

# El Lenguaje



# 0. Caso práctico

*Como todas las semanas, se reúnen los miembros del equipo de trabajo de la empresa BK programación, para comentar las incidencias de la semana anterior.*

*En el transcurso de la reunión, Ada anuncia a sus compañeros que tienen un nuevo cliente: un pequeño negocio familiar de panaderos que desea darse a conocer a través de Internet y que ha contratado los servicios de la empresa BK programación para el desarrollo de su página Web.*

*Les comenta la conversación que ha mantenido con el cliente y de la cual se desprende que el trabajo a realizar es muy sencillo, en el que tendrán que dar prioridad al aspecto visual ya que los clientes insistieron en tener en la página principal una animación con dibujos donde quede perfectamente reflejada la elaboración del pan.*

*Ana ha sonreído al oír este último comentario ya que sabe que será ella la encargada de esta labor. Antonio y Carlos se ofrecen inmediatamente a hacer un viaje para sacar las fotografías necesarias para incluir en la página, recoger toda la documentación que necesiten sobre los productos que se elaboran y filmar el proceso de elaboración del pan para que Ana pueda trabajar.*

*Ana les dice que lo del vídeo está muy bien pero que de momento, ella también va porque prefiere verlo en persona.*

*Juan y María se pondrán inmediatamente a realizar unos bocetos previos que cumplan con los requerimientos del cliente y le dirán a Antonio toda la información que se deberá incluir en la guía de estilo. Antonio, los mira un poco perplejo, pensando: ¿para qué una guía de estilo si son sólo dos páginas de nada?*

*Ada que lo conoce muy bien le dice: Antonio, piensa que este cliente el día de mañana nos puede pedir una ampliación de su página y esa guía nos vendrá muy bien en ese momento. ¿No estas de acuerdo?*

*Antonio le responde: Como siempre, Ada, tienes razón. Estoy listo para empezar.*

*Ada da por terminada la reunión diciendo: Pues a trabajar todos.*

# 1. El diseño

---

El diseño es un proceso de creación visual con un propósito.

A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas.

## 1.1. ¿Qué requiere el diseño?

Diseñar requiere principalmente consideraciones funcionales y estéticas.

Necesita de numerosas fases: investigación, análisis, modelado, ajustes y adaptaciones, previas a la producción definitiva del objeto.

## 1.2. ¿Qué comprende el diseño?

Comprende multitud de disciplinas y oficios dependiendo tanto del objeto a diseñar, como del número de personas que participan en el proceso.

Diseñar es una tarea compleja, dinámica e intrincada. Es la integración de un conjunto de requisitos técnicos, sociales y económicos, de necesidades biológicas con efectos psicológicos y de materiales, forma, color, volumen y espacio, todo ello pensado e interrelacionado con el entorno.

Las personas dedicadas al diseño deben comunicar las ideas y conceptos, de una forma clara y directa, por medio de los elementos gráficos.

## 2. Percepción

*¿Te has parado a pensar alguna vez lo que ocurre cuando pasas al lado de una panadería? ¿Qué reacción provoca en tu organismo el olor a pan recién hecho? ¿Te produce una sensación de hambre? ¿Tienes hambre realmente?*

## 2. Percepción



## 2. Percepción

---

Percibimos todo lo que nos rodea a través de los sentidos.

Percepción, es el proceso de recogida y tratamiento de la información sensorial.

Consiste en recibir, a través de los sentidos, las imágenes, sonidos, impresiones o sensaciones externas y elaborar e interpretar toda la información recibida.



## 2. Percepción

Un **estímulo** es una señal externa o interna capaz de provocar una reacción.

Las **sensaciones** son estímulos sensoriales directos donde se activan las funciones sensoriales del que percibe un estímulo.

Las **percepciones** son las formas en las que el sujeto interpreta las sensaciones para darles sentido.

## 2. Percepción

Ampliación: La Teoría de los Umbrales de Sensación de WEBER y FECHNER afirma que cada especie tiene su propia manera de percibir la realidad de acuerdo con su estructuración fisiológica y que todo ello obedece a determinados patrones. Por ejemplo, en la especie humana, se dan unas determinadas pautas de captación de los estímulos y existen unos umbrales o capacidades de percibir. Esto varía, incluso, en los individuos de la propia especie.

## 2.1. Percepción visual

*La percepción es una interpretación significativa de las sensaciones. La percepción visual es la sensación interior de conocimiento aparente que resulta de un estímulo o impresión luminosa registrada en nuestros ojos.*

## 2.1. Percepción visual

Existe una teoría (psicología de la Gestalt) sobre la percepción que estudia la forma en que nuestro cerebro decodifica la información que recibe a través de diversas asociaciones que se producen en el momento de la percepción. Según esta teoría, la mente configura, a través de ciertas leyes, los elementos que le llegan a través de los canales sensoriales (percepción) o a través de la memoria (pensamiento, inteligencia y resolución de problemas).

## 2.1. Percepción visual

En el proceso de diseño se construye un mensaje visual con alguna intención concreta. ¿Cuándo crees que se logra alcanzar este objetivo?

La construcción de mensajes visuales conlleva una intención comunicativa que tendrá éxito cuando el receptor del mensaje sea capaz de decodificarlo correctamente de acuerdo con las intenciones del emisor del mismo.

## 2.1. Percepción visual

Las personas dedicadas al diseño son comunicadores visuales por lo que deben conocer al público, sus necesidades e inquietudes para poder lograr que el mensaje visual llegue de manera correcta a los receptores del mismo.

*Cada uno ve lo que sabe.*

Bruno Munari

### 3. Elementos de diseño

El lenguaje visual es la base de la creación del diseño.

Comprender el lenguaje visual aumentará en el diseñador su capacidad para la **organización visual**.

Tiene reglas, principios o conceptos a los que hay que atender.

Es la gramática del Lenguaje visual. A continuación veremos los elementos del diseño basados en el mismo.

### 3. Elementos de diseño

---

- Se articula el mensaje mediante elementos del lenguaje o de la comunicación visual que son:
  - Elementos conceptuales
  - Elementos visuales
  - Elementos de relación
  - Elementos prácticos



## 3.1. Elementos conceptuales

- Punto
- Línea
- Plano
- Volumen

No son visibles, no tienen existencia física.  
No existen de hecho, sino que parecen estar presentes.

## 3.1.1. Punto

En diseño, el punto es la mínima expresión gráfica; nace con el choque de un instrumento (lápiz) contra el plano (soporte). El punto puede tener forma, tamaño, color y textura.

El punto es una «figura geométrica» adimensional: no tiene longitud, área, volumen, ni otro ángulo dimensional.

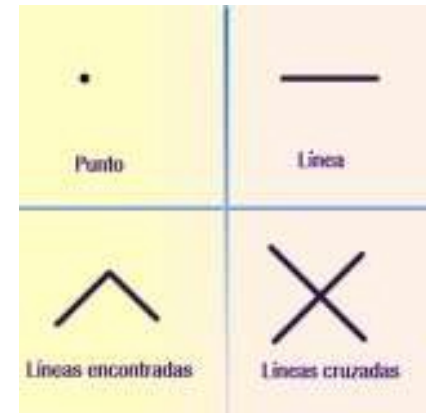


## 3.1.1. Punto

Es el mínimo elemento de expresión visual, la mínima unidad. Por sí solo no tiene mucha carga expresiva pero mediante la repetición o la acumulación puede producir efectos de direccionalidad, textura incluso tramar fotografías como en los periódicos.

## 3.1.1. Punto

- Indica posición.
- No tiene largo ni ancho.
- No ocupa una zona en el espacio.
- Es el principio y fin de una línea, y es donde dos líneas se cruzan.



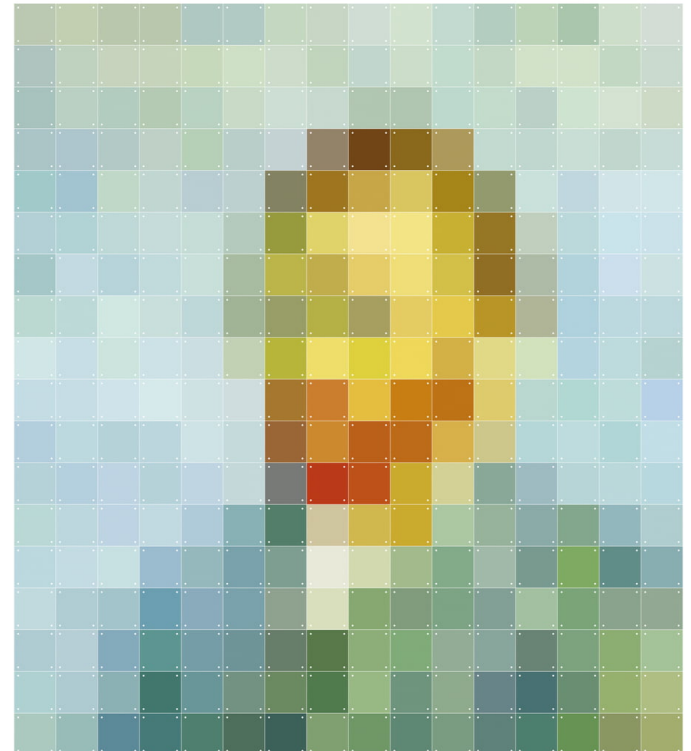
## 3.1.1. Punto

- En prensa impresa podemos reconstruir las imágenes gracias a las capacidades perceptivas descritas en las teorías de Gestalt.



## 3.1.1. Punto

- ¿Qué equivale al punto en medios electrónicos?
  - El píxel.



## 3.1.2. Línea

- Cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea.



## 3.1.2. Línea

- Produce movimiento, energía, desplazamiento y direccionalidad. Nunca es estática.
- Elemento esencial para las previsualizaciones. Un boceto generalmente lo hacemos lineal.



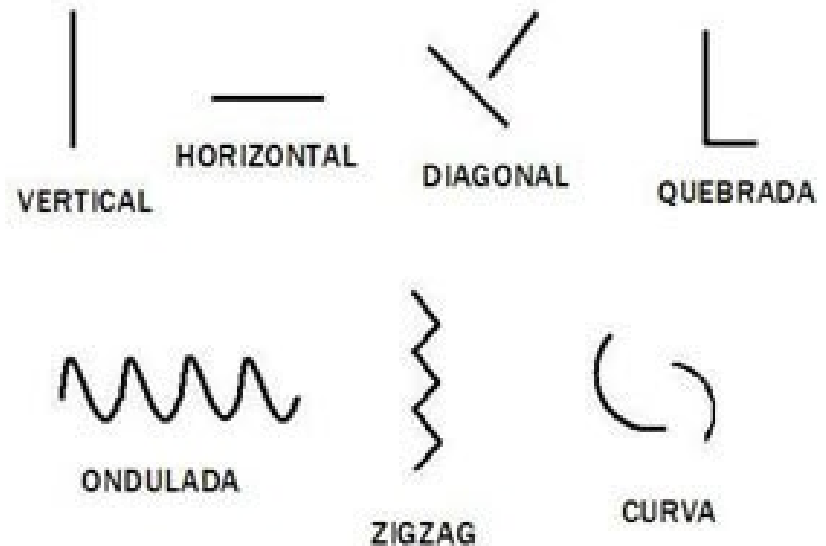
## 3.1.2. Línea

- Tiene largo pero no ancho.
- Tiene posición y dirección.
- Está limitada por puntos.
- Forma los bordes de un plano.
- Es donde dos planos se cruzan.



## 3.1.2. Línea

- Distintos tipos de líneas transmiten sensaciones muy diferentes: curvas (suavidad, dulzura, amabilidad, calidez), rectas (dureza, agresividad, volumen alto, etc), continuas o discontinuas, finas o gruesas, abiertas o cerradas.



- En el caso de líneas cerradas obtenemos la forma o contorno.

### 3.1.3. Plano

- El recorrido de una línea en movimiento (en una dirección distinta a la suya intrínseca) se convierte en plano.



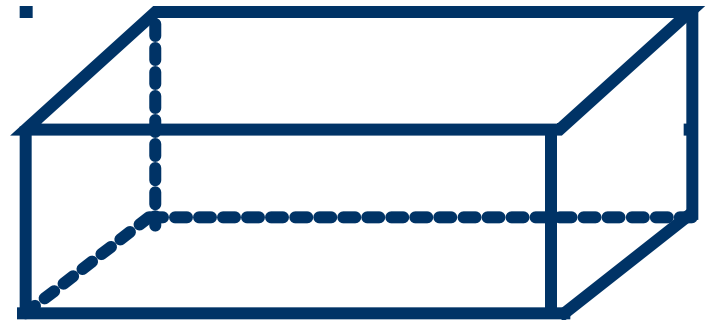
### 3.1.3. Plano

- Un plano tiene largo y ancho, pero no grosor.
- Tiene posición y dirección.
- Está limitado por líneas.
- Define los límites extremos de un volumen.



## 3.1.4. Volumen

- El recorrido de un plano en movimiento (en una dirección distinta a la suya intrínseca) se convierte en un volumen.



## 3.1.4. Volumen

- Tiene una posición en el espacio y está limitado por planos.
- En un diseño bidimensional, el volumen es ilusorio.

## 3.2. Elementos Visuales

- Cuando los elementos conceptuales se materializan, se hacen visibles. Son lo que realmente vemos.
  - Por ejemplo: cuando dibujamos una línea en un papel, empleamos una línea visible para representar una línea conceptual. La línea visible tiene largo y ancho y, su color y textura quedan determinados tanto por los materiales empleados como por la forma de usarlos.
- Entonces, cuando los elementos conceptuales se hacen visibles tienen los siguientes atributos:
  - Forma
  - Medida
  - Color
  - Textura

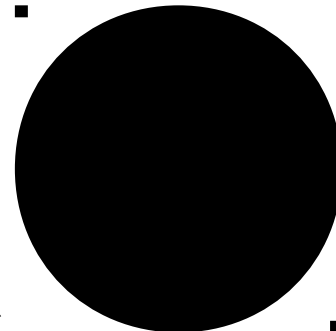
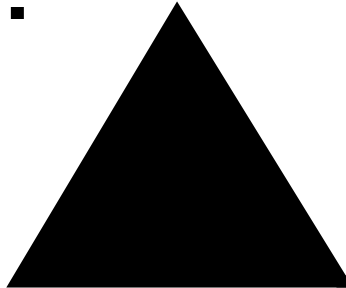
- Los elementos visuales forman la parte más importante de un diseño, porque son lo que realmente vemos.





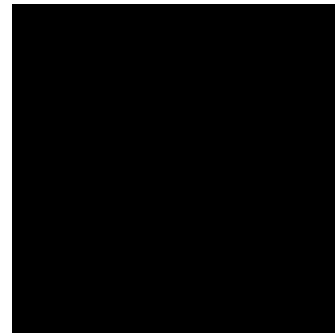
# Forma

- Una forma se define como un área que se destaca del espacio que la rodea debido a un límite definido explícita o implícitamente.
- Todo lo que puede ser visto posee una forma que aporta la identificación principal en nuestra percepción.



# Medida

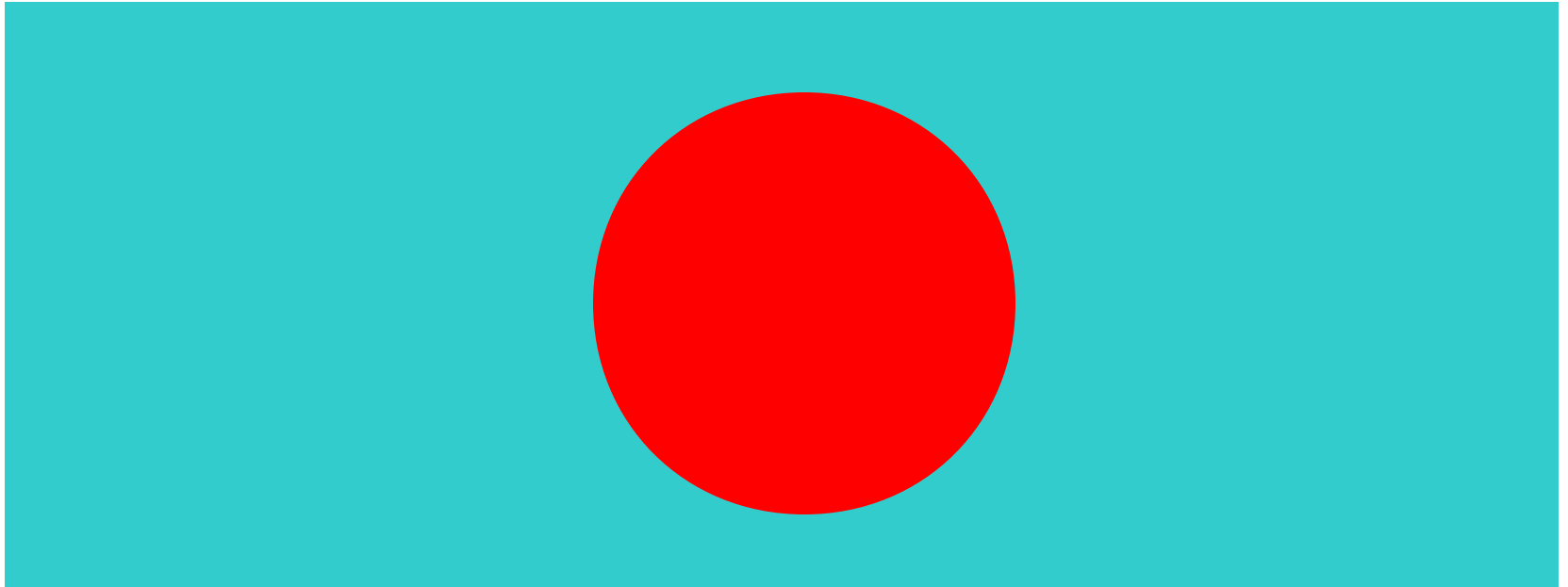
- Todas las formas tienen un tamaño. El tamaño es físicamente mensurable, aunque resulta relativo cuando es comparado.



# Color

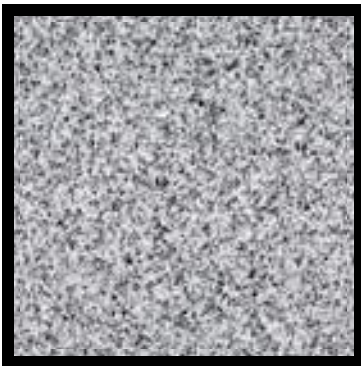
---

- Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color.



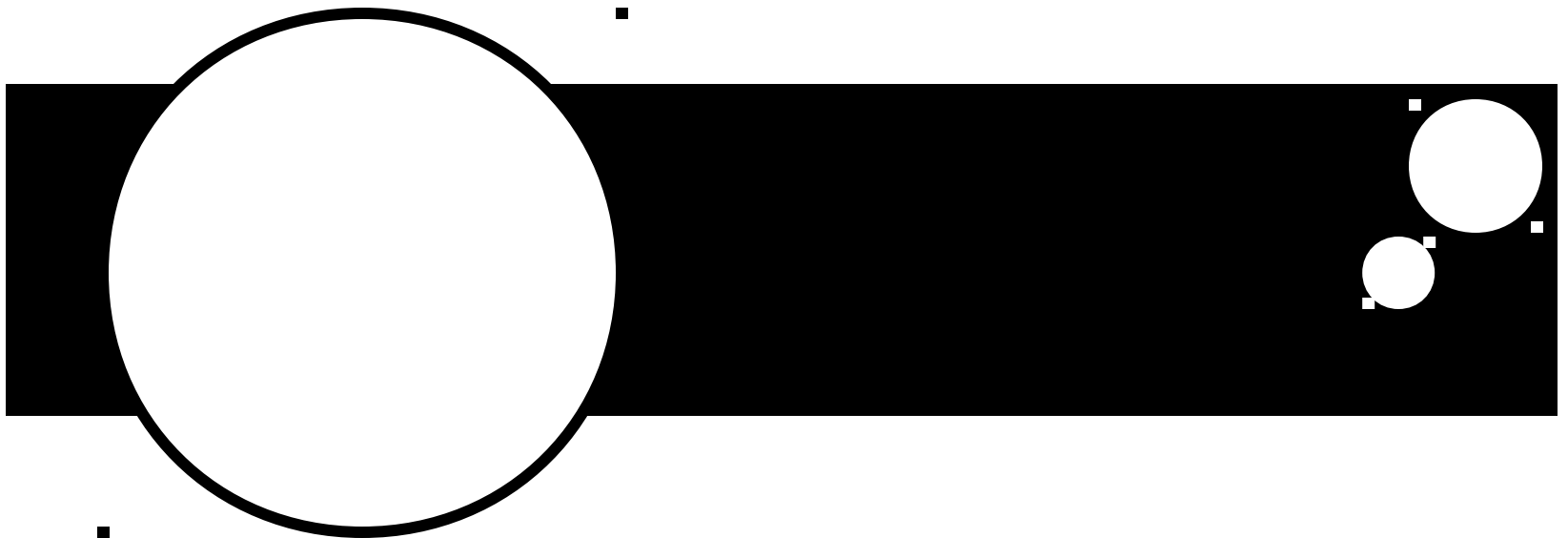
# Textura

- Característica visual o táctil de todas las superficies. El material con el que se hacen los objetos aporta a su superficie una textura determinada con unas determinadas características de rugosidad, suavidad, aspereza, homogeneidad, etcétera.



## 3.3. Elementos de Relación

- Este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño.



## 3.3. Elementos de Relación

---

- Estamos en un puerto y vemos un barco, ¿cómo sabemos si se acerca o se aleja?

## 3.3. Elementos de Relación

- Dirección

- Posición

Ambos elementos pueden ser percibidos.

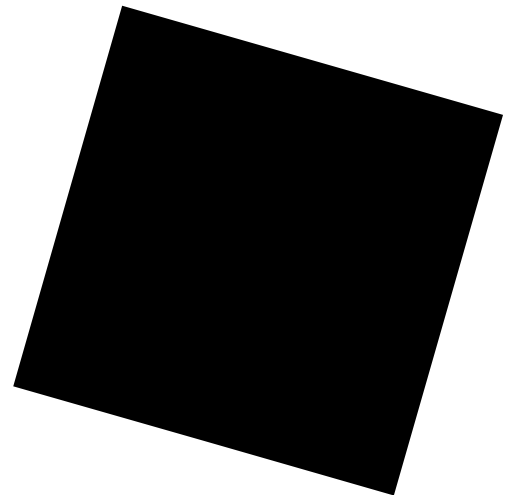
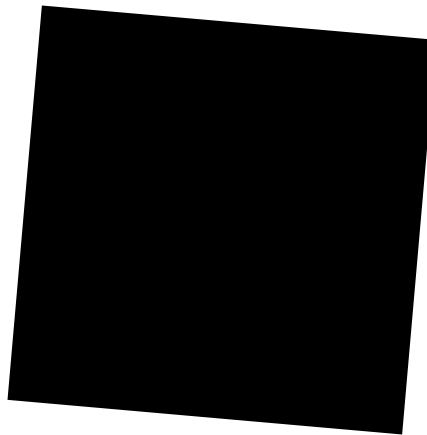
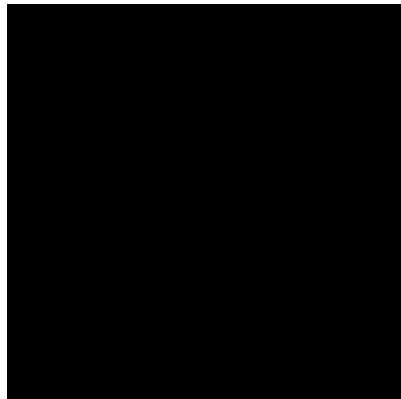
- Espacio

- Gravedad

Ambos elementos pueden ser sentidos

## 3.3.1. Dirección

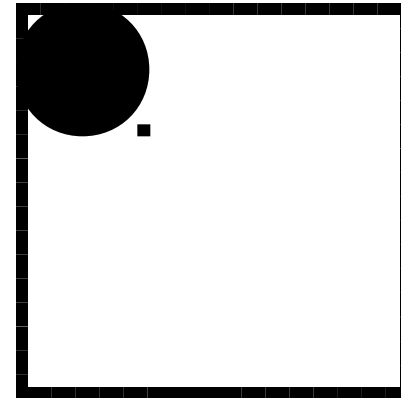
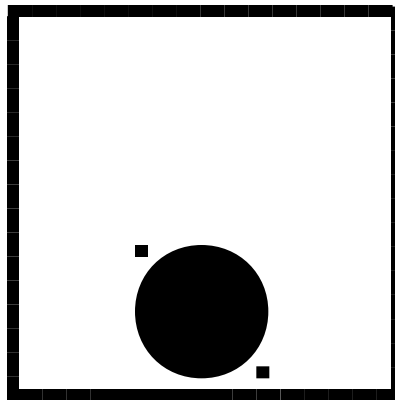
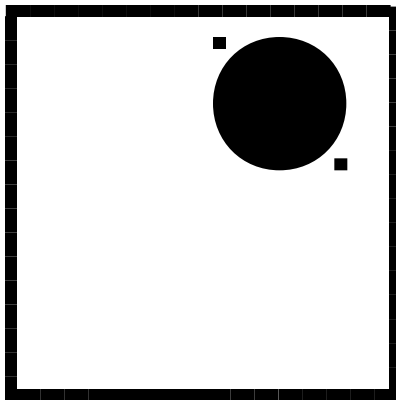
- La dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.





## 3.3.2. Posición

- La posición de una forma es juzgada por su relación respecto al cuadro que la contiene o a la estructura global del diseño.



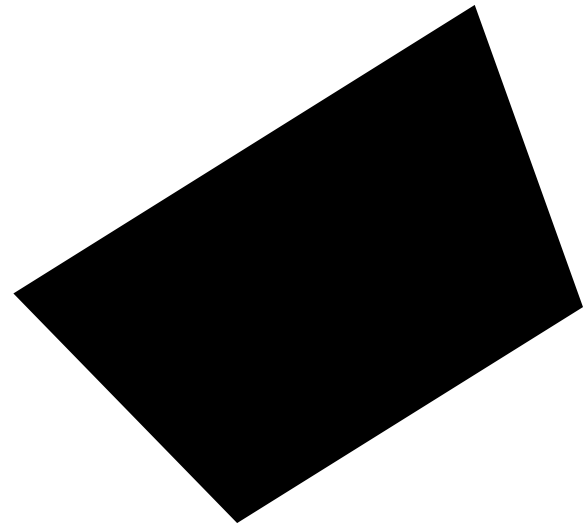
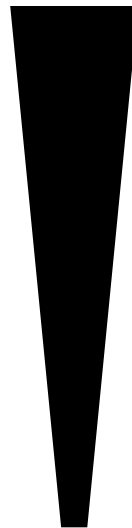
### 3.3.3. Espacio

- Las formas ocupan un espacio. El espacio puede estar ocupado o vacío. Se puede utilizar la perspectiva para organizar y sugerir el espacio creando la ilusión de profundidad.
- Se pueden superponer objetos de modo que el observador percibe como más cercano el objeto que está delante de los demás. También podemos lograr la profundidad dentro del campo visual utilizando el contraste y la variación de tamaño en las formas.



### 3.3.4. Gravedad

- No es visual sino psicológica: atribuimos a las formas pesadez o liviandad, estabilidad o inestabilidad.



## 3.4. Elementos Prácticos

- *Cuando vas por la calle y ves de pie en la acera un objeto más o menos circular con un agujero, ¿por qué sabes que es una papelera? No hay ningún cartel que lo indique y, sin embargo, lo sabes.*
- Los elementos prácticos subyacen al contenido y al alcance de un diseño.

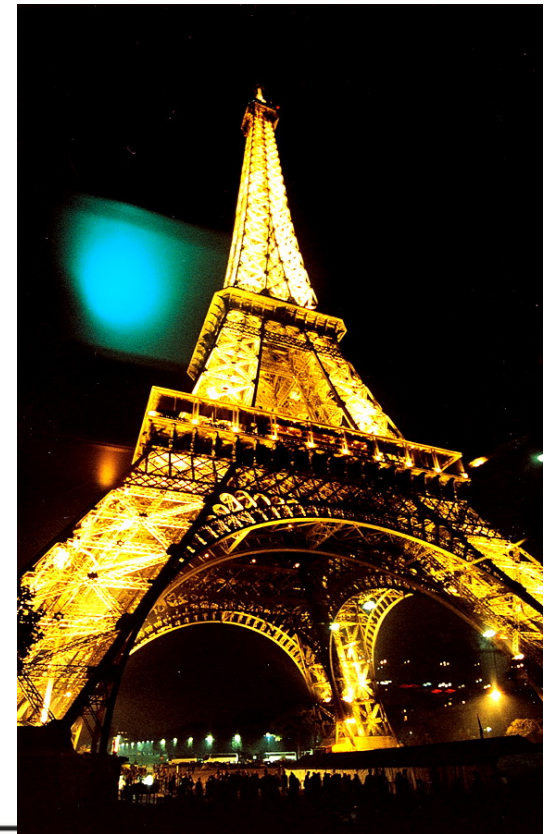
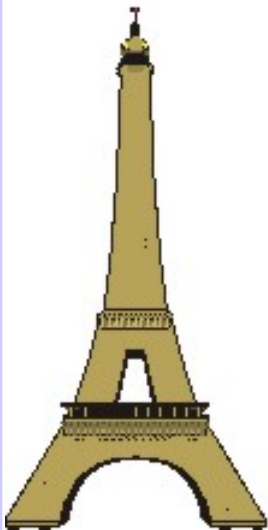
## 3.4. Elementos Prácticos

---

- Representación
- Significado
- Función

## 3.4.1. Representación

- Cuando una forma deriva de la naturaleza o de algo hecho por el ser humano, es representativa. Puede ser realista, estilizada o semiabstracta.



## 3.4.2. Significado

- Es la imagen conceptual que se representa en nuestra mente cuando el diseño transporta un mensaje visual. Cada receptor del mensaje le dará un significado distinto, según sean sus conocimientos y experiencias previas.



### 3.4.3. Función

- Se hace presente cuando un diseño debe servir a un determinado propósito.





# Síntesis

## 3.5. Resumen de elementos de diseño

### Conceptuales

Punto / Línea / Plano / Volumen

### Visuales

Forma / Medida / Color / Textura

### De Relación

Dirección / Posición / Espacio / Gravedad

### Prácticos

Representación / Significado / Función

# Ejercicio 1. Cuestionario

- Desde el punto de vista de los elementos del diseño, ¿son las líneas visibles en la naturaleza?
- Cita un elemento de relación que sea sentido.
- Indica qué tipo de forma es la de la derecha y a qué tipo de elemento pertenece.



## Ejercicio 2. Tabla

- Indica el grupo al que pertenecen los siguientes elementos de diseño. Puedes indicar simplemente el número:
    - 1 De relación.
    - 2 Conceptuales.
    - 3 Prácticos.
    - 4 Visuales.
- (Siguiendo página).

## Ejercicio 2. Tabla

Elemento de diseño	Grupo
Volumen	
Dirección	
Forma	
Textura	
Significado	
Línea	
Posición	
Medida	