

grafica, un “verso libre”

Daniel Tena-Parera, UAB-Universitat Eüniv URL; Danieltenaparera@gmail.com;
<https://orcid.org/0000-0002-0445-1525>

Resumen

grafica y Symposium *grafica_qp* coinciden en un objetivo común: ayudar al desarrollo del ámbito del diseño gráfico, de la creatividad y de la comunicación visual. Parece una obviedad que el ámbito del diseño gráfico avance parejo a los cambios ideológicos, tecnológicos, metodológicos y culturales, pero la consolidación científica del ámbito manifiesta ciertas debilidades. El texto presenta dos aspectos que creemos relevantes: la diversidad de perspectivas sobre el diseño y la línea de trabajo de *grafica* y del Symposium *grafica*. Completa esta editorial un breve relato de la última edición del Symposium *gráfica_qp* y la relación de artículos publicados en el número veintisiete de *grafica*.

Palabras clave

Symposium *grafica*; iderario; objetivos

grafica, a “free verse”

Abstract

grafica and Symposium *grafica_qp* share a common goal: to contribute to the development of the fields of graphic design, creativity, and visual communication. It seems obvious that the field of graphic design advances in tandem with ideological, technological, methodological, and cultural changes; however, the scientific consolidation of the field reveals certain weaknesses. This text presents two aspects that we believe are relevant: the diversity of perspectives on design and the work of *grafica* and Symposium *grafica*. This editorial concludes with a brief account of the latest edition of Symposium *gráfica_qp* and a list of articles published in issue twenty-seven of *grafica*.

Keywords

grafica symposium, idea, objectives

grafica, un “vers lliure”

Resum

grafica i Symposium *grafica_qp* coincideixen en un objectiu comú: ajudar al desenvolupament de l'àmbit del disseny gràfic, de la creativitat i de la comunicació visual. Sembla una obvietat que l'àmbit del disseny gràfic avança alineat amb els canvis ideològics, tecnològics, metodològics i culturals, però la consolidació científica de l'àmbit manifesta certes debilitats. El text presenta dos aspectes que creiem rellevants: la diversitat de perspectives sobre el disseny i la línia de treball de *grafica* i del Symposium *grafica*. Completa aquesta editorial, un breu relat de la darrera edició del Symposium *gráfica_qp* i la relació d'articles publicats al número vint-i-set de *grafica*.

Paraules clau

Symposium *grafica*; ideari; objectius

Algunas personas diseñan, otras difunden y pocas investigan. Si lo que se pretende es diseñar una imagen eficiente y difundirla con fundamento, una opción interesante es seguir en cada edición los trabajos que se presentan en el Symposium grafica_qp.

El Symposium grafica_qp se ha convertido en el espacio-tiempo de excelencia en la investigación en diseño gráfico, en diseño vinculado a la publicidad, a las relaciones públicas, a la comunicación visual, a la creatividad y a la comunicación visual en general. En realidad, es un escaparate -algo que en sus orígenes no se pretendió-, un escaparate científico de la investigación que se realiza en estos ámbitos. Un termómetro que mide el estado de la investigación en diseño gráfico y un instrumento para valorar la evolución de la competencia de los académicos.

Por què un verso libre

Un verso libre es aquel que no se amarra a nada previamente pautado. No debe rimar ni cumplir las normas que enmarcan “lo esperado” y, en cambio, evoluciona —o pretende evolucionar— en el sentido estricto de la creatividad: no es estacionario y avanza por caminos aún no trazados.

Una de las características del Symposium grafica_qp, desde sus inicios, ha sido buscar los límites del diseño gráfico para concretar su ámbito de estudio. En este sentido, siempre ha sido bienvenida cualquier perspectiva orientada al avance del campo. ¿Quizás demasiadas perspectivas para satisfacer una única posición? Creemos que no.

El diseño y, de manera particular, el diseño gráfico es un ámbito complejo. Lo es, en parte, porque se imbrica con la sociedad. Al centrar su acción en las personas, se mezcla con la vida cotidiana a través de los objetos y acciones del diseño. Esto lo hace a veces transparente y poco perceptible; otras, aparentemente irrelevante para el sentir mayoritario, pues a menudo se adelanta a ese sentir. Sea como sea, el diseño gráfico es un elemento muy próximo a las personas y, al mismo tiempo, puede parecer distante si se manifiesta como un factor elitista o superior.

Del mismo modo, el diseño gráfico —como el Symposium grafica_qp— puede considerarse un “verso libre”, ya que puede ajustarse o no a las normas más ortodoxas de la profesión. La actividad ligada al diseño gráfico admite tanto el trabajo de personas noveles como de expertas, siempre que se realice con coherencia y profesionalidad.

No se trata de cumplir o no las normas, sino de hacer las cosas con sentido. Creemos que un congreso como el Symposium grafica_qp no debe

estar condicionado por intereses particulares. No buscamos favorecer a unos ni a otros, sino promover el beneficio de todos. Por ello, aspiramos a generar espacios de investigación no contaminados por las necesidades del sistema académico —donde prima la publicación, la rivalidad entre personas e instituciones o las perspectivas enfrentadas— y este es un deseo que manifestamos y perseguimos continuamente. En definitiva, se trata de explicar el diseño, el diseño gráfico, la publicidad, la creatividad o la comunicación visual siguiendo los cánones de la investigación científica.

Hay que atreverse a romper corsés y a tener una propuesta propia. Para ello no basta con el esfuerzo individual de quienes investigan: se requiere también una visión compartida sobre el desarrollo del ámbito. Tras varias ediciones del Symposium grafica_qp, podemos afirmar que constituye una garantía para persistir en los objetivos originales del campo y en el motor que lo impulsa: avanzar en el conocimiento del diseño gráfico y sus áreas afines. En definitiva, ser más creativos. Es decir: pensar y hacer aquello que nadie ha pensado ni hecho sobre lo que todos ven (aplicación libre de Arthur Schopenhauer, 1788–1860).

Symposium grafica, presente y futuro

Desde la temática de “Innovación, Investigación y Educación” en la onceava edición, celebrada en Elisava, avanzamos hacia “Creatividad, Diseño Gráfico y Publicidad para las personas” en la próxima edición, que tendrá lugar los días 2, 3 y 4 de septiembre de 2026 en Bau Centre Universitari d’Arts i Disseny de Barcelona.

Con un número creciente de participantes, celebramos el Symposium grafica_qp como un evento anual que nos permite tomar el pulso al estado del arte en diseño gráfico y ámbitos colaterales.

Tanto por las tres conferencias como por las treinta ponencias, la valoración no puede ser más positiva. Rafael Pozo y Cristina Taverner hablaron sobre “la investigación entre lo profesional y lo académico”; el prestigioso diseñador Mario Eskenazi y el director de “Els Comediants”, Joan Font, ofrecieron una mirada sobre la creatividad desde sus respectivas trayectorias; y el diseñador y filósofo Ariel Guersenzvaig abordó la función del diseño desde la ética y el bienestar de las personas.

Un aspecto de especial interés, destacado por los participantes, fue que los dos premios grafica y Questiones Publicitarias recayeron en artículos escritos por estudiantes de postgrado. También lo fue el hecho de que ambos trataran sobre el *greenwashing* de marcas.

Cabe subrayar igualmente el interés generado por la presentación de seis tesis doctorales defendidas recientemente y el acierto del Symposium *grafica_qp* al actuar como altavoz de estos trabajos de investigación.

El programa se completó con la presentación del nuevo equipo editorial de las dos revistas que dan soporte al symposium, la participación de los colegios profesionales de diseño gráfico y de publicidad y relaciones públicas, y con la tradicional actividad “Visualizando” (Exposición: “run, notas al pie”), así como la “Brindada” de la sesión inaugural.

De este modo, el Encuentro Internacional de Investigación en Diseño Gráfico y Publicidad, o Symposium *grafica_qp*, se encamina hacia su duodécima edición, que se celebrará los días 2, 3 y 4 de septiembre de 2026 en Barcelona (Bau Centro Universitario de Artes y Diseño de Barcelona).

Pero el Symposium *grafica_qp*, como iniciativa vinculada a las revistas científicas que le dan nombre —*grafica* y *Questiones Publicitarias*—, mira ya hacia un horizonte más amplio: prepara no solo la próxima edición, sino que trabaja para garantizar el espacio-tiempo y las mejoras necesarias para que el personal académico disponga de las mejores condiciones para difundir sus trabajos y debatir sus ideas. En cada edición se han introducido modificaciones, algunas de las cuales han demostrado ser buenas opciones. Esperamos que, en el futuro, más y mejores propuestas estén al alcance del personal investigador.

El #27 de *grafica*

En el número 27 de *grafica*, además de esta editorial, el lector podrá encontrar 1 expertia, 6 artículos en la sección de investigación, 4 en la de ensayos y 1 reseña. Siempre queremos agradecer el esfuerzo de las personas autoras que nos han enviado sus manuscritos para nuestra consideración, así como el trabajo oculto, pero no menos importante, de quienes realizan la revisión ciega de los artículos publicados en las secciones de investigación y de ensayo.

En primer lugar, se presenta el Expertia de Enric Jardí, titulado “La persistencia del círculo cromático y la vigencia de las teorías del color en la formación de diseñadores”. El autor analiza 49 obras educativas sobre teoría del color utilizadas en la formación de diseño gráfico, con el fin de valorar su pertinencia respecto a las necesidades de la práctica actual. En concreto, se centra en la escasa presencia de la influencia de los materiales en la elección y uso del color. El texto constituye una buena recopilación de referencias sobre diseño gráfico y color.

Artículos de investigación

El primer artículo corresponde a “Diseñar la imagen corporativa de la Universidad de Valencia. Auto-etnografía de un proceso creativo”, firmado por Ricard Huerta, de la Universidad de Valencia. Se trata del relato sobre la creación de la imagen corporativa de una institución con quinientos años de historia, lo que convierte el proceso en un reto marcado por numerosas decisiones. El artículo detalla los aspectos más relevantes del desarrollo del proyecto, incidiendo en los avances que finalmente permitieron dotar a la Universidad de Valencia de una identidad visual renovada.

El segundo artículo lleva por título “Principios *maker* aplicados a procesos de enseñanza-aprendizaje en Diseño”, y lo firman Arianna M^a Fanio González, Jorge de la Torre Cantero y Carlos Jiménez Martínez, todos ellos de la Universidad de La Laguna. El texto explora la mejora de las habilidades críticas, analíticas y proyectuales en la educación superior en diseño mediante la aplicación teórico-práctica de ocho principios éticos de la cultura *maker* en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Hacer, Compartir, Aprender, Equipar, Jugar, Participar, Apoyar y Cambiar. Con metodología experimental cualitativa, se analizan exámenes, ejercicios y proyectos en tres asignaturas: Ilustración, Diseño para el Sector Turístico y Eco-diseño. Los resultados indican que los estudiantes adoptan nuevas perspectivas colaborativas, con diversos grados de asimilación y reflexión.

El tercer artículo es “Logo Design Analysis Protocol (LDAP): herramienta para el análisis sistematizado de marcas visuales”, de David Badajoz Dávila, Leonor Balbuena y Ana I. Entenza, de la Universitat Autònoma de Barcelona. Se presenta un modelo de análisis del diseño de logotipos (LDAP) que permite estudiar marcas visuales de forma sistemática y facilita su comparación. El análisis formal se estructura en tres fases: selección, análisis y comparación. El protocolo se desarrolla mediante Teoría Fundamentada y se aplica a 38 marcas (23 para la identificación de variables y 15 para su aplicación y validación). El LDAP analiza 62 variables agrupadas en 3 dimensiones: marca global (22), elemento textual (23) y elemento icónico (17). Además, incluye un anexo con el manual de uso para futuras investigaciones.

La cuarta contribución lleva por título “UX Design: aprendizaje significativo en estudiantes de Arquitectura, una aproximación de soluciones habitacionales para poblaciones vulnerables”. Es un artículo colectivo firmado por investigadores de Chile y Estados Unidos: Erwin Robert Aguirre-Villalobos y María de los Ángeles Ferrer-Mavárez,

de la Universidad Tecnológica Metropolitana de Chile; Janeth Valecillos-Pereira, de la Universidad Viña del Mar; Gabriela Ilución Bustos-López, de la University of Wisconsin-Milwaukee (USA), y María Eliana Pino-Neculqueo, también de la Universidad Tecnológica Metropolitana. El artículo presenta los resultados de aplicar UX Design para fortalecer el aprendizaje significativo en estudiantes de arquitectura. Desarrollado en la Universidad Tecnológica Metropolitana con apoyo de la University of Wisconsin-Milwaukee, el estudio abordó problemas complejos en contextos de alta vulnerabilidad social, especialmente entre familias migrantes. Los estudiantes desarrollaron propuestas inclusivas e innovadoras adaptadas a las necesidades de la población. Los resultados muestran el desarrollo de competencias disciplinares con un enfoque innovador, mejorando el aprendizaje y promoviendo una formación integral y contextualizada para futuros arquitectos.

El quinto artículo de investigación también trata cuestiones de UX. En este caso, el texto es de Verónica Vielma-Núñez, de la Universitat Autònoma de Barcelona, y José M. Martínez-Bouza, de Salesianos SARRIÀ – TGRAF ISEC Lisboa, y lleva por título: “Diseño UX basado en datos para optimizar los *overlays* en el *streaming*”. El objetivo principal es analizar el impacto del uso de elementos gráficos (*overlays*) basados en UX en transmisiones en vivo a través de la marca IVEON, con el fin de comprender su influencia en el rendimiento de los creadores de contenido. La metodología es cuantitativa e incluye dos tipos de encuestas: la primera identifica variables de estudio a partir de las preferencias de los usuarios de diseño; la segunda consiste en encuestas longitudinales con medidas repetidas que permiten verificar, mediante análisis estadístico, la variación de las métricas de *streamers* en sus transmisiones en directo.

