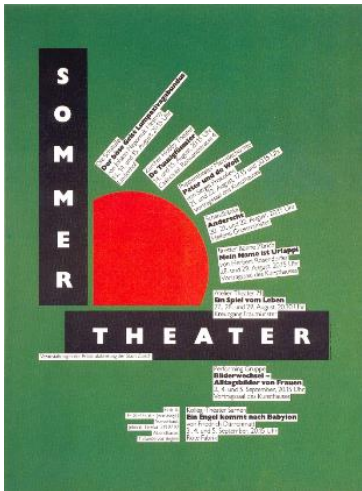


Gráfica Posmoderna El primer diseño posmodernista suizo



Rosmarie Tissi Afiche *Sommer Theater*, Zurich, 1981. Odermatt & Tissi es la asociación creativa de los diseñadores Siegfried Odermatt y Rosmarie Tissi. Tras estudiar en la escuela de diseño de Zurich, Tissi empezó a trabajar con Odermatt, autodidacta, inicialmente como aprendiz. El dúo adquirió la categoría de culto gracias a un característico uso de la tipografía y el color.



Rosmarie Tissi Carpeta de presentación para la firma impresora Anton Schöb. 1983. El diseño alcanza una vitalidad tipográfica al superponer las letras, a las que se les modificó el color, tamaño y posición. Otro recurso característico de los trabajos de este estudio de diseño, es el uso de bloques de texto que simulan ser recortados de revistas o diarios.

Las primeras tendencias hacia el diseño gráfico posmoderno surgieron de individuos que trabajaban bajo los lineamientos del Estilo Tipográfico Internacional. El principal interés de este movimiento se dirigía hacia una tipografía neutral y objetiva; raramente se permitió que lo alegre, lo inesperado y lo desorganizado traspasara la agradable claridad y objetividad científica de ese estilo. Una de las primeras indicaciones de que una generación de jóvenes diseñadores gráficos estaba empezando a ampliar su gama de posibilidades en los años 1960 fueron los trabajos realizados por Rosmarie Tissi y Siegfried Odermatt.

Odermatt y Tissi siempre han recurrido a un fuerte efecto gráfico, un sentido alegre de la forma y una manipulación inesperada del espacio en el contexto de encontrar una solución lógica y efectiva a un problema de diseño.

Otro diseñador suizo muy interesado en la complejidad de la forma es Steff Geissbuhler.

Odermatt, Tissi, Geissbuhler y otros diseñadores de los años 1960 no se rebelaron contra el Estilo Tipográfico Internacional; en vez de ello ampliaron sus parámetros. A esto le siguió una revuelta que comenzó en los años 1970, ya que los practicantes y maestros educados en el Estilo Tipográfico Internacional buscaron reinventar el diseño tipográfico. Estas nuevas direcciones fueron rápidamente etiquetadas como tipografía de la New-Wave (*Nueva ola*).

La tipografía de la New-Wave

La oposición al agradable formalismo de la tradición modernista comenzó a surgir en Suiza, luego se difundió a todo el mundo. En 1964 el joven Wolfgang Weingart, quien ya había completado tres años como aprendiz de tipógrafo y estudiado arte, llegó a Basilea proveniente del sudeste de Alemania para estudiar con Emil Ruder. Weingart se unió con Armin Hofmann en la facultad de la Basel School en 1968. Originalmente Weingart había trabajado bajo la influencia de Ruder y Hofmann; sin embargo, cuando comenzó decidió que debería enseñar la tipografía en forma diferente a sus mentores. Weingart comenzó a cuestionar la tipografía de orden absoluto y limpieza. Se preguntaba si tal vez el Estilo tipográfico Internacional se había vuelto refinado y tan común en todo el mundo que había alcanzado una fase anémica. Rechazando el ángulo recto como un principio de organización exclusivo, Weingart logró un diseño alegre e intuitivo con una riqueza de efectos visuales. La ideología y las reglas colapsaron frente a su energía sin límites. Dibujando con base en un amplio conocimiento técnico y con un deseo de explorar lo nuevo, aumentó la intensidad de la página.

En 1972 Weingart viajó a Estados Unidos donde realizó presentaciones en ocho escuelas de diseño. Su nueva sensibilidad del diseño cayó sobre tierra fértil. Los jóvenes diseñadores que pasaron algún tiempo en Basilea, como Dan Friedman, April Greiman y Willi Kunz, llegaron a Estados Unidos para enseñar y practicar.



Wolfgang Weingart Afiche *18 Didacta Eurodidac*, 1979. Profusión de elementos como tramas de puntos, retículas, superposición de fotografías y gráficos, que escapan a la economía de recursos que defendía el Estilo Tipográfico Internacional.



Dan Friedman Portada de la Revista *Typografische Monatsblätter*, 1971. Las letras (desvinculadas entre sí por su distanciamiento) se convierten en objetos cinéticos que se mueven en el tiempo y en el espacio urbano.

Las ideas específicas del diseño que Weingart y sus estudiantes a finales de la década de 1960 y principios de la de 1970 exploraron, y que serían adoptadas una década después, incluyen tipos sans-serif espaciados a una letra; intrépidos trazos escalonados; líneas trazadas interrumpiendo y energizando el espacio; tipo diagonal; mezcla de tipo itálico y/o cambios de peso dentro de las palabras y la inversión de tipo por medio de una serie de barras.

Dan Friedman, estadounidense, estudió en el Ulm Institute of Design en 1967 y 1968 y en la Basel School of Design de 1968 a 1970. Después de regresar a Estados Unidos impartió cursos en la Yale University y en el Philadelphia College of Art en 1970 y 1971. Friedman consideraba “que la legibilidad (una cualidad de lectura eficiente, clara y simple) a menudo está en conflicto con la disponibilidad (una cualidad que promueve el interés, el placer y el desafío en la lectura)”.

La textura, la superficie y el intercalado espacial se exploraron en su trabajo; y se contrastaron formas orgánicas y geométricas. Friedman consideraba que las formas pueden ser divertidas y provocativas a la vista, y libremente incluyó estas características en sus diseños.

En la costa oeste de Estados Unidos, April Greiman estableció un estudio en Los Ángeles después de estudiar con Weingart y Hofmann en Basilea a principios de 1970. El diseño tipográfico usualmente ha sido la más bidimensional de todas las disciplinas visuales. Pero Greiman alcanza un sentido de profundidad en sus páginas tipográficas. Formas traslapadas, líneas diagonales que implican perspectiva o perspectiva inversa, trazos gestuales que se sobreponen o se mueven detrás de elementos geométricos y formas flotantes que forman sombras son los recursos que utiliza para hacer que las formas se muevan hacia adelante y hacia atrás desde la superficie de la página impresa.

Willi Kunz, nativo de Suiza, completó sus estudios de posgrado en la Escuela de Artes y Oficios en Zurich. En 1970 se mudó a la ciudad de Nueva York. Kunz no construye su trabajo sobre una red predeterminada; en vez de esto inicia la composición visual y permite que la estructura y los alineamientos crezcan a través del proceso de diseño.

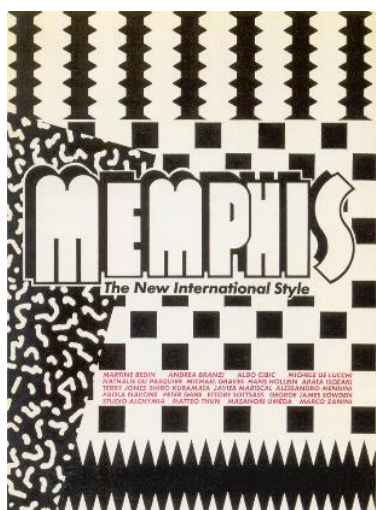
A medida que la tipografía de la New-wave se difundió, la intuición y el juego reingresaron al proceso de diseño. Esto puede verse en el trabajo del diseñador y educador Kenneth Hiebert.

Las escuelas de Memphis y San Francisco

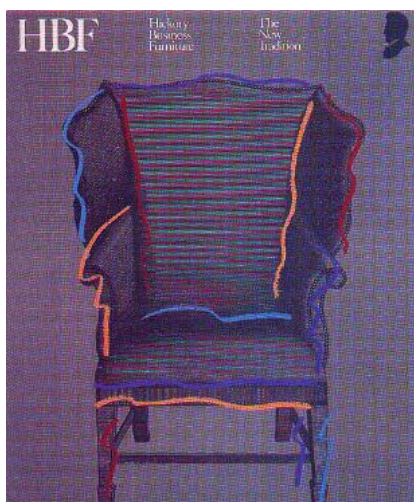
Una nueva sensibilidad en el diseño posmodernista fue catapultada hacia la prominencia internacional al final de la década de 1970 y principios de la de 1980. Este trabajo fue pluralista, ecléctico y hedonista.

Una importante fuente de inspiración para todas las áreas del diseño surgió en 1981, cuando la atención global se concentró en una exposición del grupo de diseño italiano Memphis, encabezada por el eminente diseñador italiano, Ettore Sottsass. La función pasó a un segundo plano en sus lámparas, sofás y gabinetes. La sección de diseño gráfico de Memphis fue encabezada por Christoph Radl. La actitud experimental, la fascinación con el modelo tangible y decorativo y la geometría exuberante influían de manera directa en el diseño posmodernista en todo el mundo. Memphis saltó en la escena al principio de los años 1980 y ayudó a preparar el escenario para un período de diseño extravagantemente decorativo.

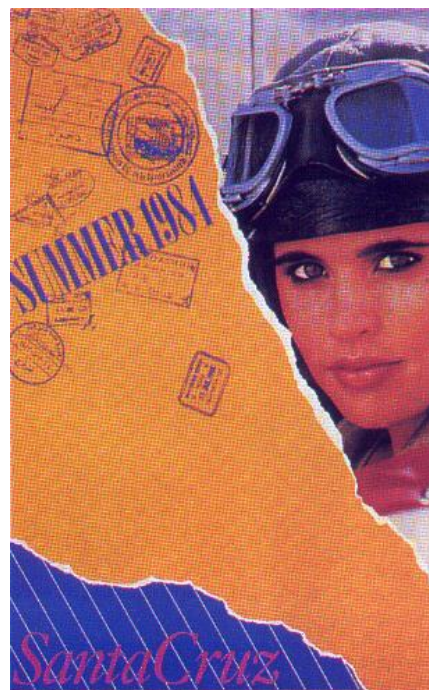
La comunidad de diseño y las escuelas de arte de San Francisco recibieron fuerte influencia del estilo internacional. A finales de los años 1960 se produjo el florecimiento del cartel psicodélico, con el cual se demostró a los diseñadores de Bay Area que existía un potencial tremendo de la forma innovadora y el color.



Tapa del catálogo *Memphis: The New International Style* Italia, 1981. La obra gráfica de Memphis se expresa en los mismos términos provisionales y políglotas que sus muebles y objetos. La portada del primer catálogo del grupo presenta una colisión irregular de distintas tramas. Este abuso de texturas visuales junto con el logotipo en el que se observa la elección de una tipografía que no se caracteriza por su legibilidad, marcan un evidente distanciamiento con respecto a los principios del Estilo Tipográfico Internacional.



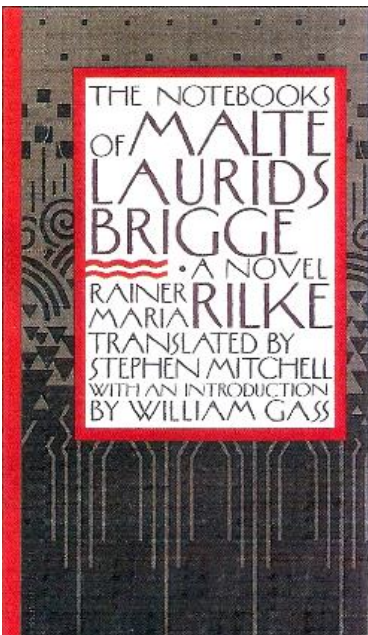
Michael Vanderbyl Tapa del catálogo del negocio de muebles *HBF*, 1985. Vanderbyl combina una vitalidad casual posmodernista con una claridad tipográfica que hace eco de sus antecedentes en la tipografía ordenada del estilo internacional. En este ejemplo, ha combinado una gráfica informativa con expresiones visuales vibrantes.



Michael Manwaring Afiche para una tienda de ropa de Santa Cruz, 1984. El collage conformado por papeles rasgados y los sellos, le otorgan un carácter de informalidad.



Paula Scher Cartel de la CBS Records, 1979. La síntesis de inspiraciones contrarias, como el constructivismo ruso y los carteles de tipos de madera del siglo XIX, a menudo es un trampolín para la innovación.



Daniel Pelavin (diseñador) y **Judith Loeser** (directora artística) Portada del libro *The Notebooks of Malte Laurids Brigge*, 1985. El rótulo se inspira en un cartel de Gustav Klimt.

A principios de la década de 1980, el diseño posmodernista de San Francisco destacó rápidamente y ganó para la ciudad una reputación como centro importante del diseño creativo. Michael Vanderbyl, Michael Manwaring y Michael Cronin figuran prominentemente en la evolución del medio. Su variedad de posibilidades gráficas comunicaba un optimismo alegre, un cálido sentido del humor y una actitud sin restricciones acerca de la forma y el espacio. Gestos dibujados libremente, una paleta soleada de matices de tonos pastel y una composición intuitiva se encuentran con frecuencia en su trabajo. Los tonos grises se usaron a menudo con tintes lavanda, turquesa y durazno.

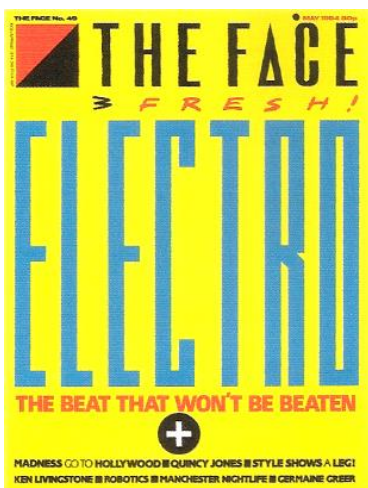
Los estilos de diseño posmodernista generados por diversas fuentes internacionales, como Memphis y los diseñadores de San Francisco, se convirtieron en una dirección dominante del diseño en los años 1980. Los diseñadores gráficos emplearon paletas exuberantes y adornaron su trabajo con gestos, texturas y elementos geométricos decorativos. La superficie y el estilo a menudo se convirtieron en un fin en sí mismos.

El diseño retro y vernáculo

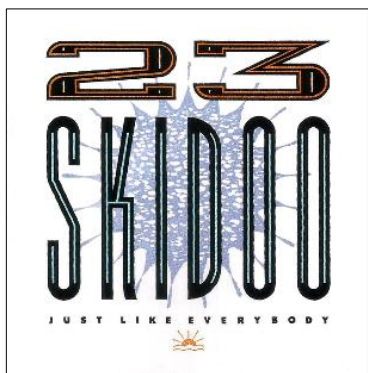
Durante la década de 1980 los diseñadores gráficos adquirieron una creciente comprensión y apreciación de su historia. Los libros, las revistas de diseño y las exposiciones contribuyeron a esta conciencia. Un movimiento basado en un renacimiento histórico emergió por primera vez en Nueva York y rápidamente se difundió a todo el mundo. Llamado *retro* por algunos diseñadores, éste se basó en un interés ecléctico sin inhibiciones en el diseño modernista europeo de la primera mitad del siglo XX, en un desprecio flagrante por las reglas de la tipografía apropiada y en una fascinación por los tipos retorcidos y amanerados, diseñados y ampliamente usados durante las décadas de 1920 y 1930 hasta después de la Segunda Guerra Mundial. Este prefijo sustituye las palabras: *retroactivo* y *retrógrado*, con implicaciones de “mirando hacia atrás” y “contrario a lo usual”.

