

Lexicón *para* el diseño gráfico

Conceptos fundamentales para su estudio

León Felipe Irigoyen



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

Qartuppi

LEXICÓN PARA EL DISEÑO GRÁFICO. CONCEPTOS FUNDAMENTALES PARA SU ESTUDIO

Autor: Irigoyen Morales, León Felipe

Co-edición: Universidad de Sonora / Qartuppi, S. de R.L. de C.V.
Sonora, México

ISBN versión EPUB 978-607-518-422-7

ISBN versión EPUB 978-607-8694-11-2

DOI 10.29410/QTP.21.01

LAS PALABRAS

que empleamos los diseñadores

*Lexicón para el diseño gráfico, es una obra fruto de un proyecto de investigación académica que concluyó el verano pasado, donde su autor, el profesor **León Felipe Irigoyen**, con la cooperación de especialistas y académicos de Colombia, Bolivia, Argentina, España y varias partes de México, logró explicar de forma clara y preciosa una cantidad enorme de conceptos (¡más de 1700!) que buscan apoyar el aprendizaje del diseño y complementar la enseñanza del mismo.*

por **Catalina Guiffo Cardona**
ldgcatalinaguiffo@gmail.com
Istituto Europeo di Design S.L.
Madrid, España

Recibido: 7-6-2021 Aceptado: 10-8-2021

EN MI EXPERIENCIA como alumna del profesor Irigoyen pudimos observar que en la enseñanza universitaria del Diseño Gráfico, se generan diferencias significativas en las palabras que empleamos los diseñadores, en ocasiones por nuestro país de origen (yo por ejemplo, nací en Colombia), pero a esto se suman carencias en los conocimientos más fundamentales y muchas imprecisiones en el manejo técnico de términos. Comentaba el profesor que esta falta de consenso académico puede deberse a la escasa labor colegiada existente respecto a la vaguedad terminológica, pero independientemente de las causas, esto a su vez, ha fomentado discrepancias y situaciones graves de desigualdad en nuestro léxico. Desafortunadamente, esto se ha ignorado o ha sido tratado de forma superficial y las diferencias sólo se hacen evidentes en ciertos momentos específicos —como al interactuar en eventos académicos, ahora con las clases en modalidad remota, con los intercambios estudiantiles, o al realizar tus prácticas profesionales—. La falta de precisión en la comunicación entre los involucrados puede provocar asombro, burlas, malentendidos y confusiones, discusiones inevitables, pérdidas de tiempo y la presencia de errores graves y costosos, sobre todo en los esquemas laborales.

En respuesta a esta problemática dimos inicio hace más de tres años al proyecto para la consolidación de una obra que mitigara estos aspectos, dando como resultado

el *Lexicón para el diseño gráfico*, libro electrónico que busca integrar todas las palabras que empleamos en la disciplina, las cuales se componen de conceptos, siglas, materiales, herramientas, métodos, objetos, técnicas, tecnologías, estilos y demás categorías. Las entradas, es decir, cada uno de los términos que forman el libro, poseen orígenes diversos, lo que se hace evidente en el título de la obra al señalar que se trata de conceptos *para el* y no necesariamente generados *desde* la disciplina.

Pero, más que un tratado intelectual con normas rígidas y definitivas para el uso de términos, la aspiración del *Lexicón para el diseño gráfico* es convertirse en un medio de aprendizaje para el estudiante y de apoyo docente. Por lo cual, se analizaron las diferencias lingüísticas entre tradiciones e instituciones de formación y se detectaron deformaciones e imprecisiones en el uso de términos que rebasan las diferencias regionales del español. Algunas de estas se han producido por traducciones hechas sin consultar profesionales de la disciplina, por una diversidad de referencias bibliográficas desactualizadas y por el uso indiscriminado de variaciones regionales que a veces son equivalentes, pero que en otros contextos tienen sentidos distintos.

Se buscó redactar las explicaciones de forma clara y sin apoyos visuales, que funcionaran de forma independiente y resolvieran problemas de ambigüedad en nuestra labor cotidiana. La ausencia deliberada de imágenes está

pensada para que la experiencia de lectura se asemeje a la explicación que daría un profesor caminando en un pasillo, o cuando un compañero te pregunta algo y no tienes tu celular en la mano. Claramente se buscó que las explicaciones fueran precisas y puntuales como las que se encontrarían en un diccionario, pero con una redacción afable y contextualizada con ejemplos para enriquecer la formación del estudiante.

La primera edición del *Lexicón para el diseño gráfico* es solo un paso de una serie de materiales didácticos requeridos para la total consolidación de la disciplina; su calidad se verá ampliada por el uso y por los esfuerzos que respondan a nuevos retos políticos y económicos, nuevas tendencias sociales y comunicativas, la popularización constante de otras creaciones y nuevos medios digitales capaces de generar nuevas palabras. Esperamos que esta obra se convierta en una referencia de consulta frecuente y entre todos la mejoramos, con ampliaciones y depuraciones, a partir de la documentación sistemática y crítica de nuevos conocimientos, que abonen a la formación de los diseñadores del futuro.

Esta obra se publica en formato de libro electrónico ePUB en la modalidad de coedición, entre la Universidad de Sonora y la editorial Qartuppi. El libro está disponible de forma gratuita en la siguiente dirección: <http://qartuppi.com/2021/lexicon>. Solo es necesario contar con un lector de archivos ePUB para abrirlo y aprovechar las ventajas que su interactividad permite. También es posible consultarlo en línea en Google Play, o descargarlo desde Apple Libros en la aplicación para celular. Yo por ejemplo, lo descargué de la tienda Kindle de Amazon, pero también está disponible en varios repositorios académicos. Es sin lugar a dudas una obra fundamental para todo diseñador y para leerse de punta a punta, como obra para consulta casual o ideal para resolver problemas académicos y hacer tareas, presentaciones o ¿por que no? hasta tu tesis.



LEÓN FELIPE IRIGOYEN

(Hermosillo, México, 1982) es profesor-investigador de tiempo completo del Departamento de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Sonora, institución pública mexicana de educación superior en la que se ha desempeñado desde el 2012 como docente en el área tecnológica. Es licenciado en diseño gráfico por la Universidad Gestalt de Diseño (Xalapa, Veracruz), maestro en diseño gráfico digital por la Universidad Iberoamericana (Tijuana, Baja California) y recientemente ha sido aceptado en el programa de doctorado en diseño de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (Ciudad Juárez, Chihuahua).

Hasta el momento ha coordinado media docena de títulos en formato digital coeditados por la Universidad de Sonora y la editorial Qartuppi, ha sido traductor al español del libro de trabajo Desarrollo e Impacto, ¡Ya!, publicado por la fundación británica NESTA, y es autor de múltiples artículos y capítulos de libro relacionados con la educación para el diseño gráfico.

Ha participado con ponencias en eventos académicos en Perú, Argentina y España, y ha impartido talleres en universidades de México, Colombia y Bolivia. Es miembro del comité editorial de las revistas académicas indizadas Zincografía, de la Universidad de Guadalajara (México), y uces.DG, de la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales, en Buenos Aires (Argentina). Asimismo, es fundador de la Academia de Investigación e Innovación en Diseño (México), y miembro de la Interaction Design Foundation (Dinamarca) y de la Design Research Society (Inglaterra).