El último artículo es “Evaluación de la legibilidad de la tipografía tailandesa de diseño universal y las tipografías tailandesas de estilo romano en diferentes distancias de visualización”, firmado por Rachapoom Punsongserm, de la Thammasat University (Thailand). El texto, en inglés, compara la legibilidad de la tipografía tailandesa de diseño universal (FT Manifest UD) con dos tipografías de estilo romano (DB Ozone y Sukhumvit Tadmái) en múltiples distancias. Se empleó una metodología de umbral de distancia con 31 participantes tailandeses de diversas edades y agudezas visuales, quienes identificaron 36 consonantes tailandesas en 15 distancias distintas. La prueba de Wilcoxon reveló que FT Manifest UD superó significativamente a las otras tipografías en legibilidad general

($p < 0.05$), aunque ciertas formas de letras, como Yo Yak /u/, mostraron mejor rendimiento en tipografías de estilo romano. La metodología es una buena referencia para otros estudios de orientación similar.

Los ensayos

A los mencionados 6 artículos de investigación les siguen 4 ensayos que también han pasado por el proceso de revisión ciega establecido en la revista *grafica*.

“En busca del Santo Grial: una búsqueda para educar a los tipógrafos en las universidades polacas (de diseño)” es el sugerente título del texto escrito por Kinga Blaschke, Zuzanna Łazarewicz y Anna Siero'n, de la SWPS University (Poland). El artículo examina la búsqueda de un curso óptimo de tipografía para estudiantes de diseño. Analiza el contexto histórico y social de la Polonia de posguerra, destacando el impacto de un estado no democrático en el diseño gráfico y los desafíos en la educación. Se discuten distintos modelos formativos, reconociendo su imperfección y poniendo el foco en la necesidad de marcos claros, estandarización y medios modernos en la enseñanza tipográfica.

Le sigue “Diseño de investigación en la ingeniería de diseño industrial”, de Marta González (Elisava, UVIC-UCC), Rafael Pozo Puértolas (ISEC Lisboa, ELISAVA Research) y Cristina Taverner (Elisava, UVIC-UCC). El ensayo expone el trabajo desarrollado en la asignatura “Diseño de la investigación” del Grado en Ingeniería de Diseño Industrial de Elisava. Se describe cómo se integran los métodos de trabajo propios de la ingeniería con el método proyectual, el proceso de diseño industrial y la narrativa que permite conectar el ámbito académico con el profesional.

También se presenta “El próximo currículo de diseño hace un futuro sostenible”, de Leonardo Springer, del Centro TGRAF ISEC Lisboa (Portugal). El texto, en inglés, reflexiona sobre el significado de enseñar diseño y expone el conjunto de factores implicados en este proceso.

Cierra la serie el ensayo “Dar luz al entendimiento: hacia una tipología de la ilustración lexicográfica en diccionarios de Diseño gráfico y Tipografía”. Presentado por Laura Sandi, Tania Quindós y Elena González-Miranda, de la Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU), su objetivo principal es proponer una tipología de ilustraciones lexicográficas aplicable al diseño y desarrollo de las demostraciones gráficas del *Diccionario Manual de Diseño Gráfico y Tipografía*. El ensayo evidencia el gran potenci-

al didáctico de esta disciplina. Los resultados se sintetizan en una infografía titulada “Clasificador lexiconotipográfico”.

Reseñas

El colofón del número es la reseña “De la investigación científica”, dedicada al libro de la prestigiosa editorial valenciana Tirant Humanidades que, bajo el título *Doble ciego, revistas de investigación*, reúne doce experiencias académicas sobre lo que implica publicar en revistas científicas. La edición ha estado a cargo de Ricard Huerta, que ha sabido recoger distintas perspectivas sobre la problemática de la divulgación científica.

Las primeras líneas de este editorial se fundamentaban en la idea de que *grafica* y, muy especialmente, el Symposium *grafica_qp*, asumen el papel de “verso libre” en la medida en que se proponen crear un espacio-tiempo de excelencia para la investigación en diseño gráfico, creatividad y comu-

nicación visual. Y se planteaba desde la absoluta independencia, con la voluntad de “hacer camino donde no lo hay”. Creemos que esta nueva entrega de *grafica* —con 6 artículos de investigación y 4 ensayos, con textos en catalán, castellano e inglés— constituye una excelente muestra de aquello que perseguimos. Lo es también la última edición del Symposium *grafica_qp*, donde la investigación fue clara y orientada. Esperamos que ese camino vaya configurándose como trayectoria firme y precisa.

Una vez más, queremos remarcar y agradecer que los artículos publicados son mérito tanto de las personas responsables de la edición de *grafica* como de las autoras, autores y revisores. Todas ellas, con su trabajo y esfuerzo, contribuyen a que la revista sea un agente más en la investigación científica en diseño gráfico y comunicación visual.

Buena y provechosa lectura.

