

Introducción

¿Qué es el diseño gráfico?

El diseño gráfico es una actividad que utiliza la comunicación visual para transmitir mensajes elaborados **con un propósito específico**.

Estos mensajes pueden ser visuales o audiovisuales y combinan imágenes y/o textos con el objetivo de comunicar una idea a un grupo determinado de personas, por tanto los mensajes elaborados deben ser efectivos y eficientes, funcionales y estéticos para que sean fácilmente captados por el receptor.

A diferencia del artista plástico que elabora su trabajo con una visión muy personal y con mayor libertad en el uso de recursos, un diseñador realiza su trabajo con el objetivo de **comunicar**, de establecer un puente entre el cliente y el público consumidor de ese cliente. Su creación no debe ser sólo estética sino también funcional y obedece a las necesidades del cliente.

Entonces podríamos decir que el diseñador gráfico es un comunicador visual.



Aquí les dejo el link de un video muy interesante de diversas definiciones de lo que es el Diseño Gráfico desde distintos puntos de vista:

<https://vimeo.com/52983676>

El **proceso de diseño** puede variar dependiendo de las características del proyecto, pero en líneas generales se pueden definir las siguientes etapas:

1. **Definir el proyecto.** Implica reunirse con el cliente, recopilar información, revisar el brief.
2. **Crear una estrategia.** Con la información que se tiene se piensa en las posibles soluciones para lograr los objetivos.
3. **Generar ideas.** Existen diversas técnicas para generar ideas, primero serán ideas sueltas que poco a poco irán organizándose y tomando forma.
4. **Crear bocetos.** Son los dibujos preliminares, a lápiz, que sirven para graficar de manera rápida las ideas que se nos van ocurriendo. Es bueno explorar varias ideas distintas.
5. **Crear borradores.** De todos los bocetos se seleccionan las mejores ideas para pasarlas en limpio y presentarlas al cliente.
6. **El arte final.** El mejor diseño se trabaja de forma detallada para entregarlo al cliente.
7. **Revisiones con el cliente.** Importante que el cliente revise y dé su visto bueno a todos los contenidos del diseño para evitar errores posteriores.



Es un error común pensar que diseñar es sentarse frente a la computadora a hacer dibujitos y combinar tipos de letra. En realidad el proceso de diseño empieza desde que las ideas fluyen en nuestra cabeza al tomar contacto con el cliente. Es importantísimo bocetear porque eso ayuda a sacar las ideas de la cabeza de forma rápida y fluida y nos permite explorar distintas ideas y no quedarnos con la primera que se nos ocurre. La computadora no resuelve el diseño, es solo una herramienta.

Aquí otro video sobre la importancia de los bocetos en el proceso de diseño

<https://www.youtube.com/watch?v=QbqpDYlorlk>

¿Qué puede hacer un diseñador gráfico?

La profesión de diseñador gráfico es muy diversa, existen varias ramas del diseño en las que te puedes especializar, dependiendo de tus habilidades, preferencias o de las oportunidades laborales que se te vayan presentando. Aquí algunas...

- Diseño publicitario
- Diseño editorial
- Diseño de imagen corporativa
- Diseño web
- Diseño de envases (packaging)
- Diseño tipográfico
- Diseño de infografías
- Diseño multimedia
- Señalética
- Ilustración

Por último, las **habilidades** que debe desarrollar un diseñador gráfico son:

- Ser creativo e innovador en sus ideas
- Ser muy observador
- Interpretar correctamente las necesidades del cliente y del público objetivo
- Sustentar sus ideas correctamente, tanto de forma oral como escrita
- Ser detallista y cuidadoso con los trabajos que realiza
- Ser capaz de trabajar en equipo o de manera individual, dependiendo de lo que cada proyecto requiera
- Manejar correctamente los códigos de la comunicación visual

Los elementos del diseño

El lenguaje visual es la base de la creación del diseño. Es muy importante para un diseñador comprender los principios y fundamentos del lenguaje visual.

Dominar los elementos del lenguaje visual lleva tiempo de estudio, observación y entrenamiento. Hay que **afinar nuestra capacidad de observación** para identificarlos en todas las piezas gráficas que vemos para luego comprenderlos y finalmente poder utilizarlos a favor de nuestro trabajo.

En realidad los elementos del diseño van más allá del diseño gráfico, pueden ser utilizados en cualquier disciplina del arte y el diseño, la diferencia es la manera en que son aplicados. Si miramos a nuestro alrededor y analizamos un poco podemos notar que todo, absolutamente todo lo que usamos cotidianamente ha pasado, en algún momento, por un proceso de diseño. Recordemos que el diseño no existe sólo para embellecer las cosas, es mucho más que eso, un buen diseño debe ser además funcional.

Clasificación

Los elementos del diseño se clasifican en 4 grupos, que en realidad están muy relacionados entre sí por lo que no funcionan de manera individual. Es por eso que en cada diseño están presentes varios de estos elementos.

Estos 4 grupos son:

1. Elementos conceptuales
2. Elementos visuales
3. Elementos de relación
4. Elementos prácticos

ELEMENTOS CONCEPTUALES:

Su principal característica es que **no son visibles**. De hecho no existen en realidad sino que parecen estar presentes. Están en nuestra imaginación y muchas veces nos sirven para comprender las formas. Por ejemplo el contorno de los objetos, la línea imaginaria del trayecto de una mariposa cuando vuela, los personajes que imaginamos cuando leemos una novela, etc.

Apenas se grafican estos elementos dejan de ser conceptuales y pasan a ser visuales.

Los elementos conceptuales son:

- El punto
- La línea
- El plano
- El volumen

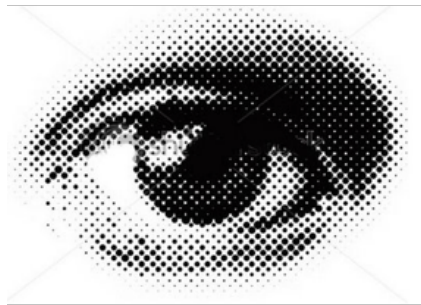
EL PUNTO: Indica una posición. No tiene largo ni ancho. Es el principio y el fin de una línea y donde dos líneas se cruzan. A pesar de que generalmente un punto lo imaginamos de forma circular, de hecho podría tener cualquier forma, todo depende de su proporción respecto del formato que lo contiene.

LA LÍNEA: El recorrido de un punto forma una línea. No tiene ancho pero sí largo (aparece una primera dimensión). Tiene posición y dirección. Puede ser recta, curva, ondulada, quebrada, circular, etc. Forma los bordes de un plano. Representa la forma de expresión más sencilla y pura.

EL PLANO: Presenta largo y ancho, pero no grosor (2 dimensiones). Tiene posición y dirección. Puede tener cualquier forma, no solo geométrica.

EL VOLUMEN: Está delimitado por planos, tiene 3 dimensiones: largo, ancho y profundidad. Puede tener cualquier forma, no solo geométrica. En diseño bidimensional el volumen es ilusorio.

Cuando los elementos conceptuales se hacen visibles lo hacen bajo la categoría de **'forma'**. Aquí algunos ejemplos:



PUNTO



LÍNEA



PLANO



VOLUMEN

ELEMENTOS VISUALES:

Cuando graficamos los elementos conceptuales se convierten en visuales. Forman la parte más importante de un diseño porque es lo que realmente vemos.

Los elementos visuales son:

- La forma
- La medida
- El color
- La textura

LA FORMA: Todo lo que puede ser visto posee una forma, aporta la identificación del objeto para nuestra percepción. Puede ser simple o compleja.



LA MEDIDA: Toda forma tiene un tamaño. El tamaño es relativo al formato que lo contiene y es físicamente medible.

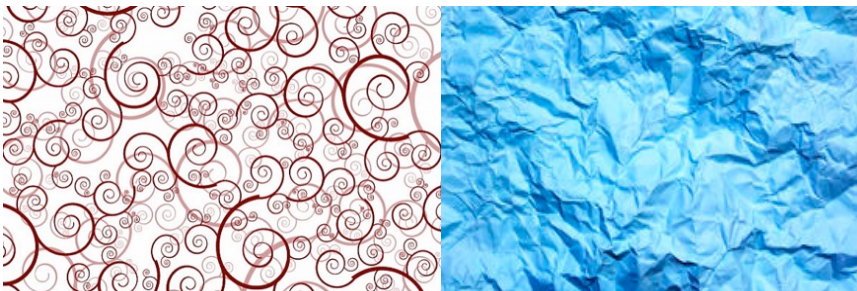


EL COLOR: Una forma se distingue de otras por medio del color. En un sentido amplio, en esta categoría están comprendidos no solo los colores del espectro solar sino también los neutros: blancos, grises y negros además las variaciones tonales de los colores.

En las próximas clases estudiaremos el color con más detalle.



LA TEXTURA: Se trata de la cualidad de una superficie que resulta de la utilización de un material. Puede atraer tanto al sentido del tacto como al de la vista. Se puede representar sensación de cercanía o profundidad manejando el tamaño de la textura. Puede ser creada de manera gráfica con la repetición de formas o puede ser la representación de una textura real.



ELEMENTOS DE RELACIÓN:

Se definen por la relación entre los componentes de un diseño, los espacios que se han dejado vacíos y además la manera en que se relacionan con el formato que los contiene.

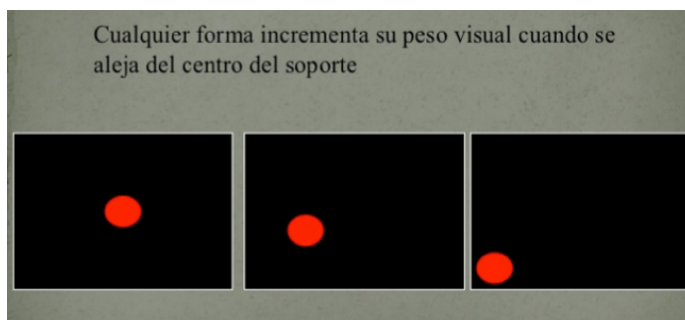
Los elementos de relación son:

- Dirección
- Posición
- Espacio
- Gravedