



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Proyecto de investigación

Herbert Bayer Maestro de “La tipografía universal”

Profesora

Luvia Duarte

Presenta

Calderón López Aranza Monserrat

Cerón Trejo Joseph Alejandro

Maldonado Sánchez Tania Lizbeth

Velázquez Arriaga Angélica

Grupo: AG02G

Trimestre 25/P

2025

Objetivo general

Analizar el impacto de la “Tipografía universal” de Herbert Bayer a través de su trabajo de fotomontaje y cartel tipográfico, desde la Bauhaus hasta Aspen para establecer la trascendencia de Bayer dentro del diseño gráfico.

Objetivos particulares:

- 1) Analizar el desarrollo de la tipografía universal y su implementación en los trabajos de Bayer para el desarrollo del diseño gráfico
- 2) Identificar el desarrollo de los trabajos de fotomontaje de Bayer después de la Bauhaus para comprender su evolución fotográfica dentro del diseño
- 3) Analizar los carteles tipográficos más destacados que realizó Bayer dentro y fuera de la Bauhaus para comprender el impacto que tuvo en el diseño gráfico
- 4) Diseñar un libro que ilustre la importancia de los trabajos de Herbert Bayer, al igual que la trascendencia de su participación como diseñador para el mundo del diseño gráfico y editorial.

INDICE

Introducción

Capítulo I: Antecedentes históricos de Herbert Bayer

- 1.1 Herbert Bayer ¿Quién fue?
- 1.1.1 Impacto del constructivismo y la Gestalt Bayer
- 1.2 Bauhaus
- 1.3. Análisis de carteles tipográficos de Herbert Bayer

Capítulo II: De la Bauhaus al mundo creativo de Bayer

- 2.1 Una nueva visión de Bayer
- 2.2 Cartel experimental fuera de la Bauhaus
- 2.3 Aspen

Capítulo III: Proyecto

- 3.1 Primeros indicios del diseño del libro y bocetaje
- 3.2 Diseño de personajes, páginas y composición
- 3.3 Proceso de impresión y acabados
- 3.4 Prototipo del libro
- 3.5 Presentación final

Conclusiones

Bibliografía

Introducción

En este trabajo de investigación y de diseño buscamos analizar el impacto de la “Tipografía universal” de Herbert Bayer a través de su trabajo de fotomontaje y cartel tipográfico, desde la Bauhaus hasta Aspen para establecer la trascendencia de Bayer dentro del diseño gráfico. Mediante el conocimiento de cómo se desarrolló la tipografía universal y su implementación en los trabajos de Bayer para el diseño gráfico

Además buscamos identificar el cómo se aplicaron los trabajos de fotomontaje de Bayer después de la Bauhaus para comprender su evolución fotográfica dentro del diseño. Por otro lado el análisis de los carteles tipográficos más destacados que realizó Bayer dentro y fuera de la Bauhaus es importante para comprender el impacto que tuvo en el diseño gráfico

Finalmente se diseñó un libro que ilustra la importancia de los trabajos de Herbert Bayer, al igual que la trascendencia de su participación como diseñador para el mundo del diseño gráfico y editorial.

Capítulo 1 Antecedentes históricos de Herbert Bayer

1.1 Herbert Bayer ¿Quién fue?

Dentro del mundo del diseño gráfico existen infinidad de personajes que han revolucionado el entendimiento de esta disciplina y dejan un legado para futuras generaciones. Personas como William Addison Dwiggins quien denominó el término diseñador gráfico, Jan Tschichold tipógrafo y diseñador, Ikko Tanaka diseñador japonés, Shigeo Fukuda especializado en el arte de ilusión óptica, Emmett McBain quien representó a la población afroamericana en muchos de sus trabajos, Laszlo Moholy-Nagy artista influenciado por el constructivismo para transformar e impactar lo que se conocía como arte y diseño, entre otros diseñadores importantes. Sin embargo, Herbert Bayer diseñador gráfico, tipógrafo, fotógrafo, arquitecto y pintor llegó a la sociedad para implementar, rescatar y preservar sus ideales a lo largo de la historia del diseño gráfico.

En 1900, Herbert Bayer nació y vivió su infancia en un pueblo de Austria cerca de la frontera nacional de Alemania. Desde pequeño comenzó a desarrollar un interés por la pintura tomando como inspiración la naturaleza que lo rodeaba permitiéndole desarrollar una perspectiva distinta de vida, la libertad y experimentación creativa aspectos que se ven reflejados posteriormente en sus trabajos. Con las atrocidades y el impacto social, cultural y político de “La Gran Guerra”, Bayer se enfrentó a las manifestaciones de nacionalismo y chovinismo que buscaban a toda costa enaltecer a las naciones participantes en este evento y que prosiguió en la Segunda Guerra Mundial e incluso en nuestros días. Este conjunto de ideas se comunicaba a nivel nacional así Bayer comenzó a notar la importancia de la comunicación y los alcances que podía tener.

Al mismo tiempo se alzaba la escuela que fue el parteaguas entre el artesano, artista y posteriormente el diseñador. Aquí es donde Herbert se desarrolla primero como estudiante y tiempo después como profesor, moldeando distintas ideas acerca del funcionamiento de las cosas, el impacto de la unión entre el desarrollo científico, el trabajo manual e incluso el funcionamiento de la mente dentro del razonamiento activo para la elaboración de gráficos principalmente.

Dentro de esta institución conoció a diversos personajes que lo fueron apoyando y moldeando en el camino artístico, científico entre ellos Laszlo Moholy-Nagy que además de ser su alumno tiempo después se convirtió en su compañero y amigo de trabajo y el mismo fundador de la escuela de la Bauhaus Walter Gropius.

Poco a poco Bayer iba encontrando su dentro y fuera de esta escuela sobre de cómo comunicar de manera más efectiva sus pensamientos, su filosofía y cómo veía al mundo. Es por ello por lo que en 1925 diseñó “La tipografía universal” con características de ser tipo sans serif o sin remates, geométrica y con la índole de 72 caracteres que se abstiene del uso de mayúsculas, lo que le permitió tener un mayor reconocimiento a nivel mundial y principalmente dentro del diseño gráfico y

tipográfico, esta innovación dio un giro inesperado para todos, puesto que al aplicarlo en sus proyectos se podía notar la búsqueda de libertad creativa y experimental, ya que rompió un esquema de escritura que se venía utilizando desde hace mucho tiempo, convirtiéndolo a la vez en el precursor de la tipografía moderna.

Por el lado de fotografía, Bayer realizó diversidad de composiciones tanto para la parte de carteles como para collages junto a Laszlo Moholy-Nagy lo que dio como resultado la publicación del libro **“Painting, Photographie Film”**

Sin embargo, no todo iba a brillar para Herbert pues tras el cierre de la Bauhaus y los conflictos bélicos de la Segunda Guerra Mundial, Bayer optó por dejar a un lado su moralidad y ética además de haber llamado la atención por su forma de crear gráficos que terminó sustentando y realizando propaganda para el régimen nazi, en su momento no lo veía como algo grave a pesar de que su esposa de aquel entonces era judía, muchos años después se avergonzó de sus aportes en el ámbito gráfico de ese evento histórico.

Para 1938 a 5 años del cierre de la Bauhaus, Bayer se mudó a Estados Unidos debido al conflicto nazi y una invitación de Alfred H. Barr Jr fundador y director del MoMA en la que le pedía que aplicara sus conocimientos para la creación de una instalación en honor a la Bauhaus. Otra exhibición donde participó fue en “Road to Victory” junto a Edward Steichen

Finalmente, otro de los trabajos que tuvieron un aporte importante dentro del diseño gráfico y en la sociedad en general fue el hecho de su versión del “Atlas Geográfico Mundial: Un compuesto del Entorno Humano”, este libro surge cuando después de ser consultor y presidente del departamento de diseño en la Container Corporation of America (CCA) decidió diseñar su propia versión del Atlas, esto también para conmemorar el 25° aniversario de la CCA (1953). Este Atlas buscaba de la manera más simple, minimalista pero eficaz y entendible permitir al lector interpretar y visualizar la información de datos que son complejos sobre ciencia geología y demografía mediante ilustraciones. Esta forma de narrar los datos facilitó el entendimiento y fue más amable con las personas que tenían al alcance este libro

Algo importante a destacar es que para la elaboración del Atlas el mismo Bayer decidió hacer “prácticas de campo” para realizar su propia investigación, recopilar datos y viajar a distintas zonas de Europa, y así facilitarle el trabajo de organización de datos, ilustración de mapas del cosmos, meteorológicos eólicos y estadísticas de censos.

Aunque pareciera que esto impulsaría aún más su carrera, lo interesante es que este Atlas no es algo que se le conozca de tanto como “La tipografía universal”, no porque haya sido malo, al contrario, como se mencionó facilitó y fue más amable con el contenido hacia las personas. Lo que sucedió fue que solo se imprimieron 30,000 copias y ninguna fue comercializada, ya que al ser un proyecto por el aniversario de la empresa donde laboraba, fue regalada a los trabajadores, conocidos y miembros de esta. Aun así, Bayer consideró el “Atlas geográfico” como

uno de sus grandes logros y dejó ver que el diseño es tan versátil y multidisciplinario tanto como uno deseé y piense.

1.1.1 Impacto del constructivismo y la Gestalt Bayer

Conocer la historia y evolución que ha tenido el diseño gráfico a lo largo de los años es importante para poder entender o relacionar los procesos que se han llevado a cabo para la realización de distintos proyectos. Además conocer la diversidad ideas, corrientes y escuela permite fundamentar más a profundidad lo que se busca transmitir.

En este caso la primera corriente que es adecuada mencionar es sobre la Gestalt o la Teoría de la Gestalt.

Surge como corriente de pensamiento en el ámbito psicológico en el siglo XX en Alemania, para pasar luego a ser una terapia y teoría. Los gestaltistas se enfocaban en ayudar a las personas en su desarrollo emocional y mental mediante la práctica de diversas actividades a través de metodologías que buscan abarcar diversidad de temas que fomenten este desarrollo personal. Aquí seguramente surga la duda sobre porqué es importante hablar de una teoría que a primera instancia parece ser algo ajeno al diseño, si bien abarca el crecimiento interior la propiedad de la Gestalt es el holismo según _ “La esencia de la concepción holística de la realidad consiste en que toda la naturaleza es un todo unificado y coherente. Los elementos orgánicos e inorgánicos del universo existen juntos en un proceso continuamente cambiante de actividad coordinadora” Desde aquí podemos notar esta parte de unificación del todo para que exista un buen funcionamiento. Por ejemplo en el diseño podemos identificarlo desde el pensamiento de cómo voy a hacer tal cosa, seguido de la investigación, la aplicación de los conocimientos: composición, color, tipografía etc. Esto con el objetivo de que al final todo funcione adecuadamente el diseño gráfico se sustenta cada vez más cuando puede abarcar diversidad de conocimientos y aplicarlos.

Otra característica de la Gestalt es que entendía a los sujetos como seres que son complejos y necesitan de un análisis casi minuciosos para poder tener un entendimiento general de sí mismos, es decir no puede entenderse solo una mínima parte del sujeto y así comprender su todo sino que debe abarcar el todo para poder entender las partes que lo conforman. Para poner un ejemplo podemos recuperar el todo que hay al mirar, según _ “La visión se alude al sistema de operaciones ópticas, químicas y nerviosas por medio del cual el sujeto percibe, la mirada se amplía sensiblemente el campo al incorporar las múltiples y en ocasiones, contradictorias variables que se esconden en ese aparente acto natural y mecánico”

Como podemos entender, todo tiene un sistema que en definitiva debe trabajar y cooperar para que el funcionamiento y entendimiento sea adecuado al igual que efectivo. Es importante conocer un poco cómo funciona esta teoría porque también postula un conjunto de leyes que podemos ver en el diseño gráfico, solo se abarcaran algunas para poder entender mejor su relación:

Ley de simplicidad: menciona que los incentivos que sean más ambiguos suelen entenderse más fácilmente pero debe haber un conocimiento previo de este para poder entenderlo por ejemplo cuando un niño dibuja un carro con las 4 llantas visibles, cuando lo vemos podemos entender a qué se refiere aunque no sea correctamente plasmado ya que conocemos como es un carro en este caso.

Ley de simetría: Solemos percibir las cosas de manera simétrica para asegurar un equilibrio: Esta ley se aplica plenamente en el diseño existen excepciones pero tendemos a buscar lo simétrico.

Ley de agrupamiento: Se refiere a la interacción de las partes en relación al todo; proximidad(los objetos que están cerca entre ellos se agrupan), semejanza(objetos que tienen elementos similares se agrupan), simetría(Como percibimos la simetría, organizada, fija o estable), continuidad (cuando observamos una línea o puntos que son continuos lo percibimos como algo unificado y no separado)

Como podemos notar esta parte histórica y teórica es muy extensa al igual que compleja, sin embargo; nos da una visión acerca de los fundamentos que el diseño gráfico también tiene. Más adelante se dará la relación de esta teoría y sus leyes con el trabajo de Herbert Bayer.

Por otra parte el constructivismo ruso que si bien no abarcaremos a profundidad ya que no es material principal de la investigación, es importante conocer para poder comprender y analizar de mejor manera los trabajos de Herbert Bayer.

Este movimiento constructivista surge en el siglo XX en Rusia, donde los artistas de aquella época buscaban reflejar y apoyar los ideales de la revolución, se considera que el constructivismo ruso podría ser el movimiento precursor de las artes en el ámbito político. Este estilo se enfoca en la simplicidad, formas geométricas, colores planos acompañados por líneas para que los mensajes que buscaban transmitir fueran entendidos por las distintas clases sociales. Según _ “De esta manera se apoya la idea de que este fuese útil para producir ideas en base a la producción en masa de una sociedad comunista. Además entendían el arte como una herramienta más de la revolución; estos artistas ansiaban cambiar el mundo con sus obras, creyendo poder contribuir a la configuración del nuevo orden social y a la difusión de la ideología socialista, con la cual todo el mundo se pudiera sentir identificada”. Este pensamiento de sentido nacionalista, de pertenencia y de cambio social y/o de masas es lo que le da vida a la búsqueda de crear y comunicar, no es de extrañar que mucho del diseño gráfico que vemos desde hace muchos años, refleja estos ideales. Además, el tener influencia de distintas vanguardias artísticas hace que sea multidisciplinario e interseccional en distintos puntos.

Ahora es pertinente hablar acerca de las características de este movimiento por ejemplo el arte era considerado más allá que un proceso creativo, es decir; abarcaba desde la parte matemática, hasta la física y reflexiva como se mencionó esta etapa buscaba reflejar la parte política y social de la época. El rompimiento de

las artes clásicas a una más modernista que iba desarrollándose a la par de la industrialización y los desarrollos tecnológicos de la época permitió un rediseño gráfico y experimental.

Aquí también los materiales toman relevancia pues el metal, el yeso, alambres, vidrios etc representaban el progreso y evolución la aceptación a un nuevo mundo de expresión. He aquí que también el estilo sea lineal y geométrico con un gran peso visual y que fue aplicado en la escultura, diseño industrial y arquitectura. En lo que respecta al diseño gráfico nace la tipografía elemental, que se aparta de la serif para pasar a un estilo legible y sencillo, de palo seco sin decoración y detalles rebuscados, aquí podemos notar también el cambio social que se venía dando. Así mismo, los colores más utilizados eran el rojo, azul, amarillo, naranja, blanco y negro en tonos más sombríos. Todo lo mencionado previamente nos da un panorama más amplio y profundo acerca de la utilización relación de lo gráfico con lo social. Veremos que Bayer por su formación académica y su contexto socio-cultural y político replica algunas cosas e innova en otras.

1.2 Bauhaus

La Bauhaus sin duda alguna fue la escuela que dio pie al desarrollo y cambió de lo que se entendía como diseño, arquitectura y arte. Desde su inauguración en 1919 hasta su cierre en 1933, esta institución fue la que impulsó tanto el nuevo sistema académico como artístico y de los oficios.

Como hemos comprendido el cambio social va de la mano con las necesidades, y así mismo el diseño gráfico busca entre tanto, satisfacer y resolver problemáticas de la sociedad además estableció las bases de las metodologías de enseñanza y diversas tendencias arquitectónicas, estéticas y visuales. Ahora bien, Herbert Bayer fue una figura importante dentro de esta escuela de diseño, al pasar de alumno a profesor de ésta lo que nos permite deducir que conoció y experimentó de primera mano lo que significaba el diseño gráfico. Bayer desarrolló la “Tipografía universal” la cual buscaba ser lo más sencilla y legible posible con la característica principal de la utilización de minúsculas en la totalidad del alfabeto, además de ser geométricas y alejándose del modelo serif había estado presente por mucho tiempo ya que él consideraba que no había una distinción de palabras (mayúsculas/minúsculas) al hablar, entonces ¿por qué debería existir en la escritura? Tanto fue el impacto que esta “tipografía universal” se convirtió en el alfabeto oficial de la Bauhaus, según Ellen Lopus “Bayer escribió en su momento que la «revolución tipográfica» de la que fue pionero no fue un acontecimiento aislado, sino que vino de la mano de una nueva conciencia social y política”

Aquí podemos ver una relación con la tipografía elemental del constructivismo pues retomando esta tipografía, más refinada, sencilla y carente de ornamentación la tipografía de Herbert Bayer siguió por esta línea y dejó un gran legado.

1.3 Análisis de carteles tipográficos de Herbert Bayer

Capítulo II: De la Bauhaus al mundo creativo de Bayer

2.1 Una nueva visión de Bayer

Como vimos la Bauhaus fue una escuela de gran importancia pero también tuvo sus problemáticas y en un momento, tuvo que trasladarse a Dessau (1926). Ahí, Bayer encontró un nuevo camino para experimentar con nuevas formas visuales. En este periodo integró imágenes fotográficas en sus composiciones gráficas, influido por la corriente de la Neue Vision (Nueva Visión) promovida por su amigo y en algún momento compalero de clases al igual que profesor László Moholy-Nagy. Este enfoque buscaba trascender los aspectos comunes o cotidianos que la fotografía seguía implementando, permitiéndole así, descubrir nuevas formas de ver el mundo moderno. La publicación *Malerei, Photographie, Film* (1925) impulsó esta visión dentro del entorno Bauhaus.

Su estilo combina el elemento visual con un gran peso de fotomontaje, la geometría y el color. Al mismo tiempo el trabajo comercial y propagandístico lo orillaban al collage para crear imágenes estuvieran entre el dadaísmo y el surrealismo. Si bien, Bayer comenzó a producir sus propias fotografías en 1928, después de dejar la Bauhaus, su paso por la escuela fue decisivo para su desarrollo visual. La mayor parte de su obra fotográfica se realizó entre 1928 y 1938, durante su estancia en Berlín, donde trabajó como artista comercial. En este periodo se adentró de manera insistente al fotomontaje y el collage, creando imágenes en las que lo fotográfico dejaba de ser un mero registro para convertirse en una construcción de nuevas realidades visuales. Su lenguaje visual, cargado de simbolismo, se conecta con influencias del Dadaísmo y el Surrealismo, cabe recalcar que Bayer nunca se vinculó formalmente con estos movimientos. Estaba, sin embargo; profundamente fascinado por el mundo onírico y por representar visualmente los estados psicológicos de la modernidad.

Para lograr el fotomontaje él incorporaba capas de ilustraciones de color en las fotografías en blanco y negro. Este proceso de recortar y pegar sobre una base de montaje era de manera manual, al igual que la aplicación de color, éste se la lograba gracias al gouache y aerógrafo. Después de un largo proceso manual procedía a fotografiar la obra para después reproducirla a mayor escala. Esta parte de gráfica de su vida es importante ya que nos deja ver lo multifacético que llega a ser el diseño gráfico y las formas en las que resolvían estas problemáticas para poder comunicar de manera acertada y clara, incluso el mismo Bayer decía “el tema no debe mantener distancia respecto del espectador, debe acercarse a él, penetrar y dejar una impresión en él, debe explicar, demostrar, e incluso persuadir y llevarle a una reacción planificada y directa”

2.2 Cartel experimental fuera de la Bauhaus

2.3 Aspen

Finalmente la trayectoria e impacto artístico de Herbert Bayer se enfoca en Aspen, Colorado. En este lugar se estableció el Instituto Aspen,



(Recuperado de Casa museo)

Es aquí donde Herbert junto a otro arquitecto Fritz Benedict; realizan una serie de edificios para este lugar que funcionan como áreas de alojamiento, administración y actividades relacionadas al instituto. Además Herbert consideraba tener un equilibrio con lo natural porque tanto el humano como el entorno se van desarrollando a la par según Bayer.

Su estancia en este lugar dejó una huella pues al llevar consigo las ideas de la Bauhaus se pueden ver algunos de sus trabajos espaciales por el instituto.

Algunos de los trabajos que el realizó fueron:



(Grass Mound)

“Grass Mound” Considerada una de las primeras esculturas con intervención natural.



“Marbel Garden” Es una obra de 21 piezas de mármol que están ubicadas en una base de concreto. La cualidad de esta obra es que de acuerdo a la luz ambiental, los efectos de luz y sombra hace que cada que sean observados sea distinto el resultado visual.

“Anderson Park “ Como su nombre lo dice es un parque ubicado en Benedict Music Tent y cruza el Aspen Musica Festival and School y el Aspen Meadows Resort, de acuerdo con el Aspen Defy Ordinary, su calidad es que este parque está diseñado con formas geométricas y elementos de la propia naturaleza como depresiones y bermas dejando ver que Bayer dejó ver que el diseño puede aplicarse en todo y a la vez ser multidisciplinario para crear obras visuales, sensoriales, experimentales y que siguen impactando hasta la actualidad.



Capítulo III: Proyecto

Este apartado lo dedicaremos a proceso de elaboración del libro para el trimestre 25p de diseño editorial acerca de Herbert Bayer.

3.1 Primeros indicios del diseño del libro y bocetaje

Para llevar a cabo el diseño del libro utilizamos el programa de Adobe InDesing para la maquetación del libro, mientras que Adobe Illustrator fue utilizado para la creación de pop up y personaje.

Para este proyecto utilizamos dos tipografías

De textos Bauhaus 93 regular 60pts



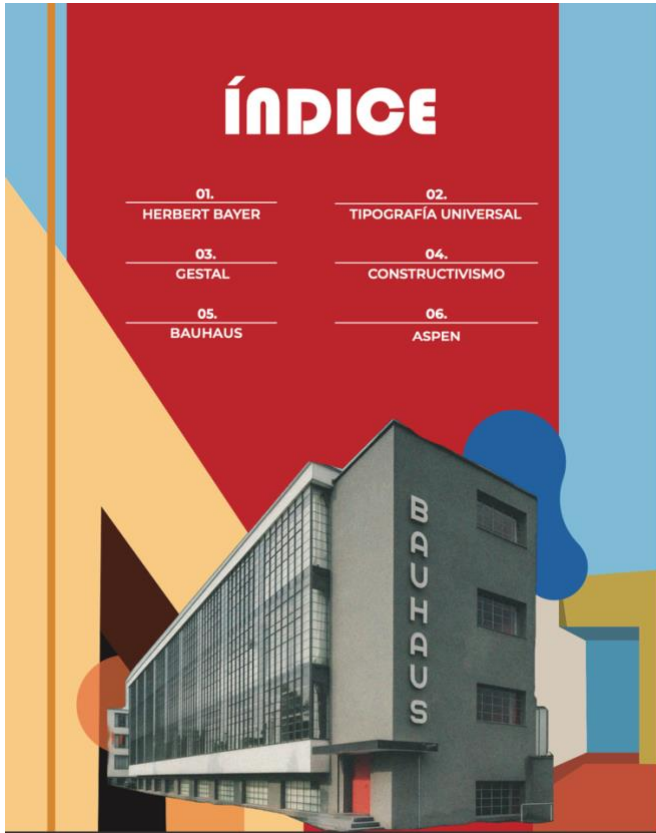
Contenido: Monserrat médium 10pts

Montserrat Medium

The quick
brown fox
jumps over the

El uso de dos tipografías nos permitió jugar con títulos y textos al mismo tiempo que reforzamos el contenido del libro y lo que queremos transmitir. Que es la vida de Herbert Bayer.

Por otro lado optamos por una paleta de colores primarios, ya que son los más representativos de la escuela Bauhaus. Esto con el fin de asociar lo que estamos leyendo con el evento histórico que fue esta escuela.



También buscamos que los interiores tuvieran diseños geométricos y dinámicos con intervención de imágenes, textos y pop up.



Los primeros bocetajes de páginas buscaban la sencillez y claridad, sin embargo, carecían de diseño, por lo que se optó por intervenir textos e imágenes para que ambas trabajaran en conjunto por aun mayor impacto visual.



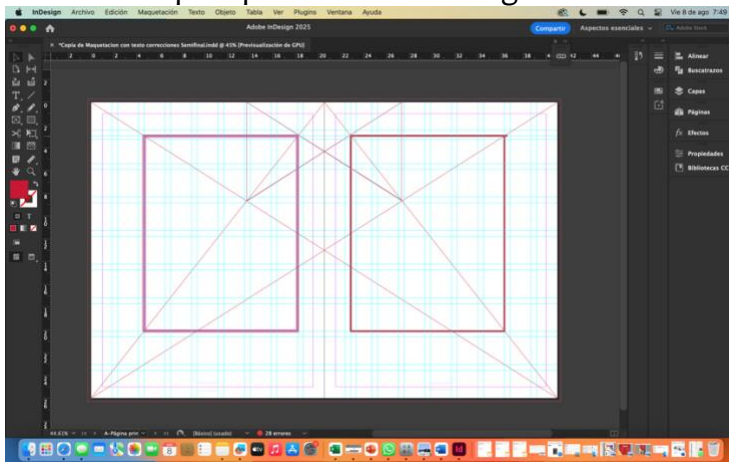
Antes

Después

Además, se ocuparon dos tipografías para el desarrollo del libro. Finalmente, el uso de las imágenes se centró y clasificó por tema; Bauhaus, Gestalt, Constructivismo, Aspen etc.

3.2 Diseño de personajes y composición

Para hacer la composición de las páginas utilizamos la diagramación de Villar de Honnecourt para poder tener más organizada la información y coherencia.



Mientras que el diseño de personaje se basó en Herbert Bayer. Este siendo nuestro gráfico principal en la contraportada y el pop up



3.3 Proceso de impresión y acabados

En lo que respecta al material y procesos de impresión se optó por lo siguiente:

Contenido del libro:

Papel opalina delgado de 125g

Impresora: Canon Láser

Portada y contraportada:

Opalina grueso

Cubierta

Polipropileno Manhattan 20pts Negro

3.4 Prototipo del libro

Libro consta de un total de 32 páginas interiores, portada y contraportada y una cubierta con dos suajes una de texto y la otra un círculo para dejar ver el fondo de éste. Se trabajó en él durante un trimestre, con algunas intervenciones de los profesores de los apoyos y de la profesora de diseño.

Bibliografía

Aiga_Eod_One_off_Contributor. (2021, October 14). *Herbert Bayer's World Geo-Graphic Atlas anticipated the age of infographics*. Eye on Design. https://eyeondesign-aiga-org.translate.google/herbert-bayers-world-geo-graphic-atlas-anticipated-the-age-of-infographics/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc

Brown, T. (2019, August 8). *Contending with Herbert Bayer's contributions to Nazi propaganda*. Aspen Times | *Contending With Herbert Bayer's Contributions to Nazi Propaganda*. https://www.aspentimes.com.translate.google/news/contending-with-herbert-bayers-contributions-to-nazi-propaganda/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc

Herbert Bayer: Precursor del Land Art. (n.d.). Casa Museo. <https://casamuseo.cl/herbert-bayer-precursor-del-land-art#:~:text=En%201973%2C%20Bayer%20volvi%C3%B3%20a,por%20su%20legado%20en%20e>

l

Kuta, S. (2022, August 25). *How Bauhaus artist Herbert Bayer helped put Aspen on the map*. Smithsonian Magazine. https://www-smithsonianmag-com.translate.google/smart-news/how-bauhaus-artist-herbert-bayer-helped-put-aspen-on-the-map-180980289/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc

Llasera, J. P. (2024, November 9). *La Teoría de la Gestalt y sus leyes aplicadas al Diseño Gráfico*. Hey Jaime. <https://heyjaime.com/blog/teoria-de-la-gestalt/>

Lupton, E., & Lupton, E. (2019, November 25). *Herbert Bayer, Master of the Universe* | Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum. Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum. https://www-cooperhewitt-org.translate.google/2019/11/25/herbert-bayer-master-of-the-universe/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc

Moonan, W. (2020, January 17). *The pioneering work of graphic artist Herbert Bayer*. Smithsonian Magazine. https://www-smithsonianmag-com.translate.google/smithsonian-institution/why-graphic-artist-regrettable-past-gains-attention-180974014/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc

Sánchez, T. (2021, September 21). *Gestalt, Principios fundamentales del buen diseño*. e.commerce. <https://e.commerce.com.mx/principios-fundamentales-del-buen-diseño/>

Oviedo, G. L. (2004, August 1). *La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría Gestalt*. <https://journals.openedition.org/revestudsoc/24808>

Vista de La imagen como materia y material. Arquitecturas avanzadas y experimentación audiovisual desde la mirada inclusiva de Herbert

Bayer. (n.d.). <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/74210/4564456559216>

Ycastro. (2024, November 28). *Constructivismo en el Arte: historia, principales artistas y legado*. Arte Sublime. https://artesublime.com.mx/constructivismo-en-el-arte-historia-principales-artistas-y-legado/?srsId=AfmBOoqpsd5Ebn-CetcoUoh8cHaUg22bl31SmJ8piqaXoMWjHVj27_fy

CetcoUoh8cHaUg22bl31SmJ8piqaXoMWjHVj27_fy