

PRAGMÁTICA DE LA EXPRESIÓN GRÁFICA EN REVISTAS DE ARTES VISUALES Y DISEÑO EN MÉXICO

LYDIA ELIZALDE

1. EL DISEÑO DE REVISTAS

En la pragmática del diseño se definen las relaciones de los signos con sus intérpretes y la *semiosis* de los fenómenos perceptivos, de producción y de interpretación que se presentan en la eficiencia de los signos gráficos seleccionados (Morris 1971, 1994:67-68). El editor moldea el carácter interno de la revista y el diseñador gráfico crea la personalidad externa física de la revista en un trabajo en conjunto. Las funciones forman contenido, crean la identidad de la publicación y le dan un carácter propio, en el mejor de los casos, inconfundible y memorable.

El diseño de una revista requiere de la creación de un lenguaje gráfico convencionalizado o experimental, determinado por el entrenamiento de especialistas para su concepción y diagramación en la sintaxis de sus variables para construir un objeto concreto de comunicación y de lectores aptos para interpretar sus contenidos y la propuesta visual. De esta manera, se conforma el interpretante, el concepto visual, a partir de la aprehensión de las variables visuales que conforman la publicación (Morris 1971, 1994:68). La pragmática define las relaciones de los signos con sus usuarios, con su uso y efectos (Charaudeau, 2005:457).

Desde la perspectiva de la pragmática, en el diseño de una revista se presupone la sintaxis visual de los elementos gráficos, así como la semántica de signos gráficos y tex-

tuales con su *designata*. El componente pragmático presenta los procesos de interpretación de los enunciados, en este caso del diseño, en su contexto, ya sea que se trate de la referencia de los determinantes visuales, de la expresión gráfica o de la estética.

En el diseño de una revista se concretan las secciones y los espacios para las colaboraciones, los criterios para la elección de los artículos y las soluciones gráficas que definen la identidad visual de la publicación. A esto se añade la producción por medio de una tecnología apropiada para facilitar la transmisión de la información.

En la revista se desenvuelven los intereses y patrones de acuerdo con el gusto del grupo que la edita y sus miembros adquieren lugares protagónicos en su realización. Hay una competencia que se organiza según el grado de adhesión o transgresión a las convenciones que regulan este quehacer. Estas convenciones o normas son el capital cultural de un grupo y en las revistas tienen una particular importancia, tanto en el ámbito nacional como en el internacional, ya que reflejan el desarrollo de la cultura, en este caso en México: en qué se piensa, qué se hace y cómo se divulga el conocimiento.

Un registro realizado por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes en 2009 señala que de las 310 revistas culturales que circulan en México, el 54% se editó en la ciudad de México y el resto en el interior del país. Los contenidos que presentan estas revistas son: 107 de arte y cultura; 67 de literatura; 45 de antropología e historia; 22 de artes visuales; 11 de arquitectura; 11 de culturas populares; 9 de cine y video; 9 de patrimonio cultural; 8 de música; 6 de teatro; 5 de comunicación; 5 de difusión editorial; 3 de danza y 2 de cultura infantil.

La periodicidad de la edición de estas revistas es la siguiente: 86% trimestrales, 75 bimestrales, 56 mensuales, 37 semestrales, 29 cuatrimestrales, 17 irregulares, 4 anuales, 2 cada mes y medio, 2 semanales, 1 quincenal y 1 de publicación de edición veintenal. Un porcentaje de 71 tienen un tiraje menor a tres mil ejemplares y el 29% restante, más de 10 mil. Del total de revistas registradas en este catálogo de 2009, 118 son independientes, 105 cuentan con el financiamiento de instituciones públicas y 87 con recursos privados (Catálogo CNCA, 1999, presentación).

2. REPRESENTACIÓN GRÁFICA

A partir de la percepción inicial, se presentan las variables visuales que definen la expresión de la forma, suma de las imágenes y del texto escrito; estos elementos permiten una identificación y reconocimiento de la imagen visual, a la cual se le añade la expresión simbólica. De este modo, lo que representan esas imágenes y su lectura se transmite por medio de una operación de decodificación.

Analizar la experiencia estética que produce la hechura editorial de las revistas culturales que se reseñan en este artículo, editadas en México de 1960 a 2010, comprende la *semiosis* en la producción de sus contenidos textuales y visuales en el proceso de

comunicación y de significación. Esta experiencia referencial afirma la existencia de hechos culturales, de elementos icónicos que se relacionan con la realidad y representan sus intenciones en símbolos culturales (Elizondo 2006:26).

Para decodificar un mensaje visual es necesaria una habilidad de reconocimiento de los signos utilizados, una capacidad para poner “en funcionamiento la actividad semiótica en sentido amplio, en la que varios sistemas de signos se complementan entre sí” (Eco 1979, 1999:79). Estos signos conforman el texto visual, que se define “como la cadena de artificios expresivos que el lector va a reconocer a partir de las funciones que desarrollan en determinado contexto” (Eco 1979, 1999:73).

Los signos icónicos codificados juegan un papel decisivo en la construcción de formas visuales en medios impresos. La estructuración de los signos gráficos y las soluciones visuales en el espacio delimitado de una página resaltan la cualidad de cada elemento gráfico: letras y palabras armadas en párrafos se manipulan y contrastan con otros elementos visuales potencialmente determinantes, como son las fotografías y las ilustraciones, con sus múltiples técnicas de manipulación en medios impresos y digitales.

De manera que la semiótica se revela como una herramienta precisa y eficaz de interpretación en el estudio de los lenguajes gráficos, ya que la selección de los criterios de composición y la disposición de los elementos textuales e icónicos en la página determinan una tendencia estética, un modo de articular las variables que inciden en la interpretación final del lector.

3. REVISTAS DE ARTE

Las revistas, por estar expuestas a otros medios y por sus cualidades temporales y de síntesis de contenidos, son más susceptibles de cambios formales en su expresión estética. En el siglo XX, los medios de comunicación impresos fueron el escaparate principal para difundir la cultura. El desarrollo de la industria editorial impulsó la producción de publicaciones periódicas y este hecho ha propiciado el reconocimiento de características distintivas de las artes visuales, a partir de la lectura activa del receptor en su selección, reconocimiento y consumo.

El término *artes visuales* empezó a utilizarse para nombrar el arte contemporáneo a partir de la década de 1970 a la fecha; es una práctica que se distingue por la primacía de las variables visuales en el vasto repertorio de las artes plásticas y de los objetos artísticos producidos a través de medios electrónicos y digitales, en diferentes soportes y materiales.

Estas transformaciones han generado otras formas de hacer arte y de difundir las artes visuales, ya que los criterios de producción y clasificación se organizan actualmente a través de sistemas múltiples. El inicio de la edición de revistas especializadas en artes visuales, en cine y en fotografía fue explícitamente activo a partir la década

de 1960, sin considerar en este artículo la publicación de revistas culturales y literarias que proliferaron en México desde principios del siglo XX.

3.1 Revistas de artes visuales

De 1973 a 1981, el Museo de Arte Moderno publicó la revista *Artes visuales*, dirigida por Fernando Gamboa. El director huésped de la publicación fue el teórico del arte Juan Acha y posteriormente su dirección estuvo a cargo del historiador Armando Torres Michúa. La publicación de la revista, editada por Carla Stellweg, fue una de las actividades centrales de la gestión de Gamboa en el Museo de Arte Moderno y se consolidó como espacio de difusión de la condición artística nacional e internacional (Ortega 2010:9).

En 2010, el Instituto Nacional de Bellas Artes presentó una edición facsimilar de la revista en homenaje a Gamboa, por su destacado trabajo como promotor cultural, museógrafo y director durante casi diez años del Museo de Arte Moderno de México; la revista publicó las opiniones de diversos críticos, incluyó colaboraciones de publicaciones extranjeras similares y buscó consolidar un formato plural en el que diversas posturas y géneros artísticos estuvieran representados.

A partir de 1992 y hasta el año 2000 se publicó la revista monográfica *Poliéster*, dirigida por Rocío Mireles y editada por Kurt Hollander; ésta reunió el trabajo de críticos y artistas con el propósito de revisar obras de creadores sobre un tema específico. Los tópicos, que describen un aspecto curatorial –más que editorial– de la publicación, permitieron apreciar el interés interdisciplinario de editores y lectores. *Poliéster* abordó temáticas como la basura, la enfermedad, el diseño, los objetos cotidianos, el *kitsch*, la frontera o, simplemente, expuso una revisión de lo acontecido en el arte en diferentes centros periféricos, como sucedió en los números “Los Ángeles”, “Colombia o Canadá”, “Poliéster, pintura y no pintura”, “Las bienales” (Delmar 2010:213).

3.2 Revistas de cine

La revista *Nuevo Cine* fue una publicación que se editó brevemente (de abril de 1961 a agosto de 1962), con periodicidad bimestral; presentó un formato de 18 x 28 cm y la portada era impresa a dos tintas en cuché, con diseño de Vicente Rojo. Sus redactores, José de la Colina, Salvador Elizondo, Jomí García Ascot, Emilio García Riera, Carlos Monsiváis y Gabriel Ramírez, rondaban los 30 años y acababan de fundar, en enero de ese año, un grupo más amplio con el mismo nombre de la revista, cuyo propósito general era “la superación del deprimente estado del cine mexicano” (Miquel 2010:43).

El historiador de cine Ángel Miquel hace referencia a otras publicaciones especializadas de esta área: “[...] como *35 mm* (1976-1979), *Cine* (1978-1980), *Primer Plano*, *Filmoteca* (1979-1981), *Dicine* (1983-1996), *Pantalla* (1985-1988) e *Intolerancia* (1986-1990) [que] heredarían implícitamente los postulados de *Nuevo Cine* de acer-

carse al mundo de las imágenes en movimiento desde una perspectiva independiente, crítica, objetiva y bien documentada" (Miquel 2010:54).

3.3 Revistas de fotografía

Desde la década del 90, las propuestas gráficas en las revistas culturales se ampliaron: los lenguajes icónicos en las revistas culturales se condicionaron a las técnicas de los medios de producción. La utilización de la fotografía como documento y como obra de arte formó parte esencial en la manufactura de las revistas culturales especializadas.

De 1990 a 1995 se publicaron varias revistas sobre el arte fotográfico de México y de otras latitudes, entre ellas: *Nitrato de Plata* en 1990, *Luna córnea* en 1992, *Cuartoscuro* en 1993 y *Reflex* en 1994. *Fotozoom* fue la revista pionera de fotografía y se publicó mensualmente desde 1975; su formato era carta, con forros e interiores en cuché impresos a color.

En 1997 se inició la publicación de *Alquimia*, revista cuatrimestral editada por el Sistema Nacional de Fototecas del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) que exploró, desde diferentes enfoques, los archivos y la fotografía histórica de México. El proyecto se concretó con la participación de un grupo de trabajo especializado en estudios históricos (Lozano 2010:339). Entre sus objetivos, la revista propuso la recuperación de la obra de fotógrafos activos en México, nacionales y extranjeros, durante los siglos XIX y XX. "Además de la obra de Casasola, *Alquimia* ha explorado las imágenes producidas por otros fotógrafos importantes: Hugo Brehme, Agustín Jiménez, Luis Márquez, Manuel Álvarez Bravo, Tina Modotti, Aurora Eugenia Latapí, Mariana Yampolsky, Romualdo García, Aubert e incluso algunos viajeros y aficionados, como Juan Antonio Arzumendi o Ezequiel A. Chávez" (Lozano 2010:341).

La revista ha ampliado las temáticas que presentó en un primer momento, destacando la relación de la fotografía con otros campos del conocimiento, como son la ciencia, la pintura, la arquitectura y el cine. También trata "asuntos poco explorados como la producción y circulación de imágenes pornográficas, el registro de prostitutas; o las formas de exhibición, usos, reproducción y circulación de la imagen en los números dedicados al Museo Nacional, Fotolibros y Revistas Ilustradas" (Lozano).

3.4 Revistas sobre expresiones artísticas múltiples

Las influencias de los diferentes movimientos plásticos y visuales desarrollados durante las tres últimas décadas del siglo XX se pueden distinguir en la hechura de algunas de las revistas citadas previamente. Sin embargo, fue durante la década del 90 cuando las propuestas artísticas se ampliaron en la multiplicidad icónica, en la reproducción masiva inmediata, impresa y digital, y reflejaron la afirmación de la cultura posmoderna en la especialización y la eficiencia gráfica.

Durante 1990 sobresalieron revistas que estudiaban los fenómenos artísticos complejos del arte contemporáneo y su tendencia fue su misma presentación en colecciones monográficas:

En 1992, Olivier Debroise, Angélica Abelleyras, Karen Cordero Reiman, Cuauhtémoc Medina, James Oles, Braulio Peralta, Francisco Reyes Palma y Osvaldo Sánchez asumieron el reto de crear *Curare* para manifestar, a través de un foro independiente, la pluralidad de voces, ideologías y posturas inmersas en el acontecer de las artes visuales en México (Barbosa 2010:193). La publicación concretó las iniciativas de este grupo de historiadores y críticos de arte que plantearon la necesidad de trabajar al margen de las instituciones culturales y académicas que habían dominado, varias décadas atrás, la escena de las artes visuales en México (*Curare La Jornada* 1993:1).

Desde su inicio, la revista manifestó una postura autónoma que le permitió asumir una función axiológica en la crítica del arte. Esta posición le abrió la posibilidad de expresar las opiniones de artistas, historiadores y críticos de arte, intelectuales e investigadores de diversas disciplinas (*Curare La Jornada*).

Añado en este repertorio la revista *La Tempestad*, que inició su edición en 1998, con un enfoque amplio en la difusión de las artes visuales, la literatura, el cine, la música, las artes escénicas, la arquitectura y el diseño (incluyendo el gráfico, industrial y de modas), editada desde las ciudades de México y Monterrey.

La publicación está dirigida actualmente por José Antonio Chaurand y su editor es Nicolás Cabral. El consejo editorial lo conforman, entre otros escritores y críticos, Mario Bellatín, Margo Glantz, José Manuel Prieto, Miguel Adriá, Maité Iracheta, Leonardo García Tsao, Ignacio Díaz de la Serna, Heriberto Yépez y Juan Arturo Brennan, y formó parte de su consejo el escritor Daniel Sada. La revista presenta temas monográficos con reflexiones acerca de las humanidades y el arte, con el fin de mostrar la complejidad de los lenguajes visuales y de los discursos narrativos de la creación contemporánea.

La publicación se desarrolló inicialmente con el Fondo de Apoyo a la Edición de Revistas Independientes Edmundo Valadés 1999, 2002 y 2004, que otorga el Consejo Nacional de Ciencia y Cultura (Conaculta). Con una periodicidad bimestral, la revista presenta una óptima impresión, en terminado rústico, con un diseño dinámico y cuidado a cargo de Marcela Novelo; también se difunde en formato digital en algunos espacios *web* de redes sociales frecuentemente consultados.

4. REVISTAS DE DISEÑO

La edición de revistas especializadas en diseño está dirigida a la élite de esta práctica por su contenido experto y, aunque su distribución es amplia, sus lectores se inician en el conocimiento de las temáticas.

Este tipo de revistas presentan dos orientaciones: por un lado las que destacan la profesionalización del diseño –no sólo del gráfico–; y, por otro, las revistas de diseño con un enfoque experimental que generan propuestas innovadoras, lo que permite la valoración y difusión de nuevos lenguajes icónicos.

En esta ampliación de la difusión de las artes visuales, las primeras publicaciones sobre el diseño gráfico fueron fanzines que se distribuían en las universidades que habían iniciado la profesionalización de los estudios del diseño gráfico. En 1973 se publicó *Magenta Revista del Diseño* en Guadalajara, considerada el antecedente en la difusión especializada de esta práctica profesional en el país. Sus editores, Felipe Covarrubias y Mauro Kunst, estuvieron a cargo del diseño y Mito Covarrubias, de la fotografía; editaron diecinueve de los números (Troconi 2010:343).

A continuación describo las propuestas gráficas de algunas revistas especializadas en diseño que han promovido una revisión del diseño gráfico y presento sus características de hechura, período de edición y pertinencia en sus contenidos:

Señalo como pionera del período que se inicia en 1990 la revista *México en el Diseño*, editada durante un breve período y dirigida por Jorge Máquina.

En mayo de 1991 se publicó el primer número de la revista *a! diseño*, fundada por Antonio y Rafael Pérez Iragorri; después de veintiún años de publicación, se ha consolidado como la primera revista especializada en el diseño profesional en México. La revista incluye diferentes facetas del diseño: gráfico, industrial y de interiores, además de temas de la fotografía, las artes gráficas y la mercadotecnia. Sumando sus acciones de difusión, desde 1996 la revista ha organizado el Congreso Internacional de Diseño, considerado uno de los eventos anuales de diseño gráfico más importantes en América Latina.

La revista sigue el formato racional del diseño norteamericano y, en ocasiones, toma íconos de la cultura posmoderna para sus portadas. De esta manera, su propuesta gráfica se ha convertido en una expresión original por medio de montajes, tramas y texturas digitales, en un proceso de invención gráfica que produce diferentes lecturas. Estas soluciones icónicas presentan semejanza formal y conceptual, de la misma forma en que existe una semejanza entre el estilo de pensamiento de las nuevas tecnologías, de la nueva ciencia y de productos estéticos de la comunicación de masas.

En 1997, desde Collage editores, Xavier Bermúdez inició la publicación de la revista *Lúdica*, que llevaba como subtítulo *Arte y Cultura del Diseño*. La publicación se editó en catorce números de 1997-2001. Las portadas de *Lúdica* se caracterizaban por el uso de elementos mínimos que remiten al estilo gráfico de las revistas de arquitectura y de diseño industrial, diseño funcionalista, en donde las proporciones y el equilibrio entre texto e imagen son altamente cuidados.

El iconismo gráfico de la revista destaca por el uso de formas directas, colores fuertes y símbolos universales, con una simplicidad que equilibra la precisión y la poética de su propuesta visual.

La selección de los textos en cada número es reflejo de la búsqueda de la especialidad en el diseño contemporáneo; un ejemplo de esto son los artículos sobre las teorías desarrolladas por Bruno Munari para el diseño de objetos gráficos e industriales, o las reflexiones sobre la práctica de Félix Beltrán, por citar algunos autores relacionados con la creación del diseño que se reseñan en sus páginas (Elizalde 2011).

Otra revista que se distingue por su especialidad en el diseño gráfico es *Matiz*, que presenta el subtítulo *en el diseño internacional* y busca promover la experimentación y la difusión de temáticas del diseño gráfico contemporáneo creado para medios impresos y digitales. La revista fue publicada en 20 números durante cuatro años (1996-2000) y se destaca por la valiosa información que ha dejado a los especialistas del diseño. Los conceptos del diseño contemporáneo internacional y su influencia en el diseño mexicano expuestos en sus páginas son ya un referente indispensable en el estudio de las diversas aplicaciones del diseño gráfico: en la imagen corporativa, el diseño editorial y el publicitario.

La revista *Matiz*, dirigida por Álvaro Rego y editada por Print Link, plantea la idea de que el diseño gráfico es una de las actividades profesionales que mejor reflejan el estado de la sociedad y su cultura, y le permite a cada autor exponer su opinión profesional sobre el diseño.

Las soluciones formales en portadas y algunas páginas interiores de *Matiz* retoman diversos estilos gráficos con oposiciones icónicas provenientes de la cultura cotidiana y existe la sensación de que la novedad es mezclar lo que existe con inesperados manejos subjetivos y significados ambiguos.

La revista *Dx. Estudio y experimentación del diseño* (1998) presenta temáticas monográficas sobre diferentes prácticas del diseño: del tipo al logotipo, tipografía, imagen, identidad, extendiendo sus reseñas a otras ramas del diseño, como el número sobre diseño automotriz. Sus editores-diseñadores son Dante Barrera y Héctor Monte de Oca. Con una cuidada hechura y en un formato de 21 cm x 33 cm, presenta en las cuatro páginas iniciales y en las finales publicidad relacionada con bienes y servicios para la producción de publicaciones: papeles, instrumentos para dibujo, software, libros de diseño e incluye publicidad de instituciones culturales. La sobriedad constructiva de la revista se define en un diseño minimalista con grandes espacios en blanco, textos compuestos en una tipografía sin serifs, de puntaje reducido. El cuidado de los dibujos y esquemas constructivos hacen de la revista un material de consulta. Actualmente, *DX* presenta una Guía de diseño web-diseño experimental en formato digital.

