Es un movimiento artístico dirigido a las masas.
- Se utilizan imágenes relacionadas con la cultura popular.
- La sociedad de consumo es el receptor.
- Se toman anuncios publicitarios, rostros conocidos, comics, imágenes de artículos de uso cotidiano, propaganda comercial, etc.
- Se manejó la burla y la ironía como característica del arte.
- No hay límite en la utilización de técnicas.

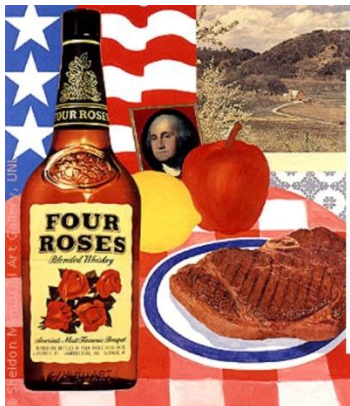
En cuanto a los representantes del Pop Art, algunos de ellos son los siguientes:

- *Andy Warhol* (1928-1987). Artista plástico e ilustrador estadounidense. Estudió arte comercial en la escuela de Bellas Artes de Pittsburgh. Fue pionero en utilizar fotografías de gran formato como base de sus pinturas al óleo.



- Roy Lichtenstein. Célebre ilustración sobre la lata de sopa Campbells. Andy Warhol. (1923-1997). Artista gráfico y escultor estadounidense. Explotó grandemente el tema del *comic* en grandes formatos.
- Tom Wesselmann (1931-2004). Pintor estadounidense considerado el último gran exponente del Pop Art. Manejó entre otros temas, desnudos femeninos y bodegones con electrodomésticos, botellas o

helados en grandes formatos con técnicas como óleo y acrílico. Exploró con la *serigrafía*, la *litografía* y la *aguatinta*.



Ejemplos de la obra de Tom Wesselmann

## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✓ En un hoja de dibujo y con técnica libre, diseña y grafica un bodegón con tus instrumentos de diseño al estilo Pop Art.

### 3.13 PSICODELIA

El término fue usado por primera vez por un psicólogo británico llamado Humphry Osmond y significa *manifestando a la mente*. Se presenta en disciplinas como la pintura y el diseño gráfico, la música, la literatura, la moda y la publicidad. Tiene su apogeo entre los años de 1960 y parte de los años de 1970. Se debe mencionar que frecuentemente el término *psicodelia* hace referencia al uso de ciertas drogas como fuente de inspiración para el movimiento. Es considerado como un movimiento de contracultura al mostrarse que se crea como escape o protesta a las tradiciones establecidas en esos años. Dos de sus características son las siguientes:

1. Invariablemente se utilizan colores brillantes y muy contrastantes.
2. Se usan imágenes con referencia a un *caleidoscopio*, es decir, formas que se reflejan, giran, se entrecortan, se combinan, se mezclan, se unen o se contrastan entre sí (para el diseño gráfico son elementos de relación entre las formas).

Un artista representativo del Arte psicodélico es Charlie Rosario (1950), diseñador estadounidense popular por su trabajo para diseños de portadas de discos en los años sesentas.



Diseño de poster para el músico Tito Puente, 1968, Charlie Rosario.

## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✓ En una hoja de dibujo, imagina: si pudieras estar dentro de un caleidoscopio ¿cómo lo imaginas? Gráficalo.

### 3.14 MINIMALISMO

Es el estilo aplicado al arte donde se eliminan los decorados y detalles excedentes a los objetos. Se dice que es un estilo consecuente al Pop Art, donde lo primordial es volver a lo básico, lo esencial. Se usan colores planos y puros, así como formas sencillas. Se aplica en diseño gráfico, diseño industrial, pintura y escultura, entre otras disciplinas.





Ilustración minimalista acerca de la guerra.  
*Noma Bar. The Guardian Nueva York*

Toma influencias en De Stijl en cuanto a la simplificación de elementos y materiales. Algunas de sus características son las siguientes:

- Se elimina del objeto todo tipo de ornamento.
- Se le da prioridad a la abstracción en cuanto a formas y colores.
- Se simplifica la estructura, y por lo tanto, la función de los objetos.

Aunque está presente en varias disciplinas, es en el diseño industrial y la arquitectura donde se encuentra grandemente popularizado.

### ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✓ En una hoja de dibujo, diseña una ilustración minimalista con el tema “La historia del diseño gráfico”.

## AUTOEVALUACIÓN

16. Menciona cinco características del estilo Art Nouveau. Ilustra estas características.

a. \_\_\_\_\_

b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_

d. \_\_\_\_\_

e. \_\_\_\_\_

17. Explica brevemente en qué consiste el cubismo y menciona artistas de esa corriente \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

18. Explica los temas que usaron los surrealistas para pintar \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

19. Enlista las características del Futurismo

20. Explica ¿qué es un caligrama? Ilustra además con un ejemplo

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

21. Explica los principios del constructivismo, según Alexsei Gan

22. Explica brevemente el Dadaísmo. Grafica un ejemplo \_\_\_\_\_

---

---

23. En un mapa de cajas resume los tres periodos de la Bauhaus

24. Menciona las características que diferencian al Art Decó de otras corrientes \_\_\_\_\_

---

---

25. Menciona la razón que provocó la creación del Pop Art y sus características \_\_\_\_\_

---

---

26. Menciona las características del arte psicodélico y con qué se relaciona su creación \_\_\_\_\_

---

---

---

27. Menciona las características del arte Minimalista y cinco campos de aplicación \_\_\_\_\_

---

---

## UNIDAD 4

### AVANCES TECNOLÓGICOS, EL DISEÑO DIGITAL

#### OBJETIVO

Se determina la incursión y el impacto de la tecnología digital a la aplicación del diseño gráfico, los programas aplicables al diseño y los alcances y mejoras que pueden obtener los diseñadores.

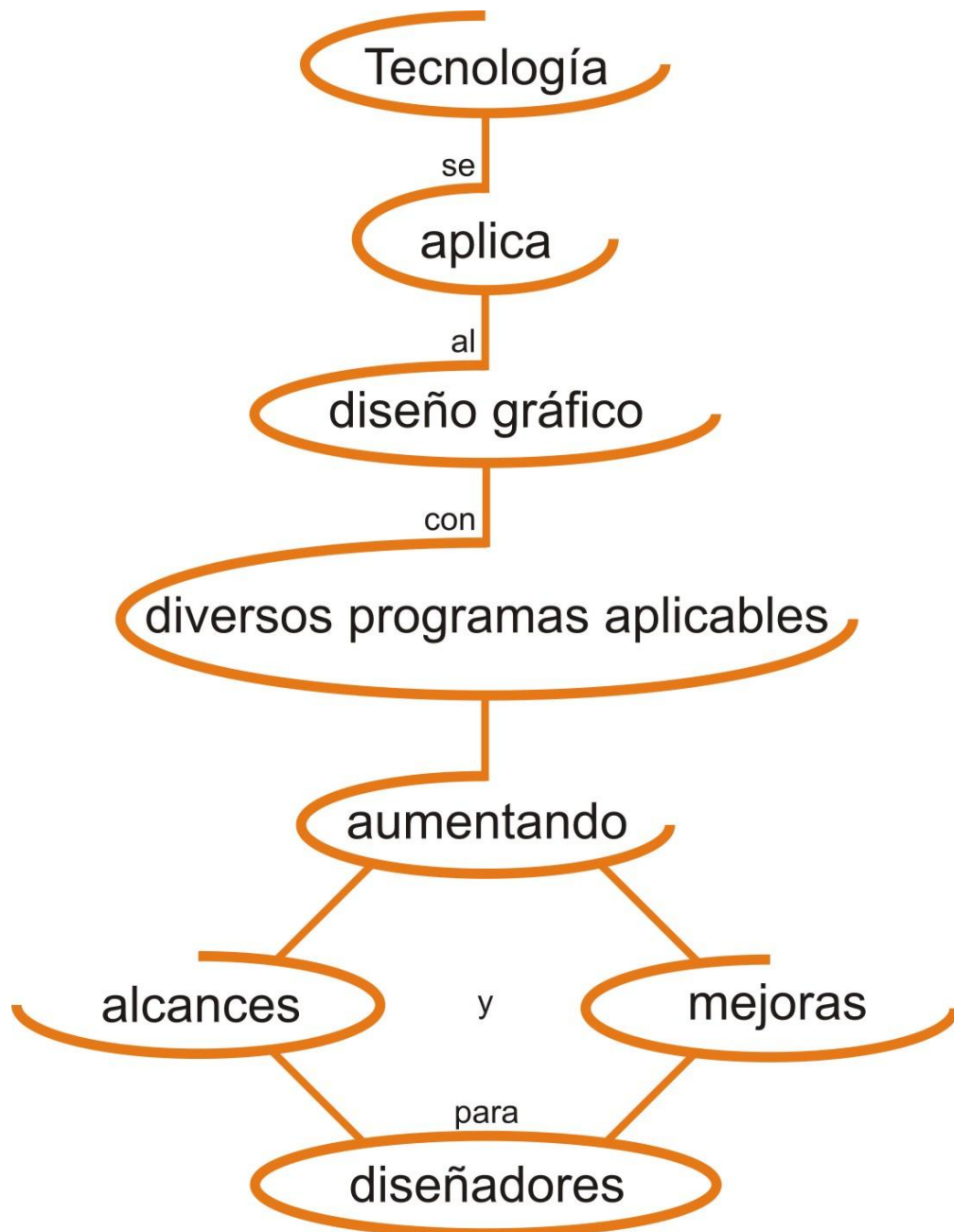
#### TEMARIO

##### 4.1 CREACIÓN DEL AMBIENTE GRÁFICO

###### 4.1.1 *Los programas de diseño*

###### 4.1.2 *Alcances del diseño digital*

## MAPA CONCEPTUAL



## INTRODUCCIÓN

Ya se ha hablado de la necesidad del ser humano por expresar ideas y comunicarse; ya se ha indicado que sus primeros intentos fueron de forma visual, con las *pinturas rupestres*, por ejemplo. Y también se ha visto cómo el desarrollo mismo del ser humano va pidiendo *más, más rápido y mejor*, y cómo esto ha llevado al hombre a una constante inventiva para lograr mejorar su vida y su relación con el entorno que le corresponde. Ha sido obligada la evolución hacia nuevas tecnologías para satisfacer sus necesidades de comunicación, lo hemos visto a lo largo de la historia. Dentro de este proceso de desarrollo surge como un auxiliar en esta comunicación el llamado *ambiente digital*, el cual impactó desde sus primeros pasos, y sigue ocurriendo de forma continua en la vida de todos, al día de hoy, en casi todas las áreas que conozcamos, entre muchas otras, la ciencia, la actividad laboral y nuestros hogares.

Entre muchos otros, uno de los grandes aportes de la era digital es la creación de un ambiente global que permite enviar y recibir información mundial, esto posible con el apoyo de elementos como *el lenguaje gráfico, la realidad virtual y la multimedia*. Tales términos se han incluido en nuestro vocabulario, así como los de *software* y *hardware*, por ejemplo. Los auxiliares digitales nos entregan gran cantidad de posibilidades para desarrollar, y nos permite manipular visualmente ideas, hechos y gran cantidad de información y conceptos para lograr los objetivos propuestos. En este capítulo hablaremos sobre las herramientas auxiliares a los diseñadores y las posibilidades de alcance como resultado de la utilización de éstas dentro de la disciplina del diseño gráfico.

## 4.1 CREACIÓN DEL AMBIENTE GRÁFICO

### 4.1.1 Los programas de diseño

Ya se ha mencionado, que, según el diccionario, la palabra *gráfico* se refiere a lo que se representa por *figuras o signos*, un dibujo para el ambiente digital. Llamamos *gráfico* a las imágenes que podamos crear, manipular o almacenar en el llamado ordenador, es decir, la *computadora*. A partir del año de 1984 (que fue el año en que surgieron las primeras computadoras), las opciones que ofreció esta tecnología de sistemas digitales fue sustituyendo muchos de los procedimientos técnicos naturales conocidos y usados desde muchos siglos atrás. Entre muchas otras cosas, los tiempos se reducen enormemente, la definición en las imágenes y la calidad de los resultados mejoran en cada uno de los procesos del diseño gráfico. Algunos ejemplos son los siguientes:

- Bocetar.
- Composiciones (gráficamente hablando).
- Pre-prensa (originales para impresión).
- Dummies.
- Empaques, etiquetas.
- Productos finales.

Se da a partir de ahí una tendencia hacia la experimentación gráfica, a entender todo lo que podemos alcanzar con la nueva tecnología y entender que para cada diseñador, el límite es su propia imaginación.

El trabajar con imágenes nos da dos opciones básicas, que son las siguientes:

1. *Gráficos con vectores*: la base de las imágenes son puntos, líneas o formas geométricas.
2. *Gráficos tramados*: Los objetos se “descomponen” en puntos similares al resultado de ampliar una pantalla de TV.

En cuanto a trabajar con gráficos, no todos los ordenadores (computadoras) son funcionales para el diseño, se requieren ciertas

características para trabajar con ellos y poder manipular las imágenes o dibujos. Los requerimientos básicos para un buen desarrollo son los siguientes:

- Monitor para presentación gráfica: alta resolución de pantalla.
- Capacidad de almacenamiento y velocidad en la máquina: la llamada *memoria RAM*.
- Entrada para gráficos: scanner, tableta para trazar o dibujar, cámara.
- Dispositivo de salida de gráficos: impresora laser.
- Software gráfico: Paquetes o programas de aplicación para dibujos, editorial, edición de imágenes, animación, etc.

*Software* es lo que llamamos comúnmente un *paquete o programa*. Es el conjunto de aplicaciones que le permiten a la máquina ejecutar una tarea en específico. Son tres los tipos de software que puede tener una máquina, a saber:

- 1) Software de sistema.
- 2) Software de programación.
- 3) Software de aplicación.

El software de aplicación, el que nos incumbe. Dentro del software de aplicación, existe gran variedad de opciones para gran variedad de necesidades, aplicaciones específicas para tareas de diseño, donde el paquete ideal a usar, lo determina el diseñador con base al problema gráfico a resolver. Algunos de los paquetes creados como herramienta para gráficos son los siguientes:

- *Photoshop*. Editor de imágenes.
- *Corel Draw*. Es un programa muy amigable para editar gráficos y trabajar con vectores.
- *Freehand*. Se generan imágenes por medio de vectores.
- *Dream weaver*. Es el consentimiento de los programas para aplicaciones Web.



- *Flash*. Programa donde es posible crear animación.
- *Fireworks*. Trabaja con vectores y con mapa de bits (formas a base de pixeles, puntos) para su aplicación en la Web.
- *QuarkXpress*. Paquete para publicaciones editoriales (revista, periódico, libros o folletos).
- *Inkscape*. Programa para trabajar tanto con vectores como imágenes con trazo libre.
- *GIMP*. Utiliza el mapa de bits para editar dibujos o fotografías.
- *Sodipodi*. Un programa de edición de gráficos por medio de vectores.
- *3DMAX*. Programa para la creación de gráficos y animación 3D.

#### 4.1.2 Alcances del diseño digital

El diseño digital es una herramienta de gran ayuda para el diseñador, pero debemos mencionar que los ordenadores *no sustituyen la esencia y la capacidad de un diseñador, las competencias con las que cuente para manejar los espacios, los colores y las formas.*

Algunos de los (muchos) campos de incursión para el diseñador y aplicaciones específicas son los siguientes:

- *Editorial*, que abarca el diseño portadas, ilustraciones y páginas de libros, revistas, folletos, etc.
- *Cartelería*, incluye los posters, carteles, señalamientos, etc.
- *Imagen Corporativa*, incluye logotipos, manuales de uso, hojas membretadas, tarjetas de presentación, papelería empresarial, etc.
- *Publicidad*, abarca promocionales, banners, etiquetas, empaques, etc.
- *Animación*, diseño para aplicación en internet que incluye páginas Web, arte digital, video, etc.

Un diseñador propone, innova y crea opciones de comunicación visual en muy diversos campos, sean impresos o virtuales, los diseñadores han de aprender a fusionar estas tecnologías, que avanzan día a día, con los métodos y fundamentos que a lo largo de muchos siglos le ha dado forma,

nombre e importancia al mágico mundo del diseño gráfico. Magia de la que, sin duda, ahora forma parte el *diseño digital*.

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- ✓ Con base en el texto, realiza un mapa de agua mala sobre las aplicaciones del diseño gráfico en el ambiente digital.
  
- ✓ Con base en el texto, realiza un mapa de cajas mencionando y explicando los diferentes programas aplicables para diseño.

## AUTOEVALUACIÓN

1. La palabra *gráfico* se refiere a

\_\_\_\_\_

2. Las primeras computadoras surgieron en el año

\_\_\_\_\_

3. Menciona tres ventajas del diseño digital, sobre los métodos tradicionales

a. \_\_\_\_\_

b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_

4. En un mapa de satélites, menciona y grafica los requerimientos básicos para trabajar imágenes y texto por computadora

5. Completa la siguiente matriz de clasificación:

Software	Gráfico	Editorial	Animación	Web
3DMAX				
Photoshop				
QuarkXpress				
GIMP				
Fireworks				
Corel Draw				
Dream weaver				

6. Menciona ejemplos conocidos a nivel mundial para cada aplicación

	Diseño Publicitario	Imagen Corporativa	Animación
1			
2			
3			

## BIBLIOGRAFÍA

- B. Meggs, Philip, *Historia del Diseño Gráfico*, México, Trillas, 2006.
- Satué, Enric, *El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días*, México, Alianza, 2000.
- Wong, Wucius, *Fundamentos del diseño Bi- y tri-dimensional*, México, Gustavo Gili, España, 2010.
- Arroyo, Javier, *Diseño Digital*, México, Paidós, 2004

## GLOSARIO

- Alfabeto.* Grupo de letras o caracteres dispuestos de determinada forma y que son usados para representar los sonidos de un lenguaje hablado.
- Caligrama.* Poema o escrito donde las palabras están colocadas para formar un diseño visual, una figura o un pictograma relacionado con el contenido de lo escrito.
- Calotipo.* Resultado del proceso fotográfico inventado por Talbot, sensibilizando papel con yoduro de plata para lograr la fijación de las imágenes en el papel.
- Cliché.* La plancha en la que se graba lo que se va a imprimir.
- Colofón.* Inscripción al final de un libro o manuscrito que muestra datos acerca de su producción: nombres de autor, impresor, ilustrador; así como, tipos de letra y papel usados.
- Copista.* La persona que escribía el texto en los manuscritos medievales.
- Cuneiforme.* Estilo de escritura sumeria, de caracteres en forma de cuña, impresos en tablillas de arcilla húmeda con un estilete.
- Daguerrotipo.* Proceso fotográfico creado por Daguerre, por el cual se obtiene la fijación de imágenes al sensibilizar una placa de metal con plata. Marca el inicio oficial de la Fotografía.
- Fonograma.* Carácter o signo visual que representa un sonido.
- Fotografía.* La técnica de usar una cámara para captar imágenes ópticas con materiales sensibles a la luz.
- Frottage.* Técnica que registra texturas o imágenes al colocar una hoja de papel encima de una superficie texturizada o con relieves, frotando enseguida el reverso del papel con un lápiz o un crayón.
- Grabado.* La técnica de imprimir a partir de una imagen tallada en la superficie de un cliché.
- Hierático.* Posición rígida característica de la cultura egipcia. Representa la simplificación de los jeroglíficos.
- Ideograma.* Signo o carácter que representa una idea o un concepto.
- Jeroglíficos.* Sistema de escritura desarrollado en el antiguo Egipto, que utilizaba pictogramas para representar palabras y sonidos.

*Litografía.* Proceso para reproducir múltiples impresiones a partir de una imagen cubierta con grasa, aplicada sobre una piedra plana y humedecida antes de entintar la imagen.

*Pergamino.* Piel de animales que sirvió como base de escritura antes de la invención del papel.

*Pictograma.* Signo pictórico elemental, que representa un objeto o una palabra.

*San serif.* Estilo de tipos caracterizado por la ausencia de serifa, patines o empastamientos.

*Simultaneidad.* Estado en el cual suceden dos cosas al mismo tiempo, según la percepción y perspectiva de una persona.

*Textur.* Estilo caligráfico de la era gótica, que se escribía trazando líneas verticales y añadiendo después fuertes y cargados trazos diagonales.

*Textura.* Cualidades táctiles o visuales de una superficie. El término se usó por Aleksei Gan para definir la naturaleza de los materiales y como son empleados en la producción industrial.

*Tipografía.* El arte y la técnica de imprimir a partir de caracteres alfabéticos relanzados y fundidos en bloques de metal.