El término *diseño vernáculo* se refiere a la expresión artística ordinaria y la técnica ampliamente caracterizada de un periodo local o histórico; se relaciona estrechamente con el diseño retro. El diseño vernáculo consiste en el parafraseo de formas gráficas anteriores más ordinarias como las tarjetas de béisbol, las cubiertas de las cajas de fósforos e ilustraciones comerciales sin ninguna habilidad y la forma de impresión de décadas anteriores.

El enfoque de Nueva York al estilo retro comenzó con un pequeño número de diseñadores, como Paula Scher, Louise Fili y Carin Golberg. Ellas redescubrieron las primeras gráficas del siglo XX, que variaban de la Secesión vienesa de principios de siglo XX hasta los modernistas, pero decorativos tipos de letra europeos populares durante las dos décadas entre las guerras mundiales. Las actitudes heterodoxas acerca de las reglas y regulacio-



Neville Brody Cubierta de la revista *The Face*, 1984. El gancho comercial de *The Face* era su inconfundible vocabulario de diseño combinado con fuentes diseñadas por Brody expresamente para la revista.



Neville Brody Portada del álbum de *23 Skidoo Just Like Everybody*, 1987. Esta portada es un buen ejemplo del estilo de las tipografías a medida de Brody.

nes del diseño y la tipografía “adecuadas” les permiten correr riesgos y experimentar con mezclas de tipos exuberantes usando espaciados de letra extremos e imprimiendo texto en combinaciones sutiles de color sobre color. Ellas son, sin embargo, tipográficas escrupulosas que buscan un nivel sublime de la organización visual. En muchos de sus diseños la tipografía no tiene un papel secundario, sino que se mueve a un escenario central para hacerse figurativa, animada y expresiva.

Lorraine Louie y Daniel Pelavin adoptaron la resonancia general del enfoque retro, tal como lo demuestran las imágenes de la página anterior.

Otras voces originales exploraron la reinención de modelos históricos en forma muy diferente a la de los diseñadores de Nueva York. En el Duffy Design Group en Minneapolis, Minnesota, Joe Duffy y Charles S. Anderson diseñaron renacimientos nostálgicos de artes gráficas vernáculas y modernistas de la primera mitad del siglo XX.

Mientras tanto en Londres surgió una de las visiones originales de los años 1980 cuando Neville Brody diseñó gráficas y portadas para la música rock y dirigió artísticamente revistas inglesas, como *Face* y *Arena*. Aunque Brody recibió la influencia de las formas geométricas de los constructivistas rusos y de las actitudes experimentales y el rechazo de las normas del dadaísmo, sería incorrecto etiquetarlo como un diseñador retro que reinventó estilos del pasado.

Brody ha declarado que nunca aprendió las reglas de la tipografía correcta, así que fue libre para inventar métodos de trabajo y configuraciones espaciales. Sus configuraciones tipográficas se convierten en íconos que proyectan una autoridad emblemática absoluta.

La revolución digital

La revolución digital llegó al tablero de los diseñadores gráficos, como resultado de la producción de equipos y programas de computación, iniciada principalmente por tres compañías durante la década de 1980: la Apple Computer desarrolló la computadora Macintosh; Adobe Systems inventó el lenguaje de programación PostScript fundamental en los programas de composición de página y de la tipografía generada electrónicamente, y Aldus publicó Pagemaker, uno de los primeros programas en los que se usó el lenguaje PostScript para diseñar páginas en la pantalla de la computadora.

Los pioneros del diseño gráfico digital

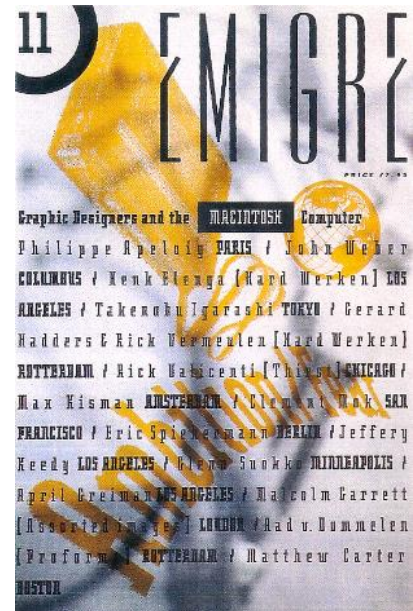
Al proporcionar a los diseñadores nuevos procesos y capacidades, la nueva tecnología a menudo les permite crear imágenes y formas sin precedente. Mientras que muchos diseñadores rechazaron y criticaron la tecnología digital durante su infancia y llamaron a quienes experimentaban con ella “nuevos primitivos”, otros la aceptaron como una herramienta innovadora

capaz de ampliar la gama de posibilidades del diseño y la exacta naturaleza del proceso de diseño. El color, la textura, las imágenes y la tipografía se pueden alargar, doblar, hacer transparentes, intercalar y combinar en formas que nunca antes se habían realizado.

Entre los pioneros que aceptaron la nueva tecnología y exploraron su potencial creativo se incluyen a la diseñadora de Los Ángeles April Greiman, a Rudy VanderLans diseñador/editor de la revista *Emigre*, al ilustrador de San Francisco John Hersey y a la diseñadora de tipos Zuzana Licko.



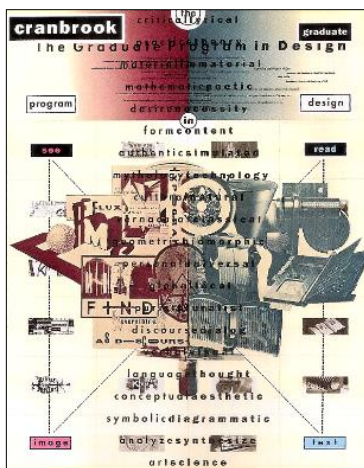
April Greiman *The Modern Poster*, 1988. Las letras dispuestas en un trazado curvo y el diagrama geométrico superpuesto dan movimiento a la composición y crean la impresión de que los elementos giran dentro del marco. Los planos superpuestos de color, los efectos de transparencia y las pantallas de semitonos de puntos, crean una sensación tridimensional muy real, a pesar de que todos los elementos están en la misma capa. Las cuadrículas policromas manipuladas para dar sensación de perspectiva extrema se generaron a partir de material de video importado. Greiman es una de las pioneras de esta técnica.



Rudy VanderLans Cubierta de la revista *Emigre*, 1989. Coincidiendo con el nacimiento de las computadoras Macintosh, la revista *Emigre* fue una de las pioneras en adaptarse a la nueva tecnología y creó algunas de las primeras fuentes y maquetas digitales, por lo que recibió un gran reconocimiento internacional, pero también muchas críticas. La exposición de estas fuentes en la revista terminaría llevando a la creación de Emigre Fonts, una de las primeras fundiciones de tipos de imprenta independientes. Para muchos diseñadores, la baja resolución de los mapas de bits representaba un retroceso, pero los primeros exponentes del diseño Macintosh se encargaron de sacar el máximo provecho a las limitaciones de la computadora.

A medida que las computadoras y el software se volvieron más poderosas, fue posible una nueva elasticidad espacial en la tipografía e imágenes. En 1988 Greiman expresó una obligación para “aceptar el desafío de avanzar hacia un nuevo panorama de las comunicaciones. Pienso que sería un desperdicio usar estas herramientas para imitar lo que ya conocemos”.

En 1984 Rudy VanderLans comenzó a editar, diseñar y publicar una revista, *Emigre*, con dos compañeros holandeses que también vivían en San Francisco. Originalmente trataron de presentar sus trabajos no publicados junto con trabajos creativos de otros artistas. VanderLans usó el tipo de la máquina de escribir en la primera edición, luego empleó el tipo Macintosh de baja resolución para las ediciones subsecuentes. La revista se convirtió en un laboratorio de experimentación de la nueva tecnología, indignando a muchos profesionales del diseño al tiempo que cautivaba a otros que adoptaron el potencial de la tecnología de la computadora para redefinir el diseño gráfico. *Emigre* ayudó a demostrar los alcances de la nueva tecnología, tanto en su diseño editorial como en la presentación de trabajos y entrevistas con diseñadores cuyo trabajo era demasiado experimental para ser difundido por otras publicaciones.



Katherine McCoy Afiche convocatoria de inscripción de Cranbrook, 1989. El collage fotográfico del fondo, compuesto de proyectos creados por alumnos de Cranbrook y la superposición de una lista de oposiciones polémicas y del diagrama de la teoría de las comunicaciones, sugieren el enfoque experimental de la enseñanza adoptado por la escuela.

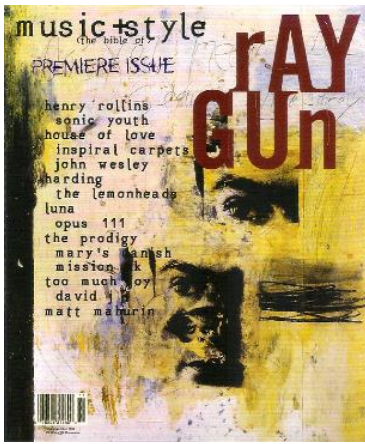
En 1987 VanderLans se asoció con la diseñadora Zuzana Licko, para formar la empresa Emigre Graphics. Insatisfecha con las limitadas fuentes disponibles para la primera Macintosh, Licko usó un programa de generación de caracteres de dominio público llamado FontEditor para crear tipos de letra digitales. Sus primeras fuentes fueron diseñadas para la tecnología de baja resolución.

Muchos de los programas universitarios educativos de diseño se convirtieron en centros importantes de la redefinición del diseño gráfico. El departamento de diseño de la Cranbrook Academy of Art de Michigan, donde la diseñadora gráfica Katherine McCoy presidía el departamento de diseño junto con su esposa, desde 1971 hasta 1995, se convirtió en un imán de las personas interesadas en traspasar las fronteras del diseño. Esta escuela ha mantenido durante mucho tiempo énfasis en la experimentación al mismo tiempo que un rechazo a la filosofía uniforme o metodológica. La facultad cree que cada estudiante debe encontrar su propia dirección.

Revitalización del diseño de revistas

Adobe Photoshop, un programa desarrollado para el retoque fotográfico, permitió una manipulación y creación de la imagen que no se había hecho anteriormente. Durante los años 1990 muchos diseñadores reforzaron su trabajo por medio de gráficas avanzadas generadas por computadora.

David Carson se inició en el diseño editorial en la década de 1980. Carson evitó los formatos de red y la composición consistente o modelos tipográficos; en vez de eso eligió explorar las posibilidades expresivas de cada



David Carson Primer número de *Ray Gun*, publicado en noviembre de 1992. La revista combina fuentes totalmente diferentes. En el logotipo de la revista, Carson transforma una fuente de palo seco común y sin gracia en una composición dinámica y divertida. Letras con trazos conectados, combinación de mayúsculas y minúsculas, un único remate por letra y una alineación descentrada. En el texto de la izquierda añade una sangría aparentemente arbitraria a una tipografía mal espaciada. Situadas en zonas oscuras, algunas letras resultan difíciles de leer, desafiando la inquebrantable regla tipográfica de la legibilidad y reclamando mayor esfuerzo al lector en su interés por la portada.

tema y de cada página o página doble, rechazando las nociones convencionales de la sintaxis tipográfica, la jerarquía visual y las imágenes. Los números de las páginas podían ser colocados en grandes tipos de exhibición; en ocasiones, los pies de las ilustraciones normalmente diminutos se convertían en prominentes elementos de diseño. Se recortaron partes de letras para invitar al lector a participar descifrando el mensaje.

El tipo del texto de Carson a menudo desafiaba el criterio fundamental de la legibilidad. Exploró la dirección invertida, la justificación extrema forzada, las columnas de texto agrupadas sin ningún espaciado entre ellas y en ocasiones con el ancho de una página, el texto con un mínimo valor de contraste y las columnas de texto compuestas en figuras curvas o irregulares.

Carson se volvió muy controvertido a principios de los años 1990. Inspiró a los jóvenes diseñadores al tiempo que indignaba a algunos profesionales de la comunicación que consideraban que había cruzado la línea entre el orden y el caos.

De acuerdo con él, no se debe confundir la legibilidad con la comunicación porque mientras muchos mensajes tradicionalmente impresos muy legibles ofrecen muy poco atractivo visual a los lectores, diseños más expresionistas pueden atraer y mantener su atención.

Imaginación digital

La fotografía perdió su categoría como documento indiscutible de la visual debido a que el software de imágenes electrónicas permite una manipulación de la imagen uniforme e indetectable. Las fronteras entre la fotografía, la ilustración y las bellas artes comenzaron a derrumbarse junto con las que separaban al diseñador, al ilustrador y al fotógrafo.

Un juego de portadas de prensa de la MTV diseñado por Pat Gorman del Manhattan Design es un precursor de la extraordinaria invención de la imagen hecha posible con las computadoras digitales.



Estos montajes electrónicos poco comunes de los años 1980 fueron los precursores de la revolución de los años 1990 en la producción de imágenes, cuando miles de diseñadores, ilustradores y fotógrafos pudieron usar, para crear imágenes, computadoras personales con software con capacidades de dibujo, pintura y manipulación de imágenes.

El logotipo de MTV se ha convertido en un ícono cultural popular. Esto se debe en buena parte a la introducción, unos años después de empezar las emisiones, de versiones animadas del logotipo entre videos musicales. Estas secuencias, que solían durar segundos, daban vuelta a la norma de décadas anteriores de “no jugar con el logotipo”. Muchos artistas, cineastas y diseñadores gráficos han hecho las cosas más estrambóticas y alocadas con el logotipo de la MTV, creando así una identidad dinámica, más memorable todavía porque rompe todas las normas.

La fundición de tipos digital

Cuando el software de diseño de fuentes para las computadoras personales, por ejemplo, Fontographer, estuvo disponible, los diseñadores pudieron diseñar y poner a la venta sus tipos de letras originales. Una explosión en la emisión de nuevos tipos de letra ocurrió en la década de 1990, cuando a los grandes vendedores de tipos se les unieron las fundiciones de tipos independientes organizadas por estudios y diseñadores individuales.

En 1990 la Emigre Fonts comenzó a recibir números significativos de tipos nuevos de los diseñadores externos. Licko y VanderLans reconocieron la inventiva formal inherente y la originalidad de muchas de estas propuestas y comenzaron a autorizar y distribuir los diseños. Con frecuencia estos tipos resultaron ser polémicos en extremo aun cuando fueron adoptados de inmediato y extensamente usados en campañas publicitarias y publicaciones de diseño.

AaBbCcDdEeFfGgH

P. Scott Makela Tipografía *Dead History*. Según su creador, *Dead History* marca el fin de la era de las fuentes tradicionales. Ilustra una nueva perspectiva caracterizada por el diseño de tipografías híbridas que, en gran parte, demuestran hasta qué punto el ordenador puede funcionar como una herramienta de ensamblaje perfecta.

Bibliografía

Meggs, Philip (2000). *Historia del diseño gráfico*. México: McGraw-Hill.