

¿Qué es el diseño gráfico?

—— El diseño gráfico es una disciplina creativa de las artes visuales que engloba, entre otros ámbitos, la dirección artística, la tipografía, la composición de textos y las tecnologías de la información. En otras palabras, es un campo multidisciplinar en el que cada diseñador se especializa en una o varias áreas.

La evolución del diseño gráfico

Los orígenes del diseño gráfico se encuentran en el sector editorial y de las artes gráficas. El término diseño gráfico se empleó por primera vez en los años cincuenta, una época en la que existía una clara división entre las diferentes fases del proceso de preimpresión, con profesionales y oficios especializados en cada área: escaneado, reproducción fotográfica, diseño gráfico, tipografía, composición, corrección y producción.

La economía de consumo que surgió en el mundo occidental tras la Segunda Guerra Mundial conllevó la aparición de llamativos envases de vivos colores, para hacer frente a la fuerte competencia entre los diversos productos de consumo. En esta década también aumentó el número de publicaciones y, por ende, la demanda de diseños visualmente atractivos que aprovechaban las nuevas técnicas de impresión. Como resultado de su éxito, el diseño gráfico se convirtió en una profesión cada vez más indispensable.

Con el desarrollo de la comunicación visual, el diseño gráfico se desarrolló y pasó de ser una necesidad de la economía de consumo, a extenderse por todos los ámbitos de la economía y a incorporar los avances que aportaba el progreso tecnológico.

Dichos desarrollos tecnológicos, especialmente los de la era digital, han revolucionado y dinamizado los procesos de producción impresa. Oficios como la fotocomposición y la fotomecánica están obsoletos hoy en día, al poder ser realizados por un diseñador. En consecuencia, el diseño gráfico se ha convertido en un área multifuncional donde el diseñador desempeña un papel central dentro del proceso de producción, un protagonismo que exige una gran versatilidad y la necesidad de comunicarse con diferentes profesionales. En el pasado, el diseñador se centraba en los aspectos de representación gráfica y de ilustración, pero el desarrollo tecnológico lo ha situado en el centro del proceso creativo.

Con frecuencia, el diseñador gráfico gestiona el proceso de diseño y coordina el trabajo del resto de las disciplinas creativas. El ámbito de responsabilidad de un diseñador incluye la compra de imágenes, la programación de sitios web, el retoque fotográfico, la composición, la selección de materiales, la dirección artística, la ilustración manual y digital, la coordinación de proyectos, la gestión de las cuentas de clientes, la creación de *storyboards*, la compaginación y la preparación de los documentos para impresión.

Monza 1948

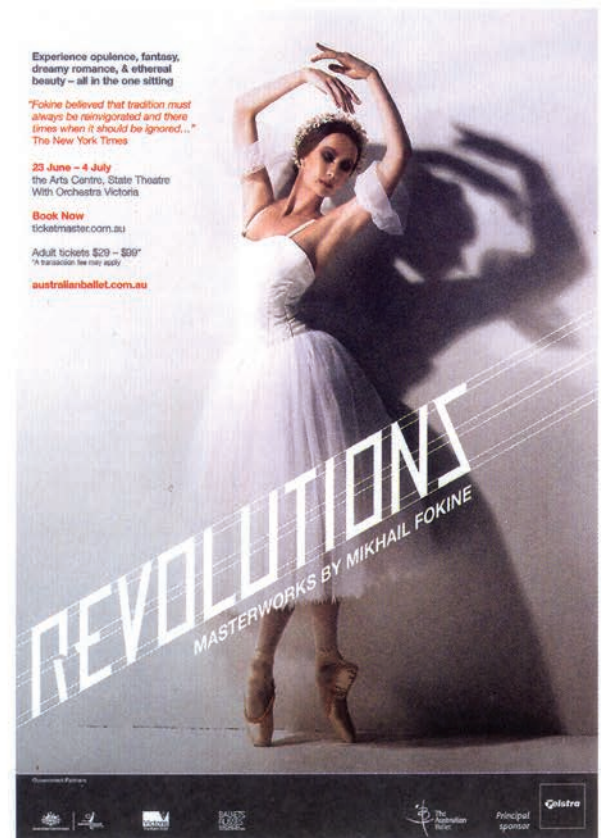
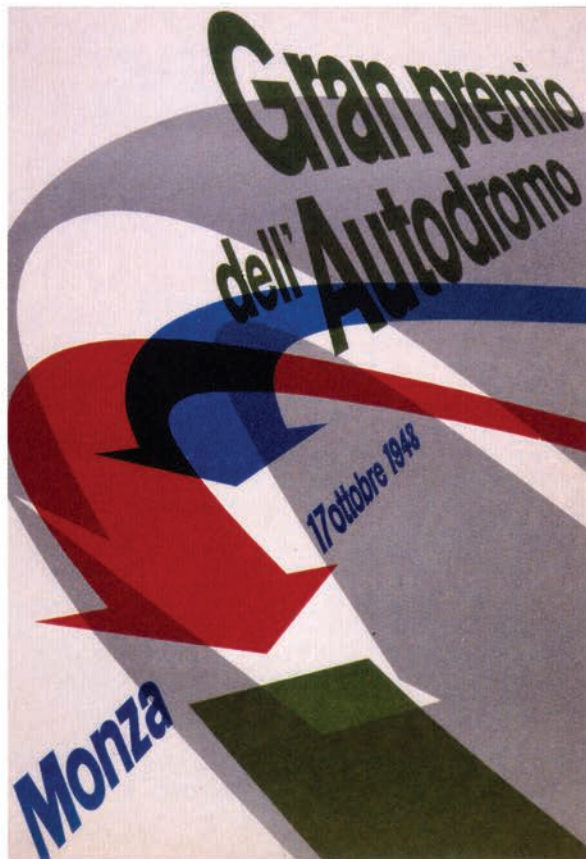
(abajo izquierda)

Max Huber diseñó este póster en 1948 para anunciar la carrera de coches de Monza, Italia. Esta obra incorpora elementos tipográficos, imágenes y colores para representar el concepto de una carrera de automóviles. A pesar de no aparecer ningún coche en el póster, su diseño capta la esencia de la velocidad y la competición gracias a las flechas de colores y a la tipografía angulosa de tamaño decreciente.

Revoluciones

(abajo derecha)

Este póster creado por 3 Deep Design comparte ciertas similitudes con el póster adyacente de Monza, realizado en la era preinformática. A pesar de haber empleado tecnologías diferentes, ambos usan tipografías e imágenes que comunican un mensaje y crean un impacto visual. La tecnología marca el proceso de creación y producción de los diseños, pero un buen diseño siempre va más allá de la tecnología cuando aplica eficazmente los principios del diseño.



¿Qué hace un diseñador gráfico?

—— Plantear el diseño gráfico como un oficio es anacrónico y limitado. Para comprender el papel del diseñador gráfico en el proceso de producción —tanto impresa como digital— debe considerarse el enfoque subyacente aplicado por el diseñador gráfico al diseño. Básicamente, las tareas del diseñador gráfico dentro del proceso de producción son dos: seguir las instrucciones del briefing y ejecutar el proyecto.

El briefing

La primera tarea del diseñador gráfico consiste en dilucidar lo que debe hacer para seguir las instrucciones del briefing como, por ejemplo, investigar un tema para generar ideas preliminares (véase la página 74). Todo proyecto comienza como un boceto repleto de ideas que el diseñador gráfico debe ordenar y dotar de significado. En otras palabras, el diseñador estructura y edita el proyecto de forma creativa y toma decisiones sobre lo que debe comunicarse y sobre la mejor manera de transmitir el mensaje.

Ejecución del proyecto

La segunda tarea del diseñador consiste en ejecutar el proyecto. Los diseñadores trabajan con diversas fuentes para concebir un diseño final aplicando para ello un punto de vista filosófico, como el Modernismo, o bien basándose en la más pura estética, como ocurre actualmente con la tipografía o la moda.

Una parte importante del proceso de diseño es el propósito final, la apariencia y las sensaciones que transmite (las cualidades estéticas). El control estético va más allá de la simple elección de medidas y colores, aporta orden al proyecto y facilita la comunicación de ideas y su comprensión.

La utilización de una jerarquía clara simplifica un diseño, además de facilitar la localización y obtención de información por parte del usuario. No importa si el proyecto versa sobre un complejo sistema de señalización o si es una simple carta de restaurante.

Estética

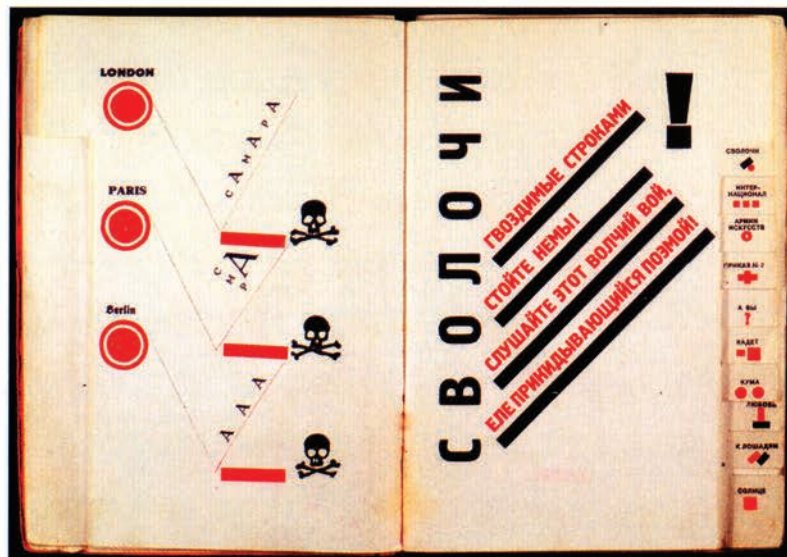
Perteneciente o relativo a la apreciación de la belleza o el buen gusto.

Deconstrucción

Un método de investigación crítico que examina el modo en que se construye el significado y cuestiona las convenciones. Por ejemplo, ¿por qué los números de página deben ser pequeños y situarse en una esquina?

For Reading Out Loud

Esta doble página pertenece a la colección de poemas de Mayakovsky (1893-1930) titulada *For Reading Out Loud*. El diseño es del constructivista El Lissitzky (1890-1941) y se publicó en Berlín en 1923. El papel del diseñador consiste en interpretar un briefing y producir un diseño con técnicas que difuminan las fronteras existentes entre el artista, el diseñador, el tipógrafo y el filósofo.



Cómo comunicar y transmitir un mensaje

El diseñador puede organizar un texto y unas imágenes de mil maneras distintas, pero su objetivo siempre es conseguir una comunicación efectiva, y no producir una obra vanguardista sin más. El diseño desarrolla, mantiene y hace evolucionar las convenciones, los axiomas y los tópicos con el fin de transmitir mensajes. Por ejemplo, ¿por qué la portada de un periódico contiene 500 palabras, una fotografía grande, una cabecera y una entradilla? Porque este formato se ha convertido en una convención aceptada por los lectores, y cualquier cosa drásticamente diferente les disuadiría de comprar o leer el periódico.

Las convenciones ahorran a los diseñadores el trabajo de tener que empezar todos los proyectos desde cero. Sin embargo, esto no significa que no haya espacio para la innovación. Por el contrario, la innovación tiende a producirse dentro de los márgenes de la convención. De hecho, las convenciones del diseño son un elemento útil y necesario para la sociedad. Por ejemplo, las señales de tráfico tienen una serie de características para comunicar mensajes que son procesadas al instante por los conductores. Si las señales no tuvieran la capacidad de comunicar eficazmente, habría más accidentes de tráfico.

Por otro lado, el método de la deconstrucción y del cuestionamiento crítico analiza la forma en que se construye el significado y pone en duda los valores presentados. El término "deconstrucción" fue acuñado en los años sesenta por el filósofo francés Jacques Derrida para describir un punto de vista que analiza la construcción del significado. Al cuestionar o deconstruir valores aceptados, la información puede transmitirse de formas diferentes. Por ejemplo, ¿por qué los números de página deben ser pequeños y situarse en una esquina? ¿Por qué no pueden ser grandes y colocarse en el centro de la página?