Durante la primera década del siglo XXI se producen revistas especializadas en diseño destinadas a jóvenes que se están formando en esta profesión. Entre éstas sobresalen: *Ene-o, ensayo del diseño* (2000), fundada por Xavier García e Iván W. Jiménez. La revista está dirigida a estudiantes, con soluciones gráficas experimentales, y cuenta actualmente con una página interactiva para su difusión. La revista *Tiypo* (2003), que

propone estrategias didácticas para estudiantes de diseño y presenta sus enfoques en diversas secciones: el diseño con tipografía, el diseño de tipografías, entrevistas, ensayos sobre tipografía desde diferentes perspectivas, entre ellas la semiótica y la historia. La versión impresa es bimestral y dirigida por Héctor Montes de Oca; y en su presentación web, por Héctor Montes de Oca, Nacho Peón y Benjamín Aceves.

Otra publicación sobre el diseño, que se ha destacado por ser más compleja en sus contenidos, es *Neo Pixel, Revista de Diseño y Artes Creativas* (2006). Dicha revista se publica bimestralmente en formatos impreso y digital. Sus editores son Gerardo Sepúlveda, Moisés y Ricardo Pedraza; en ella se difunden temas teóricos del diseño gráfico sobre la ilustración, el video, la animación, el diseño web y las artes digitales.

5. RECEPCIÓN Y CONSUMO

Algunas de las revistas que se presentan en este ensayo tienen enfoques cercanos a las industrias culturales y las diferentes actividades que se desarrollan alrededor de ellas, lo que ha permitido que su difusión y distribución se amplíe en coloquios, eventos culturales y reseñas críticas en diversos medios impresos, principalmente en suplementos culturales y en otras revistas afines; en medios electrónicos, a través de entrevistas, en programas culturales y reseñas informativas; y se han empezado a difundir versiones para los espacios digitales en blogs y en las redes sociales.

Por otro lado, es conveniente destacar que ciertos procedimientos de la recepción vinculan el tiempo de la edición de estas revistas con el tiempo del acercamiento del lector (Verón 1999:25). De esto deriva la importancia que podría tener la recuperación y difusión de los contenidos gráficos y textuales por medio de ediciones facsimilares, en medios impresos o digitales, en beneficio de la investigación y del conocimiento de los procesos culturales, en este caso del desarrollo del diseño editorial como artificio en la producción de revistas de artes visuales y de diseño. La revisión permitirá reflexionar sobre los aportes al diseño y aplicar métodos de crítica semiótica para teorizar sobre las variables que representan estas expresiones gráficas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CATÁLOGO DE REVISTAS DE ARTE Y CULTURA, “Presentación”, México: CNCA, 1999.
- CHARADEAU, PATRICK Y DOMINIQUE MAINGUENEAU (2005) *Diccionario de análisis del discurso*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Eco, UMBERTO (1999 [1968]) *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Barcelona: Lumen.
- _____ (1999 [1979]) *Lector in fábula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.
- ELIZALDE, LYDIA (coord.) *Revistas culturales latinoamericanas 1960-2008*, México: UAEM / Juan Pablos Editor, 2010.

- ELIZONDO MARTÍNEZ, JESÚS (2006 [2003]) *Signo en acción. El origen común de la semiótica y el pragmatismo*. México: UIA.
- ORTEGA, JOSEFA (2010). “Prólogo”, *Artes Visuales. Una selección facsimilar. En homenaje a Fernando Gamboa*, Museo de Arte Moderno, Instituto Nacional de Bellas Artes. México.
- TROCONI, GIOVANNI (2010). *Diseño gráfico en México. 100 años, 1900-2000*. México: Artes de México.
- VERÓN, ELISEO (1999). *Esto no es un libro*. Barcelona: Gedisa.

ARTÍCULOS:

- BARBOSA, ARACELI, “Curare y la crítica del arte”.
- DELMAR, FERNANDO. “Políester, la estética más allá de la pintura”.
- ELIZALDE, LYDIA, “Matiz en el diseño gráfico”.
- LOZANO, ELISA. “Pensar la fotografía en Alquimia”.
- MIQUEL, ÁNGEL. “Nuevo cine”.

INTERNET

- ENE-O. ENSAYO del diseño. En <http://eneo.com.mx/>
- NEO PIXEL. Revista de Diseño y Artes Creativas. En <http://www.neopixel.com.mx/>
- TIYPO. En <http://www.tiypo.com/indextiypo.htm>