



elementos y conceptos básicos del diseño gráfico

DISEÑO

El diseño gráfico puede considerarse como la expresión visual de una idea. La idea es transmitida en forma de composición. Las formas (sus tamaños, posiciones y direcciones) constituyen la composición en la que se introduce un esquema de color. Desde tiempos prehistóricos las personas han buscado maneras de comunicación en forma visual, en el curso de la historia esta necesidad se ha satisfecho por diferentes formas de expresión como la pintura, el diseño y la escritura, por mencionar algunas. En cuanto a los antecedentes históricos del Diseño Gráfico, se debe ir un poco más a fondo, y es por ello que se toma en consideración como historia del diseño desde que el hombre empieza a encontrar la forma de representar gráficamente sus vivencias.

GRÁFICO

Antecedentes

La representación gráfica tiene una larga historia. Podemos percibir algunos elementos gráficos desde la edad de las cavernas, donde el hombre cazaba y buscaba su propio alimento, y encontramos ejemplos de esta representación desde que el hombre imprimía algún tipo de huella, o representaba alguna figura animal, dando a conocer por primera vez un tipo de signo gráfico. A lo largo de la historia del hombre, encontramos que en ciertas culturas fue desarrollando de una manera más específica lo que son las características de los antecedentes al diseño gráfico como tal y a los elementos gráficos que lo conforman.

Desde épocas prehistóricas, el hombre ha buscado la manera para crear una forma visual para ideas y conceptos, para almacenar conocimiento en la forma gráfica y finalmente para dar orden y claridad a la información. A lo largo del curso de la historia, algunos escribas, impresores y artistas han logrado satisfacer esa necesidad. El desarrollo de la escritura y del lenguaje visual tuvo sus primeros orígenes en simples dibujos, los cuales son tomados en consideración como los inicios de la estructura, al igual que de un lenguaje gráfico. Estos elementos fueron utilizados por los hombres en la época prehistórica para transmitir información.

Los primeros hallazgos fueron encontrados en África, datan de aproximadamente 200,000 años. Desde el periodo Paleolítico al periodo Neolítico, los primeros africanos y europeos dejaron pinturas en cuevas incluyendo la famosa Lascaux al sur de Francia. Estos hombres realizaban sus representaciones utilizando colores hechos a base de pigmentos naturales y minerales, con la utilización de algún tipo de pincel o con el dedo. Esto no es únicamente el inicio del arte como suponemos, sino el “inicio también de la comunicación visual, pues estos dibujos fueron hechos para la supervivencia y con un propósito utilitario y ritualístico.”¹

En 1922, el término “diseño gráfico” fue utilizado por primera vez por William Addison Dwiggins, para describir sus actividades “como individuo que daba orden estructural y forma visual a la comunicación impresa y a una profesión emergente.”² Los escribas Sumerios que inventaron la escritura así como los artesanos egipcios que combinaron palabras e imágenes en papiros manuscritos, los calígrafos chinos, iluminadores medievales, impresores medievales y los compositores que diseñaron los primeros libros, todos ellos forman parte de la rica historia y herencia del diseño gráfico.

No es sino hasta la Revolución Industrial, cuando el arte deja de ser solamente utilitario. “el concepto de arte “for art’s sake”, un objeto bello que existe solamente por su valor estético, no se desarrolló sino hasta el siglo XIX, antes de la Revolución Industrial, la belleza de las formas y las imágenes que el hombre hacía estaban relacionadas con la funcionalidad que tenían en la sociedad.”³ Las cualidades estéticas de la cerámica griega, de los jeroglíficos y manuscritos egipcios estaban totalmente integrados con valores utilitarios; el arte y la vida estaban unidos en un todo absoluto.

La Revolución industrial le da la vuelta al mundo en cuanto a este tema, creando un proceso tecnológico que se movía rápidamente. Sacando al movimiento del “Arts and Crafts”, de sus roles sociales y económicos, la era de la máquina creó un abismo entre la vida material de las personas y sus necesidades sensitivas y espirituales. Había necesidad de una reestructuración de la unidad de la humanidad con el ambiente natural, una creciente conciencia de esta necesidad

¹ Craig, James. Thirty centuries of graphic design. New York 1987. Watson-Guption Publications. pag 109

² Meggs B. Philip. A history of graphic design. EEUU. 1992. New York

³ Craig, James. Idem.

históricos

en cuanto a valores humanos y estéticos en lo que respecta al entorno creado por el hombre y a la comunicación de masa. Es justamente William Morris, reconocido diseñador inglés, fundador del “Arts and Crafts” que influenciado por la época en que vivía y la obra publicada por Karl Marx, toma una dirección diferente en cuanto a las obras realizadas en ese entonces, busca más a fondo en el arte, el diseño, etc. para encontrar aspectos naturales, estéticos que en esa época habían perdido importancia. Y es este el momento histórico de mayor importancia para el diseño gráfico donde las artes de diseñar en general: arquitectura, moda, diseño de productos, diseño de interiores y diseño gráfico, ofrecen una solución para esta reestructuración.

El diseño Gráfico hasta nuestros días

“El mayor impulso del diseño gráfico, después de la Bauhaus, es un espíritu de liberación, una libertad de ser intuitivo y personal y de ir en contra de la ciega devoción del diseño moderno que dominó hasta gran parte del siglo XX. Una atmósfera de posibilidades de inclusión y de expansión permitieron que muchos diseñadores experimentaran con direcciones muy personales e incluso excéntricas.”⁴ Esto resulta en diseño de mobiliario, objetos, carteles y portadas de libros, en folletos, volantes, etc. cuyas palabras y fotografías se unifican por medio de una técnica común y de superficie. En contrapunto con la precisión del diseño asistido por computadora. Desde la mitad de los años 80 en adelante los diseñadores se fascinaron cada vez más con el potencial del diseño asistido por computadora, no sólo como una herramienta eficiente de producción, sino como un potente catalizador para la innovación. Los hilos descubiertos por el diseño posmoderno se llegaron a entretrejer con las capacidades electrónicas.

“Durante el último cuarto del siglo XX la tecnología electrónica y de computadoras avanzó a una velocidad asombrosa, transformando muchas áreas de la actividad humana. El diseño gráfico fue cambiando irrevocablemente por los programas y el equipo de computadoras digitales.”⁵ A pesar de una fuerte resistencia inicial por parte de los diseñadores, la nueva tecnología mejoraba rápidamente causando que el rechazo desapareciera. La tecnología digital y los programas avanzados también contribuyeron a ampliar el potencial creativo del diseño gráfico al hacer posible una manipulación sin precedente del color, la forma, el espacio y las imágenes. La tecnología transformó la era de las comunicaciones masivas dirigidas a un público numeroso en un periodo en que los medios de comunicación descentralizados ofrecían pocas opciones. El rápido desarrollo de la Internet y de la World Wide Web durante la década de los 90 transformó la forma en que la gente se comunica y el acceso a la información. La experimentación de las gráficas por computadora mezcló a través de las ideas de diseño modernas y postmodernas y exploró las técnicas electrónicas para crear un periodo de pluralismo y diversidad en el diseño. “Un proceso de definición de la naturaleza de las comunicaciones, del trabajo, de la autoría y del diseño gráfico está en camino. El diseño gráfico está extendiéndose y cambiando. A los diseñadores profesionales ahora se unen los nuevos diseñadores, quienes están extendiendo su medio en una experimentación auto iniciada y relacionada con las Bellas Artes. Un flujo dinámico, con capacidades técnicas en rápida expansión y crecientes posibilidades creativas está surgiendo.”⁶

⁴ Diseño Mexicano: Industrial y Gráfico
Grupo Editorial Iberoamericano. México. 1991

⁵ Diseño Mexicano. Ibidem

⁶ Solas, Javier G. La Comunicación Gráfica como saber sometido
http://members.fortunecity.es/robertexto/archivo9/comu_graf.html

Diseño Gráfico

Breve Historia

“Desde que los antiguos mexicanos, por obra de los tlacuilos, dieron expresión plástica en los códices a su historia, sus andanzas y cosmovisión, hasta la época actual, dominada por la información y la electrónica, se ha desplegado en todas las esferas de la comunicación gráfica, una exuberancia de pigmentos, líneas y trazos, manifestándose, sobre todo, la voluntad de un pueblo, mediante viejas y nuevas formas y significaciones, la enorme creatividad puesta al servicio de la difusión cultural, las reivindicaciones políticas y sociales, la educación y la comunicación. Hoy, el diseño asistido por computadora a menudo convive con medios y técnicas tradicionales, potenciando el acto creativo, pero, en la medida en que se sobre valora y se concibe como sustituto de la formación visual, la facultad creativa perceptual y el talento, amenaza un oficio comprometido históricamente y socialmente con nuestras formas de ser y de percibir.”⁷

Dar cuenta de los pormenores de la historia del diseño gráfico en México es una obra en marcha. Hacer justicia a todos aquellos que han contribuido a la gran riqueza que hoy muestra el patrimonio visual y la práctica de los diseñadores gráficos es una tarea que, con gran tino, ha emprendido de manera dispersa, artistas, editores, escritores, cronistas y periodistas.

Después de la introducción de la imprenta en México, los procedimientos de ilustración en grabado y litografía, son los precedentes más significativos para el desarrollo del diseño gráfico, a partir de mediados del siglo XIX. Autores que en esos tiempos, haciendo uso de estos recursos, se constituyeron en las tres figuras relevantes de una gráfica con fuertes raíces populares en el

siglo XIX: Gabriel Vicente Gahona Pasos “Picheta”, Manuel Manila y José Guadalupe Posada. “En la segunda década del siglo XX, reconocemos el aporte temprano de José Clemente Orozco, David Alfaro Siqueiros, Xavier Guerrero, Diego Rivera, Fermín Revueltas y Carlos Mérida, entre otros pintores que incursionaron en la ilustración, el grabado y el diseño de cartel como una extensión de su labor plástica. Es la época en que el grabado resurge, luego de la muerte prematura de Saturnino Herrán, ilustrador modernista de libros y revistas, cuando Jean Charlot publica un artículo sobre Posada, y entusiasmo con su obra xilográfica, entre otros, a Fernando Leal, Gabriel Fernández Ledesma, Francisco Díaz de León, Fermín Revueltas, Carlos Orozco Romero y Ramón Alva de la Canal. A partir de esos años destacan también, en el campo de la ilustración, Miguel Covarrubias, Ernesto “el chango” García Cabral y, años después, Jesús de la Helguera, pintor de calendarios y almanaques, y Jorge González Camarena, muralista y escultor que incursionó en el medio publicitario con ilustraciones, carteles y calendarios entre otras aplicaciones gráficas.”⁸

En la primera mitad del siglo XX, “la pintura, la gráfica y la ilustración se alzan como el alma de los movimientos artísticos el estridentísimo, el Sindicato de Obreros Técnicos, Pintores, Escultores, Grabadores Revolucionarios de México, el grupo ¡30-30!, la Liga de Escultores y Artistas Revolucionarios, y, finalmente, el Taller de Gráfica Popular que, se funda en 1937 y se desintegra hasta el año de 1977.”⁹ Joseph Renau y Miguel Prieto, republicanos españoles, se unieron al Taller de Gráfica Popular como artistas invitados. El primero, desarrolló una obra intensa y creativa de pintura y diseño publicitario, comercial y cultural, cartelismo, fotografía, fotomontaje,

⁷ Nieves Saavedra, Jorge L. “Antecedentes Históricos”. Diseñadores Gráficos. México 2000. Trama Visual.

⁸ Nieves Saavedra, Jorge L. *Ibidem*

⁹ Nieves Saavedra, Jorge L. *Idem*

Mexicano

portadas e ilustraciones. El segundo, pintor, ilustrador y tipógrafo, participó entre 1941 y 1944 en el Salón anual de Grabado, y contribuyó al desarrollo del diseño gráfico mexicano moderno, a lado de Francisco Díaz de León y Gabriel Fernández Ledesma, en el terreno de la prensa cultural de los años cuarenta y cincuenta y como diseñador de las publicaciones del Instituto Nacional de Bellas Artes.

En 1950, Vicente Rojo, hijo de exiliados españoles, se incorpora como ayudante de Miguel Prieto, a la oficina de publicaciones del INBA. Con gran talento y disciplina en cuanto a la edición y diseño de libros, revistas, suplementos, folletos y carteles, Rojo se convierte muy pronto en el principal diseñador gráfico de México en la segunda mitad del siglo XX. “Desde 1962 hasta 1984 colabora como director artístico, con la Imprenta Madero. Es ahí donde experimenta y logra un estilo de diseño gráfico, y donde el trabajo constante y el intercambio con jóvenes lo convirtieron en el maestro de una generación de diseñadores entre los que destacan Adolfo Falcón, Luis Almeida, Rogelio Rangel, Rafael López Castro, Bernardo Recamier, Germán Montalvo, Azul Morris, Peggy Espinosa, Efraín Herrera, María Figueroa, Alberto Aguilar y Pablo Rulfo. Ellos formaron, en la década de los setenta y ochenta, el grupo Madero, un espacio formativo, de intercambio de experiencias y de soluciones colectivas, una verdadera escuela, en un momento en que la carrera de diseño gráfico daba sus primeros pasos en el ámbito universitario.”¹⁰

Desde fines de los años sesenta, y durante la siguiente década, concurren una serie de circunstancias que habrían de contribuir a la configuración del diseño gráfico como una práctica social con identidad propia, frente al arte y a la publicidad: el proyecto

gráfico para los Juegos Olímpicos de 1968, desarrollado por pintores, arquitectos, dibujantes, diseñadores industriales, ilustradores e ingenieros, coordinados por el diseñador norteamericano Lance Wiman y los arquitectos mexicanos Pedro Ramírez Vázquez y Jesús Virchez. (Diseño Mexicano: Industrial y Gráfico) De ahí viene el surgimiento de una gran cantidad de empresas de diseño gráfico e industrial, para atender las necesidades crecientes de comunicación en los órdenes público y privado: señalización, logotipos e imagen corporativa, embalajes, campañas publicitarias y propaganda, carteles, publicaciones, etc.

Finalmente se puede decir, que la gran “demanda de profesionalización de las tareas de producción de la gráfica conducen a la creación de la carrera de diseño gráfico en la Universidad Iberoamericana, la Escuela Nacional de Artes Plásticas, la Escuela de Diseño y Artesanías, la Universidad Autónoma Metropolitana (Azcapotzalco y Xochimilco), la Universidad Anahuac, la Universidad de las Américas-Puebla, y en otras universidades del país.”¹¹ De ellas han egresado profesionales con una preparación teórica y técnica específicas, productores del diseño gráfico actual en México, en distintos dominios de la comunicación gráfica, campo irrumpido en el pasado por artistas plásticos, arquitectos, técnicos de las artes plásticas y dibujantes publicitarios, entre otros. El diseño gráfico mexicano es hoy día, una profesión de gran relevancia en el mundo de la comunicación, las artes gráficas y visuales, así como a la proyección de las nuevas generaciones. Al mismo tiempo se ha consolidado en los últimos tiempos, con la aparición de nuevas organizaciones, al igual que de revistas y exposiciones.

¹⁰ Nieves Saavedra, Jorge L. *Ibidem*

¹¹ Nieves Saavedra, Jorge L. *Idem*

“Siempre que se **diseña** algo, o se hace, boceta y pinta, dibuja, garabatea, construye, esculpe o gesticula, la sustancia *visual* de la obra se extrae de una lista básica de **elementos**. Y no hay que confundir los **elementos visuales** con los materiales de un medio, con la madera, el yeso, la pintura, etc. Los **elementos visuales** constituyen la sustancia **básica** de lo que vemos y su número es reducido... Aunque sean pocos, son la materia prima de toda la información *visual* que está formada por elecciones y combinaciones selectivas. La estructura del trabajo *visual* es la fuerza que determina qué **elementos visuales** están presentes y con qué énfasis.”¹²

D.A.Dondis.**1982**

¹² D.A. Dondis. La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. colección comunicación visual. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1982. Cuarta Edición. Pág. 53

Elementos básicos

Punto. Al hacer una marca por muy pequeña que sea, la página asume el papel de fondo o de ambiente para este punto focal. El toque más simple con ciertos instrumentos- lápiz, crayón, carbón, pastel, bolígrafo, etc.- será suficiente para depositar una pizca de su material componente sobre la superficie. Otros implementos- plumas y pinceles- deben cubrirse con una sustancia líquida o viscosas para raspar, punzones para aguafuerte y buriles de grabador- quitan el material de una superficie, con frecuencia impregnada con anterioridad.* El punto es la unidad más simple de comunicación visual. En la naturaleza, la redondez es la formulación más corriente, siendo una rareza en el estado natural la recta o el cuadrado. Cualquier punto tiene una fuerza visual grande de atracción sobre el ojo, tanto si su existencia es natural como si ha sido colocado allí por el hombre con algún propósito. Dos puntos constituyen una sólida herramienta para la medición del espacio en el entorno o en el desarrollo de cualquier clase de plan visual. En gran cantidad los puntos crean la ilusión de tono o color que es el hecho visual en que se basan los medios mecánicos para la reproducción de cualquier tono continuo.*“Un punto indica posición. No tiene largo ni ancho. No ocupa zona en el espacio. es el principio y el fin de una línea, y es donde dos líneas se encuentran o se cruzan”¹³ **Línea.** “Cuando los puntos están tan próximos entre sí que no pueden reconocerse individualmente aumenta la sensación de direccionalidad y la cadena de puntos se convierte en otro elemento visual distintivo: la línea...la cual puede definirse también como un punto en movimiento o como la historia del movimiento de un punto, pues cuando hacemos una marca continua o una línea, lo conseguimos colocando un marcador puntual sobre una superficie y moviéndolo a lo largo de una determinada trayectoria, de manera que la marca quede registrada.”¹⁴*La línea puede ser imaginada primeramente como una delgada marca que transmite la sensación de delgadez. La relación entre longitud y el ancho de la forma puede convertirla en una línea, pero no existe para esto un criterio absoluto. En otro criterio se puede definir a la línea “cuando un punto se mueve, su recorrido se convierte en una línea. La línea tiene largo, pero no ancho. Tiene dirección y posición. Esta limitada por puntos. Forma los bordes de un plano”¹⁵ En cuanto a los propósitos específicos del diseño gráfico, se consideran las ramificaciones de la línea como parte elementos primarios del diseño gráfico. Una variedad infinita de líneas puede ser creada, y no se pueden considerar individualmente dada su diversidad. Y es por ello que la línea se puede clasificar en cuatro categorías básicas para su mejor entendimiento. **Clasificación de la línea.** La expresión potencial de cada una de las categorías de la línea es interminable. Como resultado, el tipo de línea o la combinación de estas depende directamente en la idea que queremos expresar.-la primera categoría es en cuanto al peso fijo. Este tipo de línea, se caracteriza por la constancia en cuanto a valor y en cuanto a grosor. Esta línea puede aparecer como precisa, mecánica, y fuerte. Al mismo tiempo, tiene características como estabilidad que define los contornos de las figuras.-la segunda categoría que se

¹³ Wong, Wuicius. Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional. Séptima edición. Barcelona. Gustavo Gili. 1991. pag.11

¹⁴ D.A. Dondis. Pág. 56

¹⁵ Wong, Ibidem

puede establecer es de grosor a delgadez. Este tipo de línea, varía en cuanto al peso y longitud y puede también variar en cuanto al valor. Al hablar de este tipo de línea en cuanto a expresiones completas, nos refiere variaciones visuales sin dar específicamente ilusión de espacio o forma. - clara a oscura es otra de las categorías de la línea. Funciona en muchos ejemplos similares a la segunda categoría. La principal diferencia entre estas dos es en cuanto a las variaciones de valor más que en cuanto a las de peso. Esto es posible ya que, en la categoría de clara a oscura, tiene el mismo peso en toda su longitud y nos puede referir a la ilusión de profundidad. - la categoría final es la llamada rota, la cual no necesita de mayor explicación pues en toda su longitud parece estar interrumpida. Una línea rota puede variar en cuanto a peso o valor, y en ocasiones puede dar la impresión de ser errónea o nerviosa. Esta línea en muchos casos es utilizada en bocetos, por su calidad que es directa y espontánea. **Contorno.** “La línea describe un contorno. En la terminología de las artes visuales se dice que la línea articula la complejidad del contorno. Hay tres contornos básicos; el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero. Cada uno de ellos tiene su carácter específico y rasgos únicos, y a cada uno se atribuye gran cantidad de significados, unas veces mediante la asociación, otras mediante una adscripción arbitraria y otras, en fin, a través de nuestras propias percepciones psicológicas y fisiológicas. Al cuadrado se asocian significados de torpeza, honestidad, rectitud y esmero; al triángulo, la acción, el conflicto y la tensión; al círculo, la infinitud, la calidez y la protección. Todos los contornos básicos son fundamentales, figuras planas y simples que pueden describirse y construirse fácilmente, ya sea por procedimientos visuales o verbales.”¹⁶ Y es a partir de estos contornos básicos que se derivan de combinaciones y variaciones incalculables, todas las formas físicas de la naturaleza y de la imaginación del hombre. **Dirección.** “Todos los contornos básicos expresan tres direcciones visuales básicas y significativas: el cuadrado, la horizontal y la vertical; el triángulo, la diagonal; el círculo, la curva. Cada una de las direcciones visuales tiene un fuerte significado asociativo y es una herramienta valiosa para la confección de mensajes visuales. La referencia horizontal-vertical constituye la referencia primaria del hombre respecto a su bienestar y su maniobrabilidad. Su significado básico no sólo tiene que ver con la relación entre el organismo humano y el entorno sino también con la estabilidad en todas las cuestiones visuales. La dirección diagonal tiene una importancia grande como referencia directa a la idea de estabilidad. Es la formación opuesta, es la fuerza direccional más inestable, en consecuencia, la formulación visual más provocadora. Su significado es amenazador y casi literalmente subversivo. Las fuerzas direccionales curvas tienen significados asociados al encuadramiento, la repetición y el calor. Todas las fuerzas direccionales son muy importantes para la intención compositiva dirigida a un efecto y un significado finales.”¹⁷ **Tono.** “Los bordes en que la línea se usa para representar de modo aproximado o detallado, suelen aparecer en forma de yuxtaposición de tonos, es decir, de intensidades de oscuridad o claridad del objeto visto. Las variaciones de luz, o sea el tono,

¹⁶ D.A. Dondis. Pág. 58-89

¹⁷ D.A. Dondis. Idem

constituyen el medio con el que distinguimos ópticamente la complicada información visual del entorno.”¹⁸ Al referirnos a tonalidad en las artes gráficas, nos referimos a alguna clase de pigmento, pintura o nitrato de plata. En la naturaleza estos grados de tonalidad son infinitos, mientras que en el grafismo, pintura, fotografía, etc. estos grados son muy restringidos. **Color.** Todo lo que vemos en nuestro entorno es por efecto de la luz, la cual permite distinguir un objeto de otro al mismo tiempo que del entorno. La luz es un tipo de energía que llega a nuestro sistema nervioso óptico y es interpretado como color por el cerebro. Esta energía es emitida por una fuente luminosa, pero puede ser filtrada por materia transparente o translúcida, o bien absorbida en parte por una superficie y en parte reflejada antes de ser vista. El sol es la principal fuente de luz natural. Su iluminación determina el estándar de nuestra percepción del color. Existen también otras fuentes luminosas, tanto naturales como artificiales. El mismo objeto puede aparecer bajo otro color con un cambio de la fuente de luz, o cuando ésta es modificada. Podemos alterar el color de un objeto descubriéndolo con pigmentos. Se puede crear cualquier color específico con luces de colores artificiales, o bien con pigmentos fabricados a partir de plantas o minerales. El uso de luces de colores requiere un equipo especial y a menudo situaciones y entornos cerrados. Los pigmentos, por el contrario, los tenemos normalmente a nuestra disposición listos para ese uso como lápices, colores pasteles, rotuladores, tintas de dibujo, acuarelas, etc. El color afecta la calidad de nuestras vidas en muchas formas y diferentes niveles. Desde el punto de vista práctico, la habilidad para ver color nos ayuda a sobrevivir en un entorno complicado. Por ejemplo, si no pudiéramos distinguir entre el rojo, verde y amarillo, manejar en el tráfico sería terrible. El color afecta nuestras emociones, nos puede deprimir o levantar, estimular nuestros espíritus. Estas son solo algunas de las maneras en las que el color es importante para el hombre. “una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color se utiliza en su sentido amplio, comprendiendo no sólo los del espectro solar sino así mismo los neutros (blanco, negro, los grises intermedios) al igual que sus variaciones tonales y cromáticas.”¹⁹ Ya que el color puede jugar un papel tan significativo en cuanto a la respuesta del hombre, como diseñadores es una ventaja el poder adquirir un conocimiento de color. Aunque la teoría del color puede ser un tema complicado, la aplicación y el control del color no es tan difícil una vez que los conceptos y el vocabulario son aprendidos. “Las representaciones monocromáticas que aceptamos con tanta facilidad en los medios visuales son sucedáneos tonales del color, de ese mundo cromático real que es nuestro universo tan ricamente coloreado. Mientras el tono está relacionado con aspectos de nuestra supervivencia y es, en consecuencia, esencial para el organismo humano, el color tiene una afinidad más intensa con las emociones...El color está cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes que todos tenemos en común, los asociamos y estos colores representan estímulos comunes, a los cuales asociamos también un significado. También conocemos el color englobado en una amplia categoría de significados simbólicos. El rojo significa

¹⁸ Dantzie C.M.pág. 87

¹⁹ Wong, Ibidem

algo...asociado a la furia...significa peligro, amor, calidez, vida y tal vez otras cien cosas más. Cada color tiene numerosos significados asociativos y simbólicos. El color tiene tres dimensiones que pueden definirse y medirse. El matiz es el color mismo o croma. Cada matiz tiene características propias. Hay tres matices primarios o elementales: amarillo, rojo y azul. Cada uno representa cualidades fundamentales. “La segunda dimensión del color es la saturación, que se refiere a la pureza de un color respecto al gris. El color saturado es simple, casi primitivo y ha sido siempre el favorito de los artistas populares y los niños. Carece de complicaciones y es muy explícito”²⁰ mientras que los colores menos saturados tienen una neutralidad cromática y son sutiles y tranquilizadores. “Lo informativo da lugar a una elección de color saturado o neutralizado que depende de la intención del diseñador.”²¹ La tercera y última dimensión del color es acromática. Se refiere al brillo, que va de la luz a la oscuridad, es decir, al valor de las gradaciones tonales.”²² Dado que la percepción del color es la parte simple más emotiva del proceso visual, tiene una gran fuerza y puede emplearse para expresar y reforzar la información visual. el color no sólo tiene un significado universalmente compartido a través de la experiencia, sino que tiene también un valor independiente informativo a través de los significados que se le adscriben simbólicamente. **Textura.** “La textura se define con las cercanías de la superficie de una forma. Puede ser plana o decorada suave o rugosa, y puede atraer tanto al sentido del tacto como a la vista”²³ La textura tiene una estrecha relación con el tacto. Pero la textura no solo puede ser apreciada mediante este sentido, pues podemos apreciarla y reconocerla ya sea mediante el tacto, la vista, o mediante ambos sentidos. Hay texturas que no poseen ninguna cualidad táctil, mientras que si las tenga ópticas. Cuando hay una textura real, hay una relación entre las cualidades táctiles y ópticas. “La textura está relacionada con la composición de una sustancia a través de variaciones diminutas en la superficie del material. La textura debería de servir como experiencia sensitiva y enriquecedora.”²⁴ **Escala.** Todos los elementos visuales tienen la capacidad de modificarse y definirse unos a otros. A este proceso se le llama escala. “Es posible establecer una escala no sólo mediante el tamaño relativo de las claves visuales, sino también mediante relaciones con el campo visual o el entorno. En lo relativo a la escala, los resultados visuales son fluidos y nunca absolutos, pues están sometidos a muchas variables modificadoras. El factor más decisivo en el establecimiento de la escala es la medida del hombre mismo. Aprender a relacionar el tamaño con el propósito y el significado es esencial para la estructuración de los mensajes visuales.”²⁵ **Dimensión.** La representación de la dimensión en cuanto a una bidimensionalidad, depende de la ilusión. La dimensión se encuentra en el mundo real. Pero en ninguna representación bidimensional ya sea fotografía, dibujo, pintura, película, etc. existe un volumen real. Está implícito. La ilusión tiene varios refuerzos pero el fundamental es la perspectiva. La perspectiva tiene fórmulas exactas con numerosas y compli-

²⁰ D.A. Dondis. Pág. 67

²¹ D.A. Dondis. Ibidem

²² Wong Wicius. Principios del diseño en el color México.C. Gili. 1995

²³ Wong. Ibidem

²⁴ D.A. Dondis. pág. 70

²⁵ Phillips, Peter. Bunce Gillian. “Diseños de Repetición”. Manual para diseñadores, artistas y arquitectos. México 1996. Editorial Gustavo Gili.

cadras reglas. “La dimensión real es el elemento dominante en el diseño industrial, la artesanía, la escultura, la arquitectura y cualquier material visual relacionado con el volumen total y real.”²⁶

Movimiento. El elemento visual de movimiento, se encuentra presente igual que el de la dimensión en el modo visual y es una de las fuerzas visuales más predominantes en la experiencia humana. “La sugestión de movimiento en formulaciones visuales estáticas es más difícil de conseguir sin distorsionar la realidad, pero está implícita en todo lo que vemos. Deriva de nuestra experiencia completa de movimiento en la vida...Esta acción implícita se proyecta en la información visual estática de una manera a la vez psicológica y cinestética.”²⁷ Algunas de las propiedades de la “persistencia de la visión” pueden constituir la razón del uso incorrecto de la palabra movimiento con que se describen las tensiones y ritmos compositivos de los datos visuales, cuando lo cierto es que estamos observando algo fijo o inmóvil. Un ejemplo puede ser una pintura, o una fotografía o un diseño de un tejido, pues estos son estáticos, pero la magnitud de reposo que proyecta en cuanto a composición puede implicar un movimiento como respuesta al énfasis y a la intención del diseño del artista.

²⁶ D.A. Dondis. pág. 76

²⁷ Ackerman, James. Arte y Evolución Pág. 35

“Utilizamos **conceptos** gráficos a cada momento, sobre todo en el **diseño** gráfico pues son fundamentales para la comunicación visual del día a día, pero al tomar en cuenta estos **conceptos** se puede lograr un **concepto** nuevo en base a los primeros”

D.A.Dondis.**1982**

Conceptos básicos

Composición. Cuando las varias partes de una imagen en una expresión visual están concientemente equilibradas en cuanto a el área de la imagen, el resultado es una composición. Siendo que el todo de cualquier expresión visual esta estructurado por sus partes, y que la composición es un arreglo de las partes de un todo, puede ser entonces definido como un método de estructuración. En las artes visuales, una definición correcta sería: método de estructuración empleado para organizar los componentes o las partes de una imagen visual. Realmente no hay una diferencia en cuanto a la aplicación de este término dependiendo de la bidimensionalidad o tridimensionalidad de la composición. En cuanto a “los límites de la una composición bidimensional, están determinados por las bordes de la superficie, ya sea papel, lienzo o canvas. Estos limites o bordes se llaman de diversas maneras desde espacio negativo, plano y marco de referencia. Los limites en una composición tridimensional, están determinados por los bordes físicos del objeto creado tridimensionalmente.”²⁸ Las partes individuales de una composición tridimensional son los llamados componentes o espacio positivo, y el área alrededor es llamado espacio negativo. Las composiciones bidimensionales y tridimensionales afectan seriamente la comunicación visual. En los dos tipos de composiciones encontramos que se pueden clasificar en: simétrica, asimétrica y simétrica-asimétrica. *-Composición simétrica:* en la composición simétrica, todos los componentes de una imagen están arregladas de tal modo que se pueden dividir en partes iguales a partir de un eje central. El espacio negativo y positivo dentro del marco de referencia puede ser dividido de igual manera desde un eje, cortando la figura en el centro y creando dos figuras idénticas. La composición simétrica puede referirnos a un estado de equilibrio pues esta formado por fuerzas opuestas: espacios positivos y negativos dentro de un campo de balance visual. Con esta creación de equilibrio se pueden lograr respuestas perceptuales del público pues está muy cerca de dar una respuesta hipnótica al poder y al equilibrio. La simetría puede referir estabilidad, pero también puede parecer como rigidez, tranquilidad, control, estática o monotonía. *-composición asimétrica:* En la composición asimétrica, todos o casi todos los elementos de una imagen están organizados de tal modo que no se pueden dividir o colocar desde un eje central. “Las características visuales y las respuestas perceptuales a la asimetría son opuestas a las de la simetría, pues estas están balanceadas, estáticas, sin movimiento, mientras que las composiciones asimétricas son visualmente sin equilibrio, inestables.”²⁹ Esta inestabilidad puede ser emocional, intelectual o hasta física. Algunas de las características de las composiciones asimétricas se pueden usar para tener otros resultados. Movilidad o acción puede ser percibida como emocionante, frenético. Las características de reflejar dinamismo pueden generar sentimientos de cambio, crecimiento y vitalidad. La asimetría, igual que la simetría, puede evocar muchas respuestas dependiendo de la intención del diseñador. *-composición simétrica-asimétrica:* La composición simétrica-asimétrica no es estrictamente simétrica ni estrictamente asimétrica. Como el

²⁸ Cheatham, Hart. Design concepts and applications. New Jersey. 1987. Prentise may. Pag. 25

²⁹ Wong, Ibidem

nombre sugiere, este tipo de composición tiene elementos de las dos composiciones anteriores en una sola. Esto ocurre cuando las partes de una composición (negativo y positivo) están puestas en cierta manera que una parte refiere a la composición simétrica, mientras que la otra parte refiere a la composición asimétrica. De esta manera, la composición simétrica-asimétrica puede ser definida como un arreglo compositivo en el cual algunos de los elementos están divididos o posicionados desde un eje central. Siendo este tipo de composición tan compleja, se puede clasificar en intencional o no intencional. **Volumen y Forma.** Hablando en general, todo lo visible tiene forma. “La forma es todo lo que se puede ver, todo lo que tiene contorno, tamaño, color y textura, ocupa espacio, señala una posición, e indica una dirección. Puede basarse en la realidad o ser abstracta.”³⁰ Una forma o un volumen puede ser creada para transmitir un significado o mensaje, o con fines meramente decorativos. Pueden al mismo tiempo ser simples o complejos, armónicos o discordantes. “El recorrido de un plano en movimiento (en una dirección distinta a la suya intrínseca) se convierte en un volumen. Tiene una posición en el espacio y está limitado por planos.”³¹ Al plasmar en una superficie un objeto, utilizamos una línea visible para representar una línea conceptual. Esta línea no solo va a tener largo, sino también ancho y su textura y color quedarán determinados por los materiales que se utilicen. De este modo, cuando se plasman los elementos conceptuales, adquieren forma, medida, color y textura y es así como surgen los elementos visuales, convirtiéndose en la parte que apreciamos dentro de un diseño. En las artes visuales, la forma, es un área definida por límites que la separan de otras áreas o de su entorno. La palabra “forma” es usada para describir elementos visuales en dos dimensiones. Al hablar de tres dimensiones, de la masa o forma, el término utilizado es “volumen”. Para cada volumen en tercera dimensión, existe una forma en dos dimensiones, que es el equivalente. Esto significa que un cubo es el equivalente en tercera dimensión de un cuadrado en dos dimensiones. Al hablar de forma y volumen, podemos separarlos en diferentes categorías para su mejor entendimiento, esta forma de diferenciación tiene raíces en la geometría, ciencia y matemática de formas y volúmenes precisos. *-geométricos simples:* Las formas y volúmenes geométricos simples son formas básicas que no están combinadas entre ellas. Esta clasificación contiene cuadrados, círculos, triángulos, toda forma y volumen que pueda ser construida geoméricamente. Estas formas simples y volúmenes geométricos han sido utilizados en el diseño gráfico al igual que en las artes visuales de diversas maneras. *-geométricos complejos:* Las formas y volúmenes geométricos complejos son creados por medio de la combinación de dos o más formas o volúmenes simples. Dependiendo de la combinación, estas formas y volúmenes pueden ser clasificados en: rectilíneo o curvilíneo. *-rectilíneo:* el primero de estas dos clasificaciones es creado mediante la combinación de las formas o volúmenes geométricos que resultan de líneas rectas y en superficies configuradas. No contienen ninguna línea o elemento curvo. *-curvilíneo:* estas formas o volúmenes

³⁰ Dantzie C.M. Diseño visual: introducción a las artes visuales. México 1994. Editorial Trillas.

³¹ Wong, Ibidema

están formados en la misma manera que los rectilíneos, combinando las formas o volúmenes simples. A diferencia de las anteriores, las curvilíneas, tienen elementos curvos al igual que elementos rectos. *-orgánico:* “La categoría orgánica es utilizada para clasificar formas y volúmenes que tienen características específicas. Una de las más importantes es la de las curvas libres, como las formas curvilíneas, las orgánicas son encontradas en la naturaleza, por ejemplo en los volúmenes que los fluidos adquieren de manera natural y en las formas o volúmenes creados por la vida animal o vegetal, pero natural en general.”³² En las artes visuales, las formas y los volúmenes orgánicos frecuentemente refieren a la naturaleza. *accidental:* La última categoría de forma y volumen, es la accidental. En esta categoría la forma o el volumen puede ser creado sin ninguna intención, sin planear. Esta forma o volumen va a ser percibido por el público como accidental, dadas sus características de creación. Las formas accidentales fueron utilizadas conscientemente en el arte del expresionismo abstracto en 1940. Pero anteriormente, se encontró que los artistas orientales, utilizaban las formas accidentales para crear piezas de cerámica con características de esta categoría. Las formas y volúmenes accidentales se encuentran a lo largo de las artes visuales, pues son una manera de expresión original y de gran ayuda en cuanto a percepción.

Simetría. El estudio de las formas nos lleva a cuerpos más complejos que surgen de la acumulación de dos o más formas iguales. La simetría estudia la manera de acumular estas formas, y por lo tanto, la relación entre la forma básica, repetida y la forma global obtenida por la acumulación. “El equilibrio se puede lograr en una declaración visual de dos maneras simétrica y asimétricamente. La simetría es el equilibrio axial.”³³ En ocasiones la simetría es considerada por su evocación de la belleza y la armonía. Para otros tiene una connotación mecánica, decorativa. Por una parte, la simetría sugiere la colocación regular de elementos idénticos, repetidos para producir un todo estructural, llevando enfoque, fortaleza, integridad, elegancia y unidad a las obras. Por otra parte, la simetría parece rígida, formal, impersonal, matemática y precisa, la antítesis de la expresión creativa singularmente humana.

Espacio. Toda forma o figura puede ser percibida como existente dentro de un espacio. En el caso de no tener formas o figuras, una sensación de vacío o espacio vacío ocurre. El espacio puede ser definido como: la distancia, intervalo o área entre, alrededor o con los elementos gráficos. “Cuando se utiliza el espacio en el diseño gráfico y en general en las artes visuales, se define específicamente como la distancia actual o ilusoria, intervalo o área, entre, alrededor o con los componentes de una expresión visual. Las expresiones visuales pueden tener espacios planos, ilusorios o actuales, ya sea uno o varias combinaciones.”³⁴ *-espacio flat:* Este espacio consiste en dos dimensiones-alto y ancho- y es el más utilizado para los trabajos en dos dimensiones. Y siendo este espacio, de dos dimensiones hay poca ilusión de profundidad. Las imágenes resultantes son directas y parece que están apoyadas de manera plana con la superficie. Durante siglos,

³² Cheatham, Hart. Idem

³³ Rodríguez M. Técnicas de estímulo a la creatividad. México. Universidad Iberoamericana. 1997. pag. 139

³⁴ Phillips, Peter. Idem

los artistas han utilizado este espacio de manera representacional y abstracta para expresar sus ideas. El espacio plano, puede ser directo y dramático en su sencillez. Dentro de esta definición de espacio, encontramos una subclasificación: *-espacio flat fluctuating*: El espacio plano que se divide en proporciones iguales de figura y superficie tiene tendencia a crear ambigüedad visual. Estas composiciones tienen dificultad a ser determinadas las porciones que son figura y las que son espacio. La relación entre estas fluctúa, pues una porción que se percibe como espacio, en otro momento puede ser percibida como figura. Como resultado, encontramos que una ilusión de profundidad o de figura puede cambiar, siendo la superficie en su totalidad plana. Dado su potencial espacial podemos dramatizar el espacio plano alternando la relación entre figura-superficie. La ilusión creada por la fluctuación del espacio actúa como contraste dimensional del espacio plano en el que se aplica la composición. *-espacio ilusorio*: el espacio ilusorio, la ilusión del espacio, es usada frecuentemente en expresiones de bidimensionales. En trabajos bidimensionales el espacio se percibe como plano hasta que una imagen es aplicada en él. Con el espacio ilusorio podemos ajustar y variar la distancia o profundidad para ser percibidas de diferentes maneras. Estas pueden ser clasificadas en: leve, moderada y profunda-infinita. *-técnicas del espacio ilusorio*. Hay muchos métodos con los cuales podemos crear efectos espaciales. Para resultados máximos, estas técnicas de espacio se combinan y utilizan simultáneamente. A continuación se describen brevemente las técnicas básicas para crear el espacio ilusorio. *-overlapping*: como se sabe, dos objetos no pueden ocupar el mismo espacio simultáneamente, es posible crear una ilusión de profundidad simplemente por overlapping figuras. *-perspectiva*: “creando la ilusión del espacio, la perspectiva lineal puede dar la ilusión de volumen al mismo tiempo que la distancia entre y alrededor de las figuras volumétricas.”³⁵ Como resultado, el espacio está reflejado al aplicar el volumen. Este tipo de perspectiva se puede crear mecánicamente o espontáneamente. Una descripción correcta de lo que es la perspectiva es un método para presentar objetos de manera que su presentación corresponde en distancia y profundidad a lo que percibe el ojo. Al utilizar la perspectiva, se le da mayor importancia a lo que percibe el ojo, que a lo que intelectual o experimentalmente se sabe de sus propiedades físicas. En la representación de objetos en cuanto a su apariencia, el punto de vista del observador debe de ser tomado en consideración. Por ejemplo, si un objeto se encuentra lejos del punto estático será percibido con mayor lejanía que el que se encuentra más cercano. Si se encuentra muy cerca del punto estático, el objeto no será percibido completamente por el receptor. Estas dos situaciones pueden ser experimentadas en un sin fin de experiencias. **Contraste.** En las artes visuales, el contraste es definido como la creación de oposición visual en cuanto a el tratamiento de los diversos componentes de la Gestalt. Básicamente, la utilización del contraste conserva dos propósitos: introducir variedad visual a una expresión, y crea altura en el efecto visual. Es utilizado en trabajos de dos y tres dimensiones para

³⁵ Ackerman, James. Pag 38

dar fuerza a la comunicación al igual que al mensaje visual. Las diferencias creadas por medio de la utilización del contraste pueden dar como resultado una idea más dramática o excitante. Entre más enfáticas sean las diferencias visuales, más interesante será la expresión general. Esto es verdadero mientras que los contrastes visuales usados en una expresión no sean tantos. Para poder lograr este tipo de éxito visual, podemos contrastar un gran número y variedad de propiedades visuales y características ya sea individuales como combinaciones y variaciones. -*contraste de escala*: El término escala se utiliza en su mayoría para describir tamaño. Comúnmente, esta clasificación de acuerdo con el tamaño está determinada mediante comparaciones relativas. Y esta clasificación se basa en la mayoría de los ejemplos, en cuanto a la relación con la escala humana: los objetos son considerados grandes o pequeños dependiendo su relación al tamaño de la figura humana. Por lo que estas relaciones de tamaño comparativo tienen un efecto significativo en la respuesta humana, y tomando este resultado a estas características, podemos utilizar la escala mayor o menor, para provocar un sin fin de respuestas. -*contraste de forma-volumen*. Este tipo de contraste puede ser adquirido por medio de la comparación de las características visuales de una figura con las de otra figura diferente. El contraste de volumen se adquiere comparando volumen a volumen. Y finalmente el contraste forma-volumen se adquiere contrastando volumen con figura. -*contraste de valor*: El color puede ser definido como la propiedad de las ondas de luz hacia un punto específico. Una combinación de variaciones de blanco y negro resultan en un gris neutral. Y mientras que los colores y los tonos de gris son en su esencia diferentes, tienen un punto en común y este es de gran importancia, el valor. Valor se le llama a la calidad en cuanto a tono. Todos los colores y los diferentes tonos de grises que se manejan, se pueden variar para obtener de muy claro a muy oscuro para obtener una completa gama de valor, en cuanto a tono. El más extremo contraste de valor es posiblemente de blanco a negro, el blanco como el más claro valor, mientras que el negro ocupa el valor más oscuro. Pero hay una infinidad de contrastes de valor. -*contraste de superficie* Todos los objetos tienen cualidades en cuanto a la superficie, las cuales pueden ser catalogadas desde suavidad hasta aspereza. Estas características son referidas en el diseño gráfico como texturas. La textura refiere al sentido del tacto, pero cuando algo solamente puede ser visto y no tocado, es posible recrear la percepción sensorial del tacto, llamándole textura visual.