



Efímeros digitales: fundamentos para la definición del concepto

Digital ephemera: fundamentals for defining the concept

Astrid Carolina Izabal Bailón

PRIMER AUTOR

CURACIÓN DE DATOS - ANÁLISIS FORMAL
INVESTIGACIÓN - METODOLOGÍA - RECURSOS
SOFTWARE - VALIDACIÓN - VISUALIZACIÓN
REDACCIÓN

carolina.izabal@uabc.edu.mx

*Universidad Autónoma
de Baja California*

Tijuana, B.C. México

ORCID: 0009-0007-9283-0659

Isabel Salinas Gutiérrez

SEGUNDO AUTOR Y AUTOR

DE CORRESPONDENCIA

CONCEPTUALIZACIÓN - CURACIÓN DE
DATOS - ANÁLISIS FORMAL - INVESTIGACIÓN
SUPERVISIÓN - VALIDACIÓN - VISUALIZACIÓN
REDACCIÓN - REVISIÓN

isabel.salinas@uabc.edu.mx

*Universidad Autónoma
de Baja California*

Tijuana, B.C. México

ORCID: 0000-0001-9337-0913

Gloria Azucena Torres de León

TERCER AUTOR

CONCEPTUALIZACIÓN - CURACIÓN DE
DATOS - ANÁLISIS FORMAL - INVESTIGACIÓN
SUPERVISIÓN - VALIDACIÓN - VISUALIZACIÓN
REDACCIÓN - REVISIÓN

gloria.torres@uabc.edu.mx

*Universidad Autónoma
de Baja California*

Tijuana, B.C. México

ORCID: 0000-0002-9983-258

Recibido: 18 de abril de 2024

Aprobado: 30 de junio de 2024

Publicado: 19 de diciembre de 2025

Resumen

El objetivo de este trabajo es introducir y definir el término efímeros digitales, necesario para describir cierto grupo de productos del diseño gráfico. La metodología utilizada es el Análisis Comparativo Cualitativo (ACQ) que permite realizar comparaciones sistemáticas entre casos, es un método que combina elementos cualitativos y cuantitativos para estudiar fenómenos sociales complejos, es especialmente útil cuando se trabaja con un número reducido de casos donde no es funcional el uso de métodos estadísticos tradicionales, con el ACQ es posible modelar los fenómenos sociales en términos de relaciones entre conjuntos e interpretar estas relaciones. En los resultados se describe que los *efímeros digitales* son contenidos concebidos para una corta duración, diseñados para transmitirse por medios digitales, que involucran mensajes multimodales combinando imágenes, videos, textos, sonidos o emoticones con diversas intenciones comunicativas. Entre las conclusiones se establece que los *efímeros digitales* impactan en la comunicación visual, el diseño gráfico y la memoria colectiva en la era digital.

Palabras clave: Efímero digital, diseño gráfico, comunicación visual

Abstract

The purpose of this work is to introduce and define the term digital ephemera, which is essential to describe a certain group of graphic design products. The methodology that was used was the Qualitative Comparative Analysis (QCA), that allows systematic comparisons between cases. It is a method that combines qualitative and quantitative elements to study complex social phenomena, which is especially useful when working with a small number of cases where the use of traditional statistical methods is not functional, because with QCA it is possible to shape social phenomena in terms of relationships between groups and interpreting these relations. In the results, it is described that digital ephemera are contents conceived for a short lifespan, designed to be transmitted in digital media, that involve multi-modal messages combining images, videos, texts, sounds, or emoticons with various communicative intentions. In the conclusions it is established that the digital ephemera have an impact on visual communication, graphic design and the collective memory in the digital era.

Keywords: Digital ephemera, graphic design, visual communication

◆ Introducción

La evolución de internet ha transformado la estructura y los medios en los que representamos y narramos la información. Este amplio repositorio digital no sólo preserva nuestra historia reciente, sino que también redefine cómo interactuamos con la información. Con la transición de la web 1.0 a la 2.0, los usuarios asumieron un doble papel, transformándose de consumidores a productores de contenido. Esta transformación permitió una participación más activa y un intercambio de ideas más dinámico, diversificando el contenido disponible en la web. A medida que la información se reproduce y se distribuye en la red, las narrativas digitales adoptan formatos más dinámicos, interactivos y multidimensionales.

Esta evolución ha llevado al auge de lo efímero como componente principal en internet, más observable aún en las plataformas de redes sociales. Snapchat, Instagram, Facebook, Twitter y TikTok, entre otras, han abrazado la comunicación efímera, permitiendo a los usuarios compartir contenido visual y multimedia que desaparece después de 60 segundos y se mantiene público durante 24 horas, entre otras temporalidades. La capacidad de compartir información de manera instantánea y global, y la facilidad de acceso a una cantidad inmensa de información, están redefiniendo la comunicación efímera en la era digital. En este contexto, los bancos de sonido e imágenes adquieren una relevancia cada vez mayor, integrándose en la experiencia comunicativa en nuestra sociedad. Este fenómeno redefine la exposición pública en el ámbito digital como parte de la rutina diaria, confirmando el principio de “el medio es el mensaje” (McLuhan, 1964). En consecuencia, la conexión directa entre individuos, los flujos de información, la visibilidad y la exposición temporal de mensajes, se han convertido en la norma en la sociedad conectada digitalmente. Este cambio ha desencadenado retos y posibilidades en varias disciplinas, centrándonos en el diseño gráfico, los profesionales de esta rama tienen ahora, más que nunca, la oportunidad de modelar cómo se entienden y transmiten los mensajes en un entorno digital que se vuelve cada vez más concurrido.

Los *efímeros digitales* son un tipo de comunicación visual y su estudio se ubica en la intersección entre los sistemas visuales, sociales y tecnológicos del diseño gráfico, por lo que el estudio no pertenece al dominio de una sola disciplina, sino que requiere un estudio multidisciplinario. Se trata de una investigación básica o pura que busca ampliar el conocimiento

teórico y fundamental sobre los sistemas visuales en general y los *efímeros digitales* en específico. La investigación utilizó el método de Análisis Comparativo Cualitativo (ACQ), propuesto por Ragin en 1997, para llevar a cabo una propuesta teórico-conceptual. Al utilizar este enfoque, se pueden descubrir similitudes y diferencias significativas entre las variables y por lo tanto, es posible obtener una comprensión más profunda de los procesos subyacentes. Este método es particularmente útil con un número reducido de datos o conceptos que no son aptos para la estadística convencional y en situaciones donde los patrones pueden no ser inmediatamente evidentes, lo que permite una exploración detallada y compleja, que aporta una definición sólida y comprensiva del concepto *efímeros digitales* hacia la disciplina del diseño, que puede influir en la producción e interpretación de un producto visual, y comprender el contexto en el que fue producido para explorar su origen y su evolución a lo largo del tiempo.

◆ Los efímeros digitales

El concepto *efímeros digitales* parte de una construcción vinculada con el campo de estudio de la cultura impresa, que sirve como base fundamental para su traslado al entorno digital y al contexto tecnológico-cultural en el que se encuentra. Con la popularización de las redes sociales, el uso de medios digitales para el consumo e intercambio de información se ha expandido y modificado. Por ello, es relevante estudiar la función comunicativa de los *efímeros digitales* en el contexto del avance tecnológico y cultural, además de su aportación a la profesión del diseño gráfico. Para lograrlo, se presentan una serie de pensadores que han abordado conceptos afines al fenómeno desde diferentes ámbitos de estudio, comencemos a fijar el concepto que en esta propuesta se describe como *efímeros digitales* y su origen.

La naturaleza efímera en los impresos

Se parte inicialmente de la definición de la palabra “efímero”, de acuerdo con el diccionario de la Real Academia Española (2023), se describe como algo pasajero o de corta duración. Adicionalmente, según Twyman (2008), la palabra *ephemera* es una derivación griega y proviene de las palabras EPI = a través y HEMERA = el día. Sin embargo, para trasladar la palabra “efímero” al campo del diseño, es importante entender el concepto *impresos efímeros* o *printed ephemera*, un término introducido por Maurice Rickards (1988), quien señaló que lo efímero se aplica a casi cualquier material impreso “que no sea un libro” (p. 13), principalmente de papel, el cual será destinado al uso de corto plazo. Por otra parte, Rickards (1988) indicó que la *Ephemera Society* utilizó por primera vez en Gran Bretaña el término *printed ephemera* en 1975 como “*the minor transient documents of everyday life*” (p. 13) para referirse a los impresos destinados a cumplir una función de corta duración en la vida cotidiana, cuyo término podría referirse tanto a manuscritos como a impresos.

Esta afirmación es reforzada con el estudio de otros productos efímeros de la imprenta antigua, como los catálogos editoriales. Garone (2020) menciona que los estudiosos del tema reconocen que los catálogos en todas sus variedades cumplen principalmente con una función a la vez publicitaria y comercial, por lo que trascienden la función mercantil al ser concebidos como un medio para hacer circular información. Es así que, como fuente histórica, los catálogos “permiten apreciar formas de comunicación comercial y publicitaria, condiciones de distribución de los bienes y modos de persuasión aspiracionales para favorecer su consumo” (Orellana, 2021, párr. 8). Por ello, si se vinculan los *impresos efímeros* con los inicios de los catálogos, éstos no tenían una periodicidad definida y estable, incluso circulaban de manera independiente, donde una nueva publicación “reemplaza la aparecida previamente” (Garone, 2020, p. 4). De manera adicional, se destaca que Orellana (2021) coincide en que una característica principal de los impresos es su transitoriedad, es decir, son efímeros. Se entiende que estos documentos están diseñados para terminar en un bote de basura, lo que sugiere que su propósito es “usar y tirar” (Orellana, 2021, párr. 2), incluso si su edición es de alta calidad y costosa, como ocurre con las etiquetas de productos comerciales de alta gama, como vinos, perfumería, etcétera.

Otra forma de nombrar a los *impresos efímeros* es *literatura desechable*, dado que existía mucha confusión sobre el tema tanto del público como de los profesionales de los medios; Pimlott (2011) prefiere este término para definir las formas de medios impresos más efímeros y menos duraderos, incluyendo folletos comerciales, religiosos y políticos que se distribuyen en las calles, de puerta en puerta, o que se colocan en tableros para anuncios y aparadores de tiendas, en cafés, autobuses y trenes, etcétera.

A pesar de que los materiales efímeros se distinguen por su naturaleza transitoria y su corta duración, paradójicamente, han atraído el interés de coleccionistas e historiadores. Su fugacidad, lejos de relegarlos al olvido, ha servido para despertar un interés singular en su estudio y conservación. Su capacidad para reflejar un momento específico en el tiempo, y la perspectiva única que ofrecen sobre la cultura y la sociedad de su época, los ha convertido en valiosos objetos de análisis y reflexión. Por lo tanto, estos materiales han demostrado que a pesar de que su objetivo original es enteramente efímero, tienen un valor duradero e importante como piezas cargadas de información intrínseca. Debido a esto, algunos autores se han dado a la tarea de elaborar colecciones que contribuyan al estudio iniciado por Maurice Rickards para la comprensión tanto de la historia social como del desarrollo de la imprenta y el diseño gráfico. Así, Morris (2013) desarrolla el *Thesaurus of Ephemera Terms*, en el que agrupa y clasifica una serie de documentos que se consideran efímeros, abarcando una amplia gama de temas y géneros, el tesoro está destinado a ayudar a los museos y organizaciones a catalogar y comprender mejor los materiales efímeros. Lo relevante es que Morris incluye no sólo material efímero impreso, sino también manuscritos, textos mecanografiados y algunos elementos nacidos digitales.

Durante siglos los libros almacenaban todo el conocimiento, pero el surgimiento de la imprenta y las prácticas comerciales del siglo XIX nos muestran la efímera naturaleza de los impresos, reflejando la volatilidad y evolución constante de la información, estos impresos son claves para entender la transmisión y promoción de ideas en diferentes épocas y contextos, fenómeno que desarrolla características distintas en la era digital.

La transitoriedad de la información en la era digital: el auge de los contenidos efímeros

El internet no es sólo un espacio de almacenamiento digital para archivar el pasado reciente, sino que también es una plataforma cambiante. Este vasto repositorio digital no guarda únicamente nuestra historia actual, sino que también está redefiniendo la forma en que se representa y se narra la información. Como señaló Cassany (2012), “la irrupción de internet ha cambiado las reglas del juego, de la cultura basada en papel, ha facilitado la producción, la distribución y el acceso a los artefactos auditivos, visuales y escritos de manera fácil, barata y universal” (p. 21). Esta afirmación comienza a partir de una metáfora formulada por Tim O’Reilly en 2004, quien explicaba un cambio relevante detectado en internet. Durante los años de web 1.0, unos pocos profesionales elaboraban contenidos para el consumo de la mayoría; posteriormente, se comenzó a dar paso a una nueva forma de interacción en línea, denominada como web 2.0. Cassany (2012) asegura que, en esta nueva etapa, muchos internautas asumieron un papel doble: ya no eran sólo consumidores de contenido, sino también sus productores. Esta transformación abrió la puerta a una participación más activa y a un intercambio de ideas más dinámico, lo que diversificó y enriqueció enormemente el contenido disponible en la web. Además, Cassany (2008) añade que el cambio tecnológico y la globalización modificó el uso de lo escrito, es decir, que lo tecnológico y lo social han generado nuevas formas en la producción y en la práctica de la lectura. Por ello, el autor atribuye que el texto electrónico comparte propiedades con la red y los medios digitales, como hipertextualidad, multimodalidad y virtualidad. De manera similar, Salinas (2017) afirma que “eliminar de la conciencia el acto de lectura es cualidad de la sociedad que se comunica por medio de la tecnología multimediática al transmitir experiencias multisensoriales, en donde el conocimiento y la información son experimentados, más que razonados o repetidos” (pp. 21-22). Por lo tanto, “leer y escribir son tareas bastante diferentes si se desarrollan en línea. Los artefactos escritos se diversifican y sofistican en la red” (Cassany, 2012, p. 57).

A medida que la información se reproduce y se distribuye en la red, los métodos tradicionales evolucionan. Las narrativas digitales adoptan formatos más dinámicos, interactivos y multidimensionales. Este cambio en los métodos de representación y narración en los medios digitales es una consecuencia de la reproducción de la información en internet. Lo efímero es una constante habitual en internet y llega a ser la norma en plataformas sociales como Snapchat, Facebook, X (anteriormente Twitter), Instagram, TikTok y otras.

Para contextualizar el concepto de *efímeros digitales* es necesario considerar la plataforma Snapchat como la red social pionera en incorporar contenido deliberadamente efímero. Autores como Grieve (2017) destacan las interacciones basadas en fotografías como una forma legítima y auténtica de comunicación. Además, el mismo autor propone que las interacciones que la plataforma ofrece pueden considerarse como una conversación, donde las personas siguen una serie de reglas pseudo-lingüísticas en términos de sintaxis e intercambio. La comunicación se basa en la función denominada *Mi Historia*, que actúa como un repositorio del contenido publicado en la red. Esta función permite que los *snaps* se vean como una narrativa similar a los canales de noticias en otras redes sociales. La plataforma permite compartir tanto fotos como videos con una duración máxima de 60 segundos, por lo que el remitente del contenido puede optar por mostrarlo en formato grupal, público o privado. De esta manera, este contenido es deliberadamente efímero, ya que fue publicado para permanecer solo durante 24 horas y desapareciendo después de ser visto o al concluir el tiempo establecido. Después de que la plataforma ganara popularidad con este formato alrededor de 2011, otros creadores de redes sociales como Facebook o Instagram lo incorporaron, nombrando sus adaptaciones como *Stories* o *estados temporales* en el caso de WhatsApp. En ese sentido, Instagram es un claro ejemplo de una red social íntegramente visual inspirada en el formato cuadrado de las cámaras Polaroid y sus filtros de revelado, que con el paso del tiempo ha dejado de ser un repositorio de imágenes para ser una red social que impulsa “la inmediatez y la función fática y que impide la reflexión y el procesamiento lento” (Aguilar, 2020, p. 3).

Frente a este panorama comunicacional que rompe con el flujo de mensajes unidireccionales, la plataforma TikTok, destacada por la creación de clips de videos musicales de corta duración en sus inicios, ahora ofrece la posibilidad de realizar videos de 15 a 60 segundos y, además de grabar, permite incluir tanto efectos de sonido como de música, al igual que gráficos, texto, *stickers*, filtros, retoque de color e iluminación, temporización, etc. Este medio social representa una forma de comunicación donde destaca la prevalencia del video. En este espacio digital, así como en otras plataformas, la tecnología permite que la información se presente de manera verbal, alejándose de la necesidad del mensaje escrito y recobrando los paradigmas de la comunicación oral ahora por medios digitales.

En este contexto, los bancos de sonido e imágenes adquieren relevancia cada vez mayor. Según Carrillo (2004), estos recursos multimedia se vuelven parte integral de la experiencia comunicativa en nuestra sociedad. Esto es posible gracias a las herramientas que permiten representar y transmitir ideas novedosas y atractivas, lo que cambia la manera en que nos comunicamos y entendemos el mundo. Esta evolución en la comunicación no sólo se limita a la proliferación de los videos, sino que también se extiende a otros aspectos de la tecnología digital. La capacidad de compartir información de manera instantánea y global, la posibilidad de

interactuar en tiempo real con personas de todo el mundo, y la facilidad de acceso a una cantidad inmensa y siempre creciente de información son únicamente algunos de los factores que están redefiniendo la comunicación efímera en la era digital.

El concepto memoria y el archivo en la era digital

Durante milenios, los seres humanos han buscado documentar historias enviando información a través de narraciones, imágenes y texto escrito. Sin embargo, la representación y redistribución de narrativas a través de los medios digitales han alterado la forma en que entendemos y experimentamos el pasado. De esta manera, Wilson (2009) considera que los medios tecnológicos han introducido los *metarrelatos* a través de bases de datos en línea. Aunque es común asociar la memoria con la experiencia del pasado, “los medios digitales dan lugar a una capacidad de ‘versionar’ y ‘olvidar’ a través de una condición provocada por ediciones generacionales de la memoria” (Wilson, 2009, p. 184), lo que impacta significativamente en la memoria colectiva. En otras palabras, la tecnología digital permite modificar y adaptar nuestras memorias, al igual que un editor realiza cambios de un texto. En ese sentido, este fenómeno plantea dudas sobre la legitimidad de la autoría y la exactitud de las narrativas históricas, lo que puede llevar a la creación y circulación de múltiples versiones del pasado. Adicionalmente, el académico Mayer-Schönberger (2009) aporta una perspectiva en la que sugiere que la información colgada en la red puede ser fácilmente malinterpretada o sacada de contexto.

Por su parte, Bannon (2006) reconoce que las nuevas tecnologías apoyan a las personas y las organizaciones en sus procesos de recuerdo, enfatizando esta actividad humana como un complemento que constituye la dualidad de la memoria entre el conocimiento y el olvido, interpretando la noción de la mente como mecanismo computacional. De esta manera, su aporte acentúa la necesidad de considerar tanto los beneficios como los desafíos que las nuevas tecnologías presentan para nuestra relación con la memoria y la información en la era digital. Además, Mayer-Schönberger (2009) centra su estudio en lo que él denomina la *memoria digital*, un campo que ha adquirido relevancia a medida que nuestras vidas se vuelven progresivamente más digitalizadas. En un intento por proteger los datos personales y prevenir el almacenamiento indefinido de la información en la red, propone la implementación de fechas de caducidad para la información. A este concepto innovador lo llama *vencimientos predeterminados*. Su propuesta representa una solución potencial para proteger la privacidad y la seguridad de los datos personales en el mundo digital.

Conforme más personas utilizan aplicaciones de redes sociales para hacer una crónica de los acontecimientos de su vida, se vuelve esencial buscar las formas de archivar los medios que se publican y comparten para preservar la memoria. Por lo que Anderson (2020) resalta que el

uso de estas plataformas en la actualidad exige la consideración de realizar copias de seguridad, guardar, migrar y archivar para el futuro, con el fin de evitar perder el pasado. De igual forma, Bayer *et al.* (2015) añaden que las características temporales de las redes sociales moldean los usos y percepciones de un medio determinado. También demuestran que las redes sociales son valoradas en parte por su capacidad de archivado, la cual permite a las personas organizar, documentar y recordar experiencias personales significativas del pasado.

Percepciones efímeras de las redes sociales

A partir de la llegada de Snapchat la interacción social efímera se popularizó en el mundo, lo que provocó un cambio significativo en las redes sociales. El carácter efímero de esta aplicación se empezó a utilizar en la vida cotidiana utilizando el término *Snap* como parte de una experiencia comunicativa. De esta manera, autores como Kircova *et al.* (2020) respaldan la idea de que las redes sociales lo cambian todo, incluido el idioma, y tienen el poder de agregar nuevas palabras al vocabulario de las personas. Basado en el mismo principio de las redes sociales que se caracterizan por “estar disponibles temporalmente”, se cree que se ha fomentado una cultura orientada a lo visual, dado que su comunicación está basada en fotografías. Sin embargo, estas plataformas han evolucionado constantemente, añadiendo nuevas funciones. Las historias de Instagram son un ejemplo de esto, pues ahora los usuarios pueden ver cuántas personas han visto sus “historias” y quiénes son. Este tipo de funciones desata cuestionamientos sobre la privacidad y amplía la perspectiva sobre los mecanismos para comunicarse en las redes sociales.

Este fenómeno transformó las relaciones sociales, pero también ha captado la atención de estudiosos académicos sobre la práctica de estar presente “en el momento”. De esta manera, Bayer *et al.* (2015) investigaron la relación entre lo efímero y las experiencias de los usuarios de Snapchat para comprobar si la plataforma está asociada con experiencias sociales y emocionales por su carácter efímero. Los resultados muestran que las interacciones de Snapchat se consideran más agradables y crean un estado de ánimo más positivo, pero se consideran menos solidarias. Este tipo de interacciones también son estudiadas en el campo de la mercadotecnia, Trounce (2018) define el contenido efímero en las redes sociales como algo que crea una sensación de urgencia impulsada por el miedo a perderse algo (FOMO, por sus siglas en inglés), basándose en cómo reaccionan los usuarios a dicho contenido.

Otro concepto similar es el supuesto de que “estas plataformas muestran contenido durante un período de tiempo limitado y utilizan el principio de quemar después de leer” (Van Nimwegen y Bergman, 2019). Este principio asegura que el contenido compartido se autodestruye después de un periodo de tiempo determinado. Adicionalmente, Villegas y Castañeda (2019) citan a Sedek y Śląski para entender las dinámicas de los usuarios de *contenidos digitales*. Este entendimiento ha facilitado la

construcción colectiva de comunicaciones alternativas basadas en un caudal cultural común. De ahí surge la denominación contenidos digitales para consolidar una definición que se refiere a los mensajes multimodales transmitidos a través de las redes sociales que incluyen imágenes, textos, sonidos o emoticones para configurar intenciones comunicativas, convirtiéndose en una herramienta aprovechada tanto por usuarios comunes como por organizaciones y marcas que buscan presencia en los medios digitales. En ese sentido, Villegas y Castañeda (2019) indican que fusionar los contenidos digitales con las redes sociales se vuelve relevante para el diseño de comunicación visual. Sin embargo, se debe continuar explorando su efectividad comunicativa, que depende de la interpretación de la imagen y campos como la psicología de la percepción, la semiología y la comunicación.

La cultura de lo efímero

Las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) han transformado la comunicación gracias al auge de las redes sociales *on-line*. Éstas han interconectado a millones globalmente, cambiando la interacción personal y revolucionando la comunicación de las empresas con sus clientes para un intercambio de información más eficiente. Así, Berlanga y Martínez (2010) destacan la necesidad de aprovechar las ventajas que ofrecen las redes sociales, donde predominan el uso de texto e imágenes que se complementan entre sí, especialmente en términos de su inmediatez. En la cultura actual, el discurso oral se enriquece por el carácter representativo de su grupo social, prestando mayor atención al lenguaje icónico y audiovisual. No obstante, se mantiene la importancia del lenguaje verbal, “puesto que la palabra es el instrumento comunicativo más poderoso de que dispone el ser humano” (Berlanga y Martínez, 2010, p. 54).

Actualmente, existen una multitud de herramientas creadas para diversas tareas, como hacer blogs, compartir imágenes o vídeos, construir sitios de enciclopedias y relacionarse en aplicaciones de redes sociales. Estas herramientas, que alguna vez fueron de uso exclusivo para expertos, ahora son accesibles para todos y forman parte integral en la vida diaria. Esta democratización del acceso a la información ha permitido a millones de usuarios en la red participar activamente en la creación, la distribución y el consumo de contenido. Es decir, ahora no son sólo espectadores, sino que pueden influir en la información en la red, promoviendo creatividad y diversidad en el contenido digital. De esta manera, la inmediatez es un componente esencial de la cultura efímera. Monfort (2013) destaca que:

El destinatario de la información demanda que sea veraz, trabajada y de calidad, pero a la vez instantánea. Esto se debe a que el nuevo cóctel está aderezado con la aparición de los smartphones, que permiten a las personas interactuar dondequiera que estén, ser los primeros en conocer la noticia a cualquier hora, tener todas las posibilidades en su propia mano, sin tener que esperar a llegar a casa o a la oficina y sentarse frente al ordenador. (pp. 270-271)

Desde una perspectiva integral, la tecnología reconfigura a la sociedad en un entorno *conectivo-digital*, dando lugar a una generación que ha crecido inmersa en este panorama. Este fenómeno es acuñado por Piscitelli (2009), quien analiza cómo la tecnología digital y las nuevas generaciones se entrelazan, describiéndolos como *nativos digitales*. Dicho autor plantea que:

Los consumidores y próximos productores de casi todo lo que existe (y existirá) son los nativos digitales, y entre ambos cortes generacionales (o poblacionales) las distancias son infinitas, y las posibilidades de comunicación y de coordinación conductual se vuelven terriblemente difíciles, sino imposibles, a menos que existan mediadores tecnológicos intergeneracionales (carrera que algunos hemos emprendido hace muchos años y que habría que codificar e institucionalizar bastante más). (p. 41)

Por otra parte, algunos otros autores han contribuido al concepto, como Orellana y Etcheverry (2016), quienes mencionan que los nativos digitales son “aquellos que han crecido bajo la influencia de las tecnologías, diferenciándose claramente de los inmigrantes digitales” (p. 66). Así pues, los nativos digitales son los principales autores de los efímeros, ya que, de acuerdo con Orellana y Etcheverry (2016), la red es su elemento socializador y aprenden al mismo tiempo en red, aportando hacia la red y desde la red. El entorno conectivo-digital provee experiencias que combinan la participación en redes sociales, la producción de contenidos multimodales y códigos discursivos derivados de las plataformas. Esto resuena con una generación que ha normalizado la exposición pública digital y “la idea de que Internet funciona como un amplificador de situaciones propias del mundo analógico” (Gallardo-Paúl y Enguix, 2016, p. 49). Este fenómeno confirma el principio de McLuhan en el que “el medio es el mensaje”. McLuhan (1964) sostiene que la forma en que transmitimos y recibimos información es más importante que la información misma. Este concepto proviene de una analogía con la luz eléctrica, afirmando que la luz es la información, es decir, *un medio sin mensaje*. Esto significa que, en las consecuencias sociales de cualquier medio, el resultado es una extensión de nosotros mismos (McLuhan, 1964). Por lo tanto, la conexión y los flujos de información, así como la visibilidad y la transparencia, se han convertido en la norma.

El diseñador gráfico como creador de efímeros digitales

El incremento de contenidos digitales a lo largo de los años ha provocado una saturación de información. Como resultado, la digitalización abre nuevos caminos hacia la forma de transmitir y recibir un mensaje. Percibidos virtualmente, estos mensajes son efímeros. Los desafíos de diseño se ubican en contextos complejos donde incluso el tiempo influye en el rendimiento de las soluciones gráficas. Esto genera una sensación de crecimiento en el alcance de la labor del diseñador gráfico. No obstante, los medios de comunicación desplazan el poder de los productores

a los consumidores, desafían las nociones de privacidad e intereses, y ocupan gran parte del tiempo de las personas. Por lo tanto, se considera que estos contenidos han transformado la forma en que interactuamos. Los procesos de percepción implican acciones para entender y asimilar el mensaje, y el diseñador tiene la responsabilidad de analizar y responder a este entorno.

El diseño gráfico enfrenta nuevos desafíos debido al avance tecnológico y cultural actual, lo que puede hacer que parezca complejo y se aleje de su función principal: la comunicación. Además, como refiere Davis y Hunt (2017), los artefactos visuales, como los logotipos o eslóganes, no suelen resolver problemas sociales difíciles por sí solos. El cambio real vendrá cuando se traten los problemas en el cruce de sistemas visuales, sociales y tecnológicos. Como creador de mensajes para un público específico, el diseñador debe comprender el papel crucial que las redes sociales desempeñan en la interacción de los usuarios con los contenidos. Por tanto, se vuelve imprescindible definir un concepto que sea efectivamente útil para el diseño gráfico y que, además, contribuya a expandir conocimiento sobre la evolución que los medios de comunicación han experimentado a lo largo del tiempo.

El objetivo es transmitir un mensaje conciso y comprensible a una audiencia específica. Es vital tener una propuesta sólida que aporte a futuras generaciones de diseñadores. Este aporte se logra a través de una comprensión más profunda de la disciplina, mediante un enfoque holístico del diseño gráfico. Este enfoque debe considerar las necesidades de los usuarios, la estructuración de los contenidos y el medio de transmisión. Los diseñadores deben adaptarse a las transformaciones tecnológicas y culturales para garantizar diseños estéticamente agradables y efectivos en la transmisión del mensaje.

◆ Metodología

La investigación propuesta se conforma principalmente por la definición de un concepto aplicable en el campo del diseño gráfico. El problema surge porque es necesario explorar este nuevo panorama que involucra al diseñador gráfico en la creación de mensajes que van a ser emitidos por un medio digital, principalmente en comunidades virtuales. Esto se debe a la volatilidad y la constante evolución de la información en la creación de contenidos en la era digital. Por ello, la indagación bibliográfica y los instrumentos aplicados servirán como base para la conformación del concepto *efímeros digitales*. Dado que éstos se consideran un tipo de comunicación visual, su estudio se sitúa dentro de los fenómenos sociales. Por lo tanto, no pertenecen al dominio de una sola disciplina. En su lugar, requieren un estudio multidisciplinario “que permitan con sus respectivos enfoques y herramientas teórico-metodológicas un análisis más completo y consistente” (Rojas, 2013, p. 28) del concepto, en el que se vinculen la técnica documental con la recolección directa de datos.

La investigación utilizará el método de Análisis Comparativo Cualitativo (ACQ) propuesto por Ragin (1987). Según Escott-Mota (2018), el ACQ “provee a la ciencia social de un método fundamentado en casos para un análisis cruzado, reuniendo las bondades de la metodología cuantitativa y cualitativa” (p. 57). Esta metodología de investigación permite “comparar casos sistemáticamente con el fin de identificar patrones” (Stewart, 2024, párr. 4). Por lo tanto, en palabras de Vegas (2016), el ACQ modela los fenómenos sociales en términos de relaciones entre conjuntos, interpretando estas relaciones como condiciones de suficiencia o necesidad, permitiendo la codificación y la comparación de la información recogida. De esta manera, el ACQ proporciona una base para contribuir al desarrollo de teorías y conceptos que pueden ser aplicados en el campo del diseño.

En primera instancia, se realizó un análisis para describir y representar los documentos de manera sistemática. Este proceso incluyó la selección, recopilación y organización de la información contenida en la fundamentación teórica, con el fin de lograr una convergencia de los resultados. Al comparar las contribuciones seleccionadas, se analizó la relación contextual para formular el término efímeros digitales, la cual se puede apreciar en la tabla 1.

Tabla 1

Contribuciones teóricas de distintos autores con respecto a las variables estudiadas

Efímero	Medio	Transitoriedad	Lenguaje	Evolución
<p>“Any ‘non-book’ printed matter, principally of paper, designed in the main for short-term use”. [cualquier material impreso “que no sea un libro”, principalmente de papel, el cual será destinado al uso de corto plazo, traducción propia (Rickards, 1988, p. 13).</p>	<p>“El catálogo se concibe para hacer circular información” (Garone, 2020, p. 4).</p>	<p>“Los impresos tienen como rasgo principal ser transitorios, efímeros; 3 documentos concebidos para terminar en un bote de basura: se sobreentiende que son para usar y tirar” (Orellana, 2021, párr. 2).</p>	<p>“Follow a set of pseudo-linguistic rules in terms of syntax and turn-taking, and where a narrative forms over the course of the visual interaction” [Siguen un conjunto de reglas pseudolingüísticas en términos de sintaxis y turnos, y donde se forma una narrativa a lo largo de la interacción visual, traducción propia] (Grieve, 2017, párr.6).</p>	<p>“Studying ephemera could contribute to an understanding both of social history and of the development of printing and graphic design”. [El estudio de lo efímero podría contribuir a comprender tanto la historia social y del desarrollo de la imprenta como el diseño gráfico, traducción propia] (Morris, 2013, p. 2).</p>

<p>“The short-term nature of ephemeral content creates a sense of urgency that’s fueled by the fear of missing out (FOMO)”.</p> <p>[Sensación de urgencia impulsada por el miedo a perderse algo, traducción propia]</p> <p>(Trounce, 2018, párr. 12).</p>	<p>“La irrupción de internet ha cambiado las reglas de juego de la cultura basada en el papel, ha facilitado la producción, la distribución y el acceso a los artefactos auditivos, visuales y escritos de manera fácil, barata y universal” (Cassany, 2012, p. 35).</p>	<p>“Temporal features of social media shape the uses and perceptions of a given medium, and research shows that social media are valued in part for their archiving capacity” [Las características temporales de las redes sociales dan forma a los usos y percepciones de un medio dado, y la investigación muestra que las redes sociales son valoradas en parte por su capacidad de archivo, traducción propia] (Bayer <i>et al.</i>, 2015, p. 956).</p>	<p>“Passing on narratives can bring about something like a shared common memory amongst a group of people, but through each act of human recall, listening, and storage its content is altered if only ever so slightly” [Transmitir narrativas puede generar algo así como una memoria común compartida entre un grupo de personas, pero a través de cada acto humano de recuerdo, escucha y almacenamiento su contenido se altera, aunque sea ligeramente, traducción propia] (Mayer-Schönberger, 2009, p. 28).</p>	<p>“Gracias a la tecnología digital los bancos de sonido y especialmente los bancos de imágenes adquieren una importancia creciente como parte de la experiencia comunicable”</p> <p>(Carrillo, 2004, p. 9).</p>
<p>“El destinatario de la información demanda que sea veraz, trabajada y de calidad, pero a la vez instantánea”</p> <p>(Monfort, 2013, pp. 270-271).</p>	<p>“La denominación de contenidos digitales, corresponde a un neologismo con el que se nombra a los mensajes multimodales transmitidos a través de las redes sociales virtuales” (Villegas y Castañeda, 2019, p. 259).</p> <p>Los contenidos digitales “conjugan diversos modos enunciativos, entre los que se cuentan imágenes, textos, sonidos o emoticones para configurar intenciones comunicativas” (Villegas y Castañeda, 2019, p. 257).</p>	<p>“New technologies support people and organizations in their remembering processes, I wish to stress that other complementary human activity that constitutes the duality of memory, namely forgetting”</p> <p>[Las nuevas tecnologías apoyan a las personas y a las organizaciones en sus procesos de recuerdo, deseo destacar esa otra actividad humana complementaria que constituye la dualidad de la memoria, a saber, el olvido, traducción propia] (Bannon, 2006, p. 3).</p>	<p>“Impulsa la inmediatez y la función fática que impide la reflexión y el procesamiento lento”</p> <p>(Aguilar, 2020, p. 49).</p>	<p>“Los consumidores y próximos productores de casi todo lo que existe (y existirá) son los nativos digitales” (Piscitelli, 2009, p. 41).</p>

<p>“These platforms display content for a limited period of time and use the burn after read principle”. [Estas plataformas muestran contenido durante un periodo de tiempo limitado y utilizan el principio de quemar después de leer, traducción propia] (Van Nimwegen y Bergman, 2019, p. 1060).</p>	<p>“La idea de que Internet funciona como un amplificador de situaciones propias del mundo analógico” (Gallardo-Paúls y Enguix, 2016, p. 49).</p>	<p>Vencimientos predeterminados “One possible way we can mimic human forgetting in the digital realm is by associating information we store in digital memory with expiration dates that users set” [Una posible forma de imitar el olvido humano en el ámbito digital es asociando la información que almacenamos en la memoria digital con fechas de vencimiento que establecen los usuarios, traducción propia] (Mayer-Schönberger, 2009, p. 171).</p>	<p>“El discurso oral se ve enriquecido con el lenguaje icónico y el audiovisual, privilegiados en la cultura de hoy” (Berlanga y Martínez, 2010, p. 47)</p>	<p>“La red es su elemento socializador y aprenden al mismo tiempo en red... el nativo digital ya no es sólo textual, sino que también es multimedial. Sus fuentes y códigos para reconocer su entorno cultural se completan a través de la percepción y decodificación de la imagen, el audio y el video” (Orellana y Etcheverry, 2016, p. 66).</p>
<p>“It is these less durable, more ephemeral, forms of print media that I call ‘disposable literature’”. [Son estas formas de medios impresos menos duraderas y más efímeras las que yo llamo ‘literatura desechable’, traducción propia] (Pimlott, 2011, p. 516).</p>	<p>“The medium is the message because it is the medium that shapes and controls the scale and form of human association and action”. [El medio es el mensaje porque es el medio que da forma y controla la escala y la forma de la asociación y acción humana, traducción propia] (McLuhan, 1964, p. 2).</p>	<p>“Digital media gives rise to an ability to ‘version’ and ‘forget’ through a condition brought about by generational edits of memory”. “Los medios digitales dan lugar a una capacidad de ‘versionar’ y ‘olvidar’ a través de una condición provocada por ediciones generacionales de la memoria, traducción propia (Wilson, 2009, p. 184).</p>	<p>“Social media changes everything, including the language, and has the power to add new words to the vocabulary of people” [Las redes sociales lo cambian todo, incluido el idioma, y tienen el poder de añadir nuevas palabras al vocabulario de las personas, traducción propia] (Kircova et al., 2020, p. 2177)</p>	<p>“Eliminar de la conciencia el acto de lectura es cualidad de la sociedad que se comunica por medio de la tecnología multimediatca al transmitir experiencias multisensoriales, en donde el conocimiento y la información son experimentados, más que razonados o repetidos” (Salinas, 2017, p. 57).</p>

Fuente: Elaboración propia.

El análisis se lleva a cabo mediante una segmentación de la información contenida en esta investigación, comparando las características de los *impresos efímeros* y trasladándolas a las redes sociales en la era digital. Como se visualiza en la tabla 1, la primera variable (efímero) busca la relación entre el término *impresos efímeros* con las características temporales de las redes sociales, de las cuales se destaca que la naturaleza temporal

de los materiales *impresos efímeros* los hace tener una vida útil limitada, cuyo impacto suele ser breve. En contraste, las redes sociales operan en un entorno digital en el que la información fluye constantemente. Esto afecta la necesidad de inmediatez de los usuarios y la manera como perciben la información. Por lo tanto, esta diferencia en la temporalidad influye en la forma en que se consume y se valora la información en cada medio.

Por otro lado, la segunda variable (medio) resalta que el internet es un medio que permite la difusión y acceso a un vasto rango de contenidos de manera eficiente y accesible. Subraya la diversidad de formas en que la información se presenta, lo que indica que la presentación y el formato tienen un impacto significativo en su percepción y comprensión. A diferencia de lo anterior, los catálogos impresos se distinguen por ser un medio con la función de hacer circular información de manera detallada para un amplio público y su durabilidad en el tiempo al ser archivados.

La tercera (transitoriedad) contrasta a los *impresos efímeros* con la capacidad de las redes sociales para modificar y adaptar las narrativas, lo que influye en la forma en que se construyen y transmiten las historias en este entorno digital. Mientras que los *impresos efímeros* residen en la memoria colectiva por un breve periodo, las redes sociales permiten que las memorias se modifiquen y adapten de manera constante, lo que influye en la forma en que es recordada y olvidada la información. Los medios digitales, incluyendo las redes sociales, ofrecen nuevas formas de documentar y experimentar el pasado, introduciendo “metarrelatos” y planteando cuestionamientos sobre la autoría y exactitud de las narrativas históricas. A pesar de los desafíos que presentan para reactivar la memoria, su capacidad para archivar y organizar experiencias significativas puede contribuir a la construcción de una nueva forma de memoria a lo largo del tiempo.

Para la cuarta variable (lenguaje), se hace notar cómo los *impresos efímeros* se asemejan a las publicaciones breves y visuales que se comparten en las redes sociales. Ambos medios permiten la comunicación, lo que refleja la importancia de considerar el contexto y la temporalidad al interpretar la información en línea, por lo que se considera una forma legítima y auténtica de comunicación.

Por último, la quinta variable (evolución) muestra cómo la evolución de la comunicación impresa y digital a lo largo del tiempo ha sido parte fundamental en la preservación de la historia, y ha influido en la forma en que se produce y consume contenido, transformando la participación, el aprendizaje y la lectura. Este proceso ha sido especialmente significativo para las generaciones más jóvenes, que han crecido inmersas en un entorno multimediático.

Una vez atendido lo anterior, en la presente investigación se llevó a cabo una depuración de contenido para resaltar frases representativas, de las cuales se generan códigos para cada segmento analizado. Se presenta el orden de representación para cada variable en la tabla 2.

Tabla 2
Frases representativas de cada variable

Efímero	Medio	Transitoriedad	Lenguaje	Evolución
Naturaleza temporal de impresos y redes sociales.	Internet como medio eficiente y accesible para difundir contenido.	Relación entre transitoriedad de impresos y dualidad de la memoria en redes sociales.	Comunicación visual a través de formas visuales y breves en <i>impresos efímeros</i> y redes sociales.	La evolución de la comunicación impresa y digital en la preservación de la historia.
Impacto breve y pasajero de los impresos efímeros.	Redes sociales con énfasis en inmediatez y brevedad de contenido.	Diferencia en la percepción y valoración de la información.	Importancia del contexto y temporalidad en interpretación en línea.	Influencia en la producción y el consumo de contenido, transformando la participación, el aprendizaje y la lectura.
Demanda de inmediatez en redes sociales.	Impacto significativo de la presentación y formato en la percepción de la información.	Contraste entre transitoriedad de impresos y capacidad de adaptación en redes sociales.	Discurso oral enriquecido por el lenguaje icónico y audiovisual de las redes sociales.	Impacto significativo en las generaciones más jóvenes inmersas en un entorno multimediático.
Dinámica de consumo y difusión de contenido.	Diferencia en la percepción y valoración de la información.	Impacto de la memoria en la construcción de narrativas digitales.	El entorno y el momento en que se comparte la información.	Transformación de la experiencia comunicativa en la sociedad a lo largo del tiempo.
Sensación de urgencia.	Contraste entre la durabilidad de la información en catálogos y la temporalidad efímera de las redes sociales.	Las redes sociales son valoradas por su capacidad de archivo.	Añaden nuevas palabras al vocabulario de las personas.	

Fuente: Elaboración propia.

Por último, se depuraron las frases representativas y surgió una selección de códigos para cada variable; de esta manera, se logró una identificación de similitudes, diferencias y patrones entre las mismas, las cuales conformaron la definición del concepto *efímeros digitales* representado en la tabla 3.

Tabla 3
Codificación de frases representativas a cada variable

Efímero	Medio	Transitoriedad	Lenguaje	Evolución
Temporalidad	Eficiencia en internet	Transitoriedad	Comunicación visual	Preservación de la historia
Corta duración	Temporalidad en redes sociales	Memoria colectiva	Interpretación	Transforma la producción y el consumo.
Inmediatez	Presentación de la información	Capacidad de adaptación	Autenticidad de comunicación	Nativos digitales
Dinámica del contenido	Disponibilidad en la red	Narrativas digitales	Percepción de la información	Transformación comunicativa

Fuente: Elaboración propia.

Resultados Como resultado del análisis comparativo, se establece que el concepto *efímeros digitales* se basa en la comprensión del término *efímero* utilizado en diversas disciplinas. Este concepto se entrelaza con la temporalidad de los medios impresos y la durabilidad e inmediatez de los contenidos transmitidos por tecnologías digitales, especialmente las redes sociales. Además, la transitoriedad de los contenidos crea narrativas digitales en la memoria colectiva, formando un lenguaje auténtico que transmite un mensaje.

Por lo tanto, los *efímeros digitales* son contenidos concebidos para una corta duración, diseñados para transmitirse por medios digitales, que involucran mensajes multimodales combinando imágenes, videos, textos, sonidos o emoticones con diversas intenciones comunicativas. Aunque estos contenidos pueden parecer insignificantes debido a su transitoriedad, adquieren relevancia en la transmisión y promoción de ideas y se convierten al igual que los impresos efímeros en reflejos del contexto en que fueron producidos, capaces de dar información sobre la tecnología, el tipo de composición, las herramientas, los formatos vigentes y los lenguajes particulares utilizados en su creación, lo que los convierte en objetos de estudio para analizar las relaciones sociales y características del diseño gráfico en su época.

El término *efímeros digitales* se aplica a cualquier información digital que no está destinada desde su concepción a ser permanente, como lo son las publicaciones en redes sociales o estados temporales en aplicaciones de mensajería. Sin embargo, este concepto también puede extenderse a las páginas web, grupos en redes sociales, blogs, que aunque tienen el objetivo de permanecer en el tiempo para fijar canales de comunicación

confiables entre organizaciones o individuos y sus públicos, requieren actualizaciones constantes en su contenido y estructura para reforzar o ampliar la comunicación con sus usuarios. Este concepto se adapta y refleja la naturaleza de la comunicación digital, donde la información circula y evoluciona rápidamente.

Conclusiones La definición de *efímeros digitales* como contenidos concebidos para una corta duración y transmitidos por medios digitales, que combinan mensajes multimodales, es crucial para comprender la evolución de la comunicación visual en la era digital. Dado que los *efímeros digitales* impactan en la comunicación visual, el diseño gráfico y la memoria colectiva en la era digital.

Estos contenidos no solo reflejan el contexto cultural y tecnológico en el que se producen, sino que también habrá que estudiarse cómo influyen en la percepción y el consumo de información.

Los efímeros digitales, aunque transitorios, contribuyen a la memoria colectiva al reflejar momentos específicos en el tiempo. Por lo que habrá de explorarse cómo estos contenidos influyen en la forma en que se recuerda y olvida la información en la era digital. El estudio de los *efímeros digitales* ofrece una ventana única para analizar cómo la tecnología está redefiniendo la forma en que nos comunicamos y recordamos datos en la sociedad conectada digitalmente.

La creación de *efímeros digitales* desafía particularmente al diseñador gráfico a adaptarse a un entorno en constante cambio, lo que puede impactar en la disciplina al incorporar nuevas formas y códigos de comunicación visual.

Una definición sólida y comprensiva del concepto *efímeros digitales* es importante para la disciplina del diseño, ya que puede influir en la producción e interpretación de un producto visual, así como ayudar a comprender el contexto en el que fue producido y su evolución a lo largo del tiempo. ●

Referencias Aguilar, T. (2020). El lenguaje postfotográfico en la era de Instagram. *Pasajes: Revista De Pensamiento Contemporáneo*, 59, 47-51. Recuperado el 4 de abril de 2024 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7550105>

Anderson, K. (2020). Getting Acquainted with Social Networks and Apps: Capturing and Archiving Social Media Content. *Library Hi Tech News*, 37(2), 18-22. Recuperado el 4 de mayo de 2023 de <https://scholarship.libraries.rutgers.edu/esploro/outputs/journalArticle/Getting-acquainted-with-social-networks-and/991031616849604646>

- Bannon, L. (2006). Forgetting as a Feature, not a Bug: The Duality of Memory and Implications for Ubiquitous Computing. *CoDesign*, 2(1), 3-15. <https://doi.org/10.1080/15710880600608230>
- Bayer, J., Ellison, N., Schoenebeck, S. y Falk, E. (2015). Sharing the Small Moments: Ephemeral Social Interaction on Snapchat. *Information, Communication & Society*, 19(7), 956-977. <https://doi.org/10.1080/1369118x.2015.1084349>
- Berlanga, I. y Martínez, E. (2010). Ciberlenguaje y principios de retórica clásica. Redes sociales: el caso Facebook. *Enl@ce Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 7(2), 47-61. Recuperado el 4 de abril de 2024 de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3294536.pdf>
- Canclini, N. (2008). Books, Screens and Audiences: What Is Changing. [Libros, pantallas y audiencias: ¿qué está cambiando?]. *Comunicar*, 30, 27-32. <https://doi.org/10.3916/c30-2008-01-004>
- Carrillo, A. (2004). La escritura y la estructura de la percepción. *Elementos: Ciencia y Cultura*, 11(54), 3-9. Recuperado el 4 de abril de 2024 de <https://www.redalyc.org/pdf/294/29405401.pdf>
- Cassany, D. (2008). *Prácticas letradas contemporáneas*. México: Ríos de Tinta.
- (2012). *En línea. Leer y escribir en la red*. Barcelona, España: Anagrama.
- Davis, M. y Hunt, J. (2017). *Visual Communication Design: An Introduction to Design Concepts in Everyday Experience*. New York: Bloomsbury Visual Arts.
- Escott-Mota, M. (2018). Introducción al análisis cualitativo comparativo como técnica de investigación. *DIGITAL CIENCIA@UAQRO*, 11(1), 56-66. Recuperado el 4 de abril de 2024 de https://www.uaq.mx/investigacion/revista_ciencia%40uaq/ArchivosPDF/v11-n1/art4_numerada-VF.pdf
- Gallardo-Paúl, B. y Enguix, S. (2016). Pseudopolítica: el discurso político en las redes sociales. *Ámbitos*, 33. Recuperado el 4 de abril de 2024 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=724707>
- Garone, M. (2020). Los catálogos editoriales como fuentes para el estudio de la bibliografía y la historia de la edición. El caso del Fondo de Cultura Económica. *Palabra Clave [La Plata]*, 9(2), e085. <https://doi.org/10.24215/18539912e085>
- Grieve, R. (2017). Unpacking the Characteristics of Snapchat Users: A Preliminary Investigation and An Agenda for Future Research. *Computers in Human Behavior*, 74, 130-138. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.04.032>

- Husted, S., Rodríguez, G. y Álvarez, M. (2016). Tendencias comunicativas en la migración de información digital a soportes multimedia en la frontera norte de México. En *Actas del I Congreso Internacional Comunicación y Pensamiento. Comunicracia y desarrollo social* (pp. 1077-1092). Sevilla: Egregius. Recuperado el 4 de abril de 2024 de <https://idus.us.es/bitstream/11441/50959/1/Pages%20from%20978-84-945243-2-51-5.pdf>
- Kircova, Í., Pinarbaşı, F. y Köse, Ş. G. (2020). Understanding Ephemeral Social Media Through Instagram Stories: A Marketing Perspective. *Business & Management Studies: An International Journal*, 8(2), 2173-2192. <https://doi.org/10.15295/bmij.v8i2.1452>
- Mayer-Schönberger, V. (2009). *Delete: The Virtue of Forgetting in the Digital Age*. New Jersey, United States: Princeton University Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt7t09g>
- McLuhan, M. (1964). The Medium is the Message. En *Understanding Media: The Extensions of Man* (pp. 1-18). Cambridge, Massachusetts: MIT Press. Recuperado el 4 de abril de 2024 de <https://web.mit.edu/allanmc/www/mcluhan.mediummessage.pdf>
- Monfort, N. (2013). Internet: de la rapidez a la inmediatez. *AdComunica*, 269-271. <https://doi.org/10.6035/2174-0992.2013.5.20>
- Morris, B. (2013). *Thesaurus of Ephemera Terms*. Reino Unido: University of Reading, Department of Typography & Graphic Communication.
- Orellana, L. (2021). Materiales efímeros: el catálogo comercial. Bitácora del Archivo Histórico Ibero Torreón. Recuperado el 4 de abril de 2024 de <https://bitacoradelarchivo.com/2021/07/13/materiales-efimeros-el-catalogo-comercial/>
- Orellana, J. y Etcheverry, P. (2016). El entorno telemático: generar las competencias del nuevo mundo del Diseño Gráfico. Dispositivos de inmersión y aprendizaje. *Actas de diseño*, 21. <https://doi.org/10.18682/add.vi21>
- Pimlott, H. (2011). 'Eternal Ephemera' or the Durability of 'Disposable Literature': The Power and Persistence of Print in an Electronic World. *Media, Culture & Society*, 33(4), 515-530. <https://doi.org/10.1177/0163443711398690>
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales: dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitectura de la participación*. Buenos Aires: Santillana.
- Ragin, C. (1987). *The Comparative Method: Moving Beyond Qualitative and Quantitative Strategies*. Berkeley, CA: University of California Press. Recuperado el 15 de marzo de 2024 de <http://www.jstor.org/stable/10.1525/j.ctt1pnx57>

- Real Academia Española [DRAE]. (2023). Efímero. En Diccionario de la Real Academia Española. Edición 23. Recuperado el 15 de marzo de 2024 de <https://dle.rae.es/ef%C3%ADmero?m=form>
- Rickards, M. (1988). *Collecting Printed Ephemera*. New York: Abbeville Press.
- Rodríguez, G. (2012). *El lenguaje y expresión multimedia: usos, aplicaciones y tendencias desde una perspectiva comunicativa en la frontera Norte de México* [Tesis doctoral]. Sevilla: Universidad de Sevilla. Recuperado el 4 de abril de 2024 de https://idus.us.es/bitstream/11441/72757/1/file_1.pdf
- Rojas, R. (2013). *Guía para realizar investigaciones sociales*. México, D. F.: Plaza y Valdés.
- Salinas, I. (2017). Razones para considerar a los textos digitales interactivos como uno más de los productos editoriales. *Tecnología & Diseño*, 8. Recuperado el 14 de marzo de 2024 de <https://revistatd.azc.uam.mx/index.php/rtd/article/view/20>
- Stewart, L. (2024). ¿Qué es el Análisis Cualitativo Comparativo (ACC)? Recuperado el 14 de marzo de 2024 de <https://atlasti.com/es/research-hub/analisis-cualitativo-comparativo-qca#:~:text=En%20esencia%2C%20el%20ACQ%20est%C3%A1%20dise%C3%B1ado%20para%20comparar%20casos%20sistem%C3%A1ticamente%20con%20el%20fin%20de%20identificar%20patrones>
- Trounce, D. (2018). Ephemeral Content: Everything Marketers Need to Know. *Search Engine Journal*. Recuperado el 9 de marzo de 2024 de <https://www.searchenginejournal.com/Ephemeral-Content/238589/>
- Twyman, M. (2008). The Long-Term Significance of Printed Ephemera. *RBM: A Journal of Rare Books, Manuscripts, and Cultural Heritage*, 9(1), 19-57. <https://doi.org/10.5860/rbm.9.1.294>
- Van Nimwegen, C. y Bergman, K. (2019). Effects on Cognition of the Burn After Reading Principle in Ephemeral Media Applications. *Behaviour & Information Technology*, 38(10), 1060-1067. <https://doi.org/10.1080/0144929x.2019.1659853>
- Vegas, H. (2016). La teoría fundamentada como herramienta metodológica para el estudio de la gestión pública local. *Revista Venezolana de Gerencia*, 21(75). <https://doi.org/10.31876/revista.v21i75.21891>
- Villegas, M. y Castañeda, W. (2019). Contenidos digitales: aporte a la definición del concepto. *Kepes*, 17(22), 256-276. <https://doi.org/10.17151/kepes.2020.17.22.10>
- Wilson, S. (2009). Remixing Memory in Digital Media. En J. Garde-Hansen, A. Hoskins y A. Reading (Eds.), *Palgrave Macmillan* (pp. 184-197). London: UK eBooks https://doi.org/10.1057/9780230239418_11

◆ Sobre los autores *Astrid Carolina Izabal Bailón*

Licenciada en Diseño Gráfico, maestra en Arquitectura Urbanismo y Diseño. Ha desarrollado experiencia profesional en departamentos de diseño gráfico en agencias de marketing digital en Tijuana, Baja California. Ha sido becaria CONACYT y participado como expositor en la comisión del XVIII Encuentro Latinoamericano de Diseño de la Universidad de Palermo, en la categoría de Redes sociales: desafíos y perspectivas; publicado en Journal- Business Administration-Marketing; Accounting sobre el fenómeno de los *efímeros digitales* y el impacto de las redes sociales en el diseño gráfico.

Isabel Salinas Gutiérrez

Doctora en Diseño y Visualización de la Información, maestra en Comunicación y Diseño Gráfico y licenciada en Comunicación. Pertenece al Sistema Nacional de Investigadores I. Es fundadora del cuerpo académico Diseño y Comunicación, ha participado con CENEVAL en el comité del EGEL de Diseño y es miembro del comité organizador de Tijuana Design Week. Ha presentado ponencias y publicado artículos sobre estética de las culturas nativas de Baja California, la gráfica en la frontera norte, y los fenómenos de la digitalización del diseño gráfico. También es autora de los libros *La profesión del Diseño Gráfico en Tijuana* (2015, uabc) y *El diseño de textos digitales interactivos* (McGraw Hill, 2022).

Gloria Azucena Torres de León

Licenciada en Diseño, Maestra en Tecnologías de la Educación, Doctora en Diseño y Visualización de la Información; cuenta con diplomado en Competencias Básicas para la Docencia Universitaria y Competencias Docentes para la Educación a Distancia. Tiene experiencia profesional en agencias de diseño y comunicación. Actualmente, es profesora e investigadora de tiempo completo en UABC, FCITEC. Es miembro del SNI I, cuenta con perfil deseable PRODEP, pertenece al Cuerpo Académico Diseño y Comunicación y es miembro del Consejo Técnico (CENEVAL) en el EGEL-Diseño. Ha desarrollado proyectos de investigación sobre los procesos de comunicación visual en el ambiente virtual y construido, participado en congresos nacionales e internacionales, ha publicado artículos de investigación y capítulos de libros sobre el color.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional