

1221

Suplemento cultural el tlacuache

CENTRO  INAH MORELOS

25 AÑOS

Viernes 13 de marzo, 2026

ISSN-3061-7391

malas esencia

EL DISEÑO COMO VOZ EDITORIAL

Mariana Ramos Zagal



Suplemento cultural el tlacuache, núm. 1221, viernes 13 de marzo de 2026, es una publicación semanal editada por el Instituto Nacional de Antropología e Historia, Secretaría de Cultura, Córdoba 45, col. Roma, alcaldía Cuauhtémoc, C.P. 06700, Ciudad de México.

Editor responsable: Lorena Reyes Castañeda.

Página web: <https://www.revistas.inah.gob.mx/index.php/eltlacuache>

Correo: tlacuache.mor@inah.gob.mx

Reservas de derechos al uso exclusivo: 04-2023-072713391600-107.

ISSN-3061-7391, ambos otorgados por el Instituto Nacional de Derechos de Autor.

Responsable de la última actualización de este número: Lorena Reyes Castañeda.

Centro INAH Morelos. Dirección: Mariano Matamoros 14, Acapantzingo, Cuernavaca, Morelos. Fecha de última modificación: 13 de marzo, 2026.

Las opiniones vertidas en los artículos del Suplemento cultural el tlacuache son responsabilidad de los autores.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin la previa autorización del Instituto Nacional de Antropología e Historia.



Órgano de difusión de la comunidad del INAH Morelos

Consejo Editorial

Erick Alvarado Tenorio

Giselle Canto Aguilar

Eduardo Corona Martínez

Raúl Francisco González Quezada

Mitzi de Lara Duarte

Luis Miguel Morayta Mendoza

Tania Alejandra Ramírez Rocha

Lorena Reyes Castañeda

Marcela Tostado Gutiérrez

Karina Morales Loza

Coordinación de difusión

Emilio Baruch Quiroz Tellez

Formación y diseño

Centro de Información y Documentación (CID)

Apoyo operativo y tecnológico

Crédito portada/contraportada:

Arte digital: Mariana Ramos Sagal.

Sigue nuestras redes sociales: [f](#) [i](#) [v](#) [t](#) /Centro INAH Morelos

RESUMEN

Este artículo presenta a Mala Esencia, un proyecto editorial independiente que emplea el diseño como una herramienta de expresión crítica, cultural y narrativa. La propuesta surge de la necesidad de visibilizar los procesos creativos e ideologías de artistas urbanos y grafiteros, figuras que suelen quedar marginadas de los medios tradicionales. Desde esta perspectiva, el diseño trasciende el recurso estético para convertirse en un vehículo de reflexión social y cuestionamiento de estructuras establecidas.

El proyecto se fundamenta en una identidad visual sólida, donde la tipografía, la composición y el color actúan como ejes que organizan el contenido y refuerzan el discurso. Así mismo, la publicación explora tensiones del arte urbano contemporáneo, tales como la homogeneización estilística y la pérdida de identidad en favor de la visibilidad masiva. A través de metodologías como el design thinking, Mala Esencia se consolida como un espacio de experimentación visual que vincula diseño y cultura, reivindicando la capacidad de la disciplina para construir significado y potenciar voces auténticas.

Mariana Ramos Zagal

Diseñadora multimedia originaria de Jojutla, Morelos. Realizó su formación académica en la Universidad Fray Luca Paccioli, ubicada en Cuernavaca. Actualmente colabora en el área de Diseño del Centro INAH Morelos, donde desarrolla su servicio social. Con múltiples intereses dentro de las distintas ramas del diseño; actualmente centra su práctica en el diseño editorial como herramienta discursiva y crítica. Su trabajo se enfoca en la relación entre diseño, arte urbano y construcción de narrativas visuales, explorando cómo el diseño puede asumir una voz propia y propiciar posicionamientos ideológicos más allá de su función estética. Desde esta perspectiva, concibe el diseño como un medio capaz de comunicar, cuestionar y generar reflexión en torno a contextos sociales y culturales específicos.



mala. esencia

EL DISEÑO COMO VOZ EDITORIAL

Mariana Ramos Zagal

INTRO DUCCIÓN

El primer paso en este camino es la creación de un proyecto editorial independiente. A diferencia de los proyectos editoriales comerciales, las revistas independientes surgen como respuesta a la necesidad de visibilizar narrativas que no encuentran espacio dentro de los medios tradicionales (Lupton, 2014). Para poder formar un proyecto editorial independiente el primer paso consiste en la definición del concepto editorial. Según Samara (2017), este concepto orienta tanto las decisiones de contenido como las gráficas, permitiendo coherencia entre lo que se dice y cómo se presenta.

Establecer la identidad visual es lo que brinda congruencia dentro del proyecto, ya que funciona como un sistema que comunica los valores e ideología del mismo, ayuda a que los objetivos de la revista estén correctamente plasmados. Costa (2004) señala que la identidad visual es la expresión tangible de la personalidad de un proyecto; en este sentido, tipografía, composición y uso del espacio actúan como lenguajes visuales que construyen significado.

Finalmente, la planificación metodológica permite estructurar el proyecto de manera coherente. El uso de enfoques como el design thinking facilita la comprensión del contexto y de los sujetos involucrados, permitiendo desarrollar una narrativa editorial congruente con el concepto del proyecto (INA, 2021). Con estas bases, el proyecto toma un rumbo orientado a visibilizar expresiones e ideologías culturales que, dentro de la sociedad mexicana, han sido poco visibilizadas, particularmente aquellas vinculadas al arte urbano y las dinámicas de la calle. Este proyecto prioriza procesos experimentales, propuestas individuales y lenguajes gráficos no convencionales, entendiendo el diseño, el arte y el grafiti como espacios de libertad creativa y resistencia simbólica.

Su práctica combina el desarrollo conceptual con la exploración visual, poniendo especial atención en la construcción de identidades gráficas coherentes y flexibles, capaces de adaptarse a distintos discursos y sujetos, sin dejar de lado una expresión visual rebelde que confronta al espectador. A nivel académico, su interés se centra en el diseño como medio de expresión cultural, herramienta de crítica y generador de experiencias, así como en el estudio de la relación entre forma, contenido y narrativa dentro del diseño editorial.

Actualmente, se tiene como objetivo, consolidar proyectos que funcionen como plataformas de diálogo, donde lo visual y lo discursivo se integren para amplificar la voz de sectores históricamente marginados que le brindan a la sociedad mexicana identidad y cultura. Bajo este objetivo nace Mala Esencia, su primer proyecto editorial, concebido como un espacio de experimentación visual y crítica que abre el camino hacia la construcción de una identidad autoral que no busca adaptarse a los moldes establecidos, sino cuestionarlos y romperlos.



MALA ESENCIA UN PROYECTO EDITORIAL

Surge a partir de múltiples cuestionamientos como la escasez de revistas que planteen el proceso y la identidad artística con realismo y esencia pura, la necesidad de espacios que visibilicen los trabajos fuera del margen tradicional, que vean desde la perspectiva individual el grafiti y el arte urbano. Espacios donde la opinión no toma un bando, sino simplemente se expresa y abre pie a nuevas mentes.

Con el avance de la era digital y la constante presión por pertenecer y destacar, las dinámicas de creación artística han cambiado, dando paso a una competencia permanente por la visibilidad que, en muchos casos, ha desplazado el sentido original de la creación y la identidad individual.



Portada de la revista
Mala esencia,
Mariana Ramos
(2025, 1 de diciembre).
Archivo personal.

Dentro del arte urbano, algunos artistas han señalado la pérdida de identidad como una problemática recurrente, lo que ha derivado en la repetición de estilos y en prácticas de apropiación visual como una forma de encajar en el gusto del público. En el caso de Kano, un grafitero vigente aproximadamente desde el año 2015, menciona que —la falta de identidad lleva a los artistas a plagiar el trabajo de otros para encontrar cierta identidad “comprada” que funcione al ojo público—. Esta situación ha impactado la diversidad artística y la construcción de discursos auténticos, afectando tanto a la producción visual como al valor simbólico del trabajo de cada creador. De acuerdo con Amao Ceniceros (2014), las prácticas como el graffiti y el street art funcionan como mecanismos de apropiación simbólica del espacio urbano, mediante los cuales los artistas establecen vínculos de identidad individual y colectiva con los lugares intervenidos. Estas acciones transforman el espacio físico en un territorio cargado de sentido, memoria y experiencia vivida. En el contexto del arte urbano, el valor simbólico de una intervención no se limita a su apariencia visual ni a un significado impuesto externamente. Se construye a partir de procesos de resignificación, donde tanto el creador como la comunidad participan en la generación de significado.



Revista Mala esencia,
photobook, pag. 2 y 4.
Mariana Ramos
(2025, 1 de diciembre).
Archivo personal.

Revista *Mala esencia*,
photobook, pag. 21 y 22.
Mariana Ramos
(2025, 1 de diciembre).
Archivo personal.



Por lo anterior, Mala Esencia nace con el propósito de conocer y visibilizar los procesos creativos, ideologías y posturas personales de artistas urbanos y grafiteros, sin filtros ni discursos impuestos. El proyecto busca cuestionar las ideas establecidas dentro de estas disciplinas y trasladar el discurso más allá del internet, presentando una mirada honesta sobre los que viven la calle.

La revista se propone profundizar en la historia, valores y obra de cada artista que participa en sus ediciones, evitando juicios o categorizaciones. Más que establecer lo correcto o incorrecto, Mala Esencia funciona como una plataforma de diálogo que impulsa la diversidad creativa y la construcción de identidades con un sello de autenticidad.

FORMACIÓN GRÁFICA

Todo diseño es, en esencia, comunicativo. En Mala Esencia, ninguna decisión gráfica es casual. Por ello, la formación gráfica es esencialmente necesaria. Existen dentro de la misma tres elementos que ayudan a lograr una comunicación clara y concisa: La composición, tipografía y color.

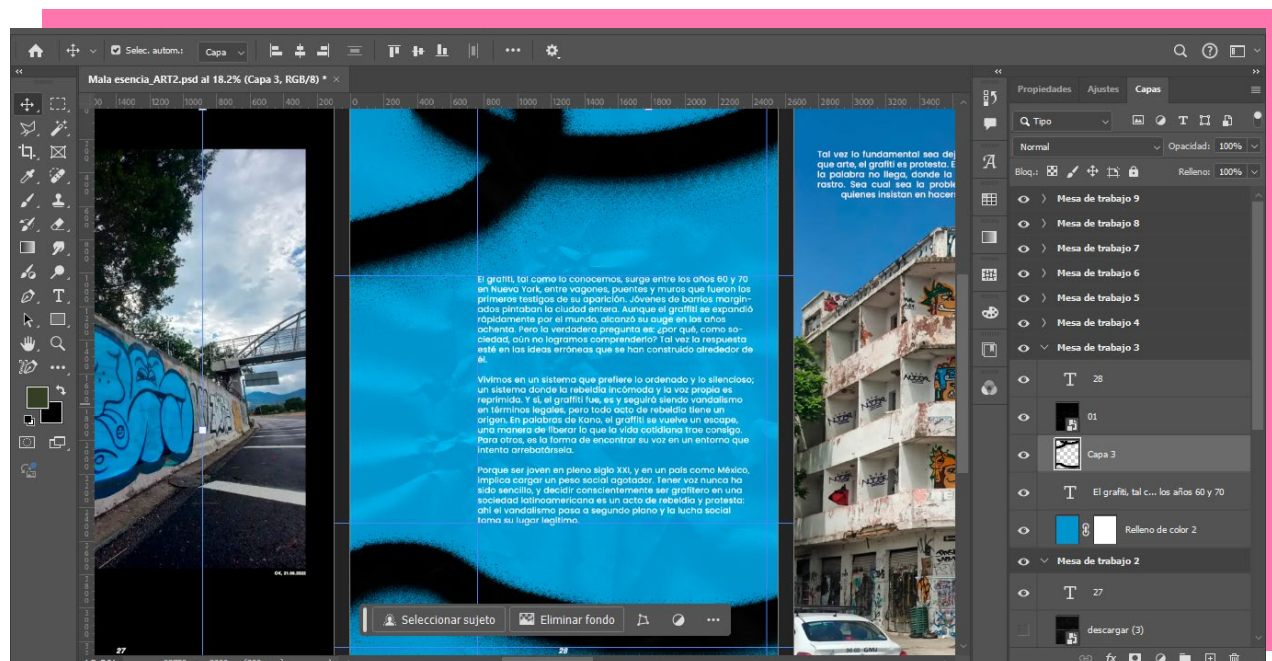
Uno de los componentes más destacados dentro de la creación de una revista es la composición. Es un elemento fundamental del diseño, puesto que permite organizar los elementos visuales de manera coherente y legible. En este caso, las retículas, una estructura de líneas o guías geométricas que sirve de base para organizar y distribuir elementos como texto, imágenes y espacios en una página. Esta estructura proporciona orden, coherencia y claridad a la composición, facilitando tanto la construcción como la lectura del diseño (Samara, 2004). El uso de sistemas de retículas facilita la estructuración del contenido, mejora la claridad del mensaje y contribuye a una comunicación visual ordenada, funcional y consistente, independientemente del formato o medio de aplicación (Müller-Brockmann, 1982).

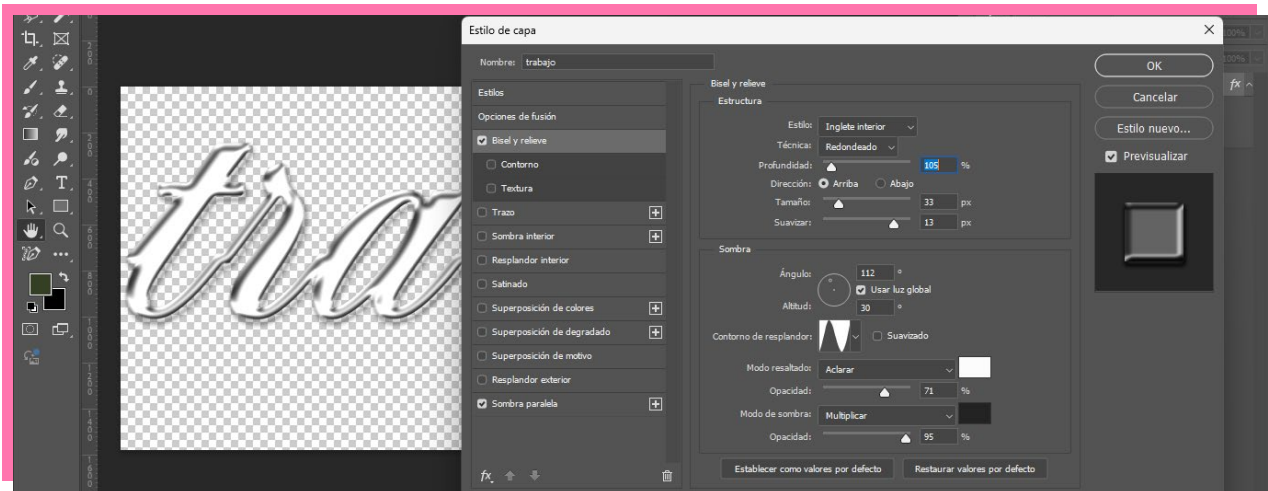
La tipografía también es vital, ya que esta no debe entenderse únicamente como un medio para transmitir texto, sino como una forma visual con capacidad expresiva propia. En el diseño, la elección tipográfica influye directamente en la comunicación visual, ya que las formas de las letras construyen significado, ritmo y carácter, afectando la percepción del mensaje más allá de su contenido verbal. (Pepe, 2017)

"...Así, el fin último de la tipografía no es solo la lectura, es el entendimiento. El entendimiento articula la relación invisible entre el autor y lo que pasa en el alma luego de leer." (Lamónaca, 2017, p. 6).

El color constituye el componente más emotivo del proceso visual, ya que posee una fuerte capacidad expresiva y simbólica, capaz de comunicar ideas, provocar emociones y reforzar el contenido informativo del mensaje visual, tanto desde significados compartidos como desde valores simbólicos contruidos culturalmente (Netdisseny, s. f.).

Trabajo de formación de revista en Photoshop, Mariana Ramos (2025, 25 de noviembre). Archivo personal.

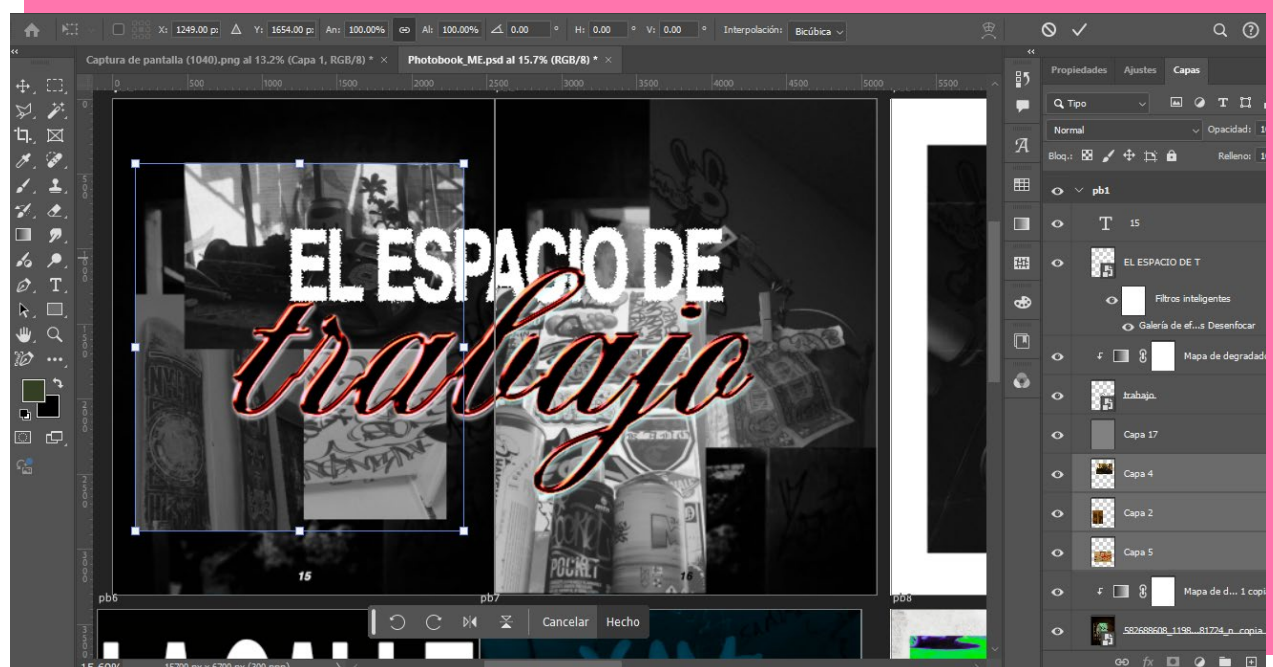




Trabajo de formación de revista en Photoshop, Mariana Ramos (2025, 30 de noviembre). Archivo personal.

La elección correcta de estos tres elementos funciona como la llave que abre la puerta al mundo del artista o grafitero. Ya que el diseño guía al lector a través de ritmos visuales, estructuras poco convencionales y jerarquías de tamaño que ayudan al lector a adentrarse al mundo editorial que se presenta. La relación entre imagen, texto y espacio es esencial. El uso del espacio, las composiciones tensas y el juego tipográfico construyen una narrativa visual que acompaña al contenido sin explicarlo de forma literal. Esta narrativa permite múltiples interpretaciones y abre la posibilidad de una lectura más libre. El diseño no impone un único recorrido, sino que sugiere, provoca y deja espacio para la interpretación personal.

Cada elemento visual comunica una intención y responde a una postura concreta. El proyecto apuesta por romper con lo convencional y lo establecido. Se asume que todo diseño comunica una ideología, incluso cuando pretende ser neutral o minimalista. Por ello, Mala Esencia opta por una mirada gráfica que se muestra, que grita y que no busca encajar, busca su propia voz y la abraza ferozmente. Las decisiones gráficas se convierten así en decisiones ideológicas, a través de las cuales la revista toma posición frente a los discursos establecidos y propone una lectura crítica tanto del contenido como de la forma en que se presenta.



Trabajo de formación de revista en Photoshop, Mariana Ramos (2025, 28 de noviembre). Archivo personal.

DESIGN THINKING

Para la construcción de su narrativa editorial, Mala Esencia se apoya en una estructura metodológica dividida en distintas fases, con el objetivo de obtener claridad y coherencia en el desarrollo del proyecto: el design thinking. Estrategia enfocada en generar soluciones innovadoras a retos complejos, que se inspira en el proceso creativo de los diseñadores y sitúa la empatía con las personas como eje central del desarrollo de soluciones. Esta metodología se estructura en fases esenciales: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar que promueven el trabajo colaborativo y una aproximación flexible y creativa para resolver problemas desde las necesidades reales de los usuarios. (INA, 2021). Esta metodología resulta clave en este proceso, ya que permite abordar el proyecto desde una perspectiva empática y flexible.

Mediante estos procesos se construye una estructura base que guía el desarrollo editorial en la cual se establece la narrativa visual de Mala Esencia. Ayudando a formar coherencia no solamente en los espacios visuales, sino también en las narrativas de cada artista o grafitero, generando una concordancia simultánea entre el contenido y la manera en la que se comunica.

Msok, Mariana Ramos
(2025, 21 de marzo). Archivo personal.



LA IDENTIDAD EN EL DISEÑO

La columna vertebral dentro del diseño (no solo en el editorial) es la construcción de una identidad coherente. Herrero Franquesa y Gómez Fontanills (2013) explican, en la introducción al Programa de identidad gráfica, que un programa de identidad es un conjunto de normas que permite hacer identificable y reconocible a una marca u organización a través de elementos visuales coherentes, otorgándole significado e importancia dentro del diseño visual. En la creación de Mala Esencia, se construye una identidad visual, capaz de sostener la esencia de la revista a lo largo de sus páginas. Esta identidad no es rígida, sino que se adapta a la voz de cada artista, permitiendo que su esencia se manifieste de forma auténtica en cada edición.

El diseño traduce visualmente las ideas del protagonista en cada edición y las convierte en una experiencia tangible, buscando que el público pueda acercarse de manera directa al universo del artista o grafitero. De esta manera, la estética y el contenido se entrelazan hasta volverse uno solo. Antes incluso de leer un texto, el lector puede identificar a Mala Esencia a través de su estética visual, lo que refuerza su identidad y consolida su presencia como proyecto editorial independiente.

*Stickers MSOK, Mariana Ramos
(2025, 22 de abril). Archivo personal.*



EL DISEÑO COMO EXPERIENCIA

Más allá de transmitir ideas, romper esquemas y dar libertad al artista o grafitero, Mala Esencia busca generar una experiencia. El diseño editorial se concibe como un medio para provocar sensaciones, despertar incomodidad y generar reflexión.

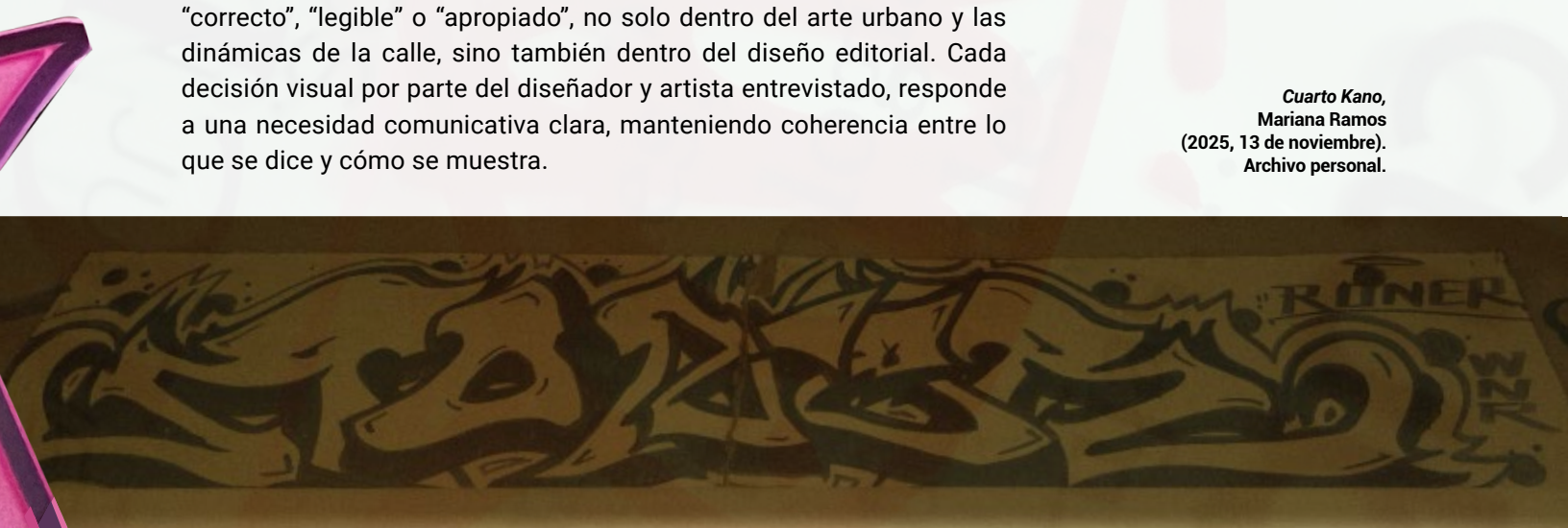
La experiencia de lectura no es pasiva. El lector se enfrenta a elementos gráficos que lo obligan a detenerse, observar y cuestionar. En este sentido, el diseño actúa como un medio que activa su participación y lo mantiene presente durante la lectura. Al involucrarse con la forma, el lector se convierte en parte del discurso: la revista no solo se consume, se experimenta.

CRÍTICA Y CARÁCTER PROPIO

El diseño de Mala Esencia confronta los estándares editoriales tradicionales como el uso de retículas basadas en proporciones armónicas o mantener consistencia en tipografías, tamaños, colores, alineaciones o estilos de imagen. Al alejarse de lo establecido, la revista reivindica su carácter independiente y su libertad creativa.

La esencia gráfica se convierte en una herramienta de resistencia cultural. A través de ella, el proyecto cuestiona lo que se considera "correcto", "legible" o "apropiado", no solo dentro del arte urbano y las dinámicas de la calle, sino también dentro del diseño editorial. Cada decisión visual por parte del diseñador y artista entrevistado, responde a una necesidad comunicativa clara, manteniendo coherencia entre lo que se dice y cómo se muestra.

Cuarto Kano,
Mariana Ramos
(2025, 13 de noviembre).
Archivo personal.





Sticker MSOK, Kano (2025, 17 de mayo).
Archivo personal.

CUANDO EL DISEÑO HABLA

En este contexto, el diseño de una revista no funciona como una simple herramienta visual ni como un recurso estético o un simple accesorio. En Mala Esencia, el diseño se posiciona como una voz que acompaña y confronta al grafitero o artista en su proceso creativo, así como en la ruptura de ideas y estructuras previamente establecidas. La intención es clara: utilizar el diseño como postura y como discurso. Es a través del diseño que se define qué se dice y cómo se dice, sin olvidar quién lo dice.

LA ESTÉTICA COMO VOZ DE LO SILENCIADO

En Mala Esencia, el diseño no es un simple recurso estético: opina, dialoga y toma postura. Funciona como una voz editorial que atraviesa toda la revista y le otorga sentido como objeto cultural.

El diseño es la base sobre la cual se construye el proyecto. Define su identidad, estructura su discurso y establece una relación directa con el lector. Así, Mala Esencia se posiciona como una revista donde la estética también habla, donde lo visual no es neutral y donde el diseño se asume como un acto editorial consciente.

REFLEXIONES

Es importante, mostrar y hablar del diseño editorial en Morelos, proyectos creados por Diseñadoras/es jóvenes, es necesario romper con el centralismo de la CDMX, posicionando al estado como un polo creativo y académico de gran peso.

Documentar ejemplos locales — desde la mística artesanal de La Cartonera en Cuernavaca hasta revistas como *Inventio* o *El Tlacuache*— permite reconocer una identidad visual propia. Estos artículos validan el talento morelense, fomentan la economía creativa local y aseguran que la historia y cultura del estado se preserven con una estética profesional y contemporánea.

Es así, que *Mala Esencia* no se presenta simplemente como una revista; surge como un proyecto visual frente a la homogeneización del arte urbano. En un mundo digital que premia la visibilidad algorítmica por encima de la autenticidad, el proyecto identifica una crisis profunda: la erosión de la identidad individual en favor de una estética comercial o “comprada”.

Mariana nos invita a reflexionar, sobre la transición del diseño como servicio, al diseño como discurso. Al romper con las retículas armónicas y las convenciones de legibilidad tradicionales, la revista no busca la comodidad del lector, sino su provocación, por tanto, la tipografía y el color no son accesorios decorativos, son herramientas de resistencia cultural. Como bien señala el texto, la decisión de alejarse de lo “apropiado” es, en sí misma, una toma de posición política que valida la voz de quienes habitan la calle.

A través del Design Thinking, el proyecto logra algo inusual en el mundo editorial independiente: empatía estructural. No se limita a documentar el grafiti, sino que construye una narrativa que respeta el valor simbólico de la intervención urbana. La mención de la “identidad comprada” de Kano (graffitero) resuena como una advertencia necesaria: cuando el artista plagia para encajar, pierde su vínculo con el territorio. *Mala Esencia* revista, le devuelve al creador su derecho a la contradicción y al error, transforma la lectura en una experiencia activa. Al entender que “todo diseño comunica una ideología”, el proyecto tiene el objetivo de lograr que la forma y el fondo sean uno. Es una invitación a ver el diseño no como un puente transparente, sino como un territorio cargado de memoria, tensión, identidad, pero, sobre todo, verdad y expresión individual.



Red social de la autora

<https://goo.su/9s72W>

Visualiza la revista *Mala Esencia*

<https://goo.su/zfeQCIX>



BIBLIO GRAFÍA

Samara, T. (2017). Publication design workbook: A real-world guide to planning and layout. Rockport Publishers (Estados Unidos).



Cultura
Secretaría de Cultura



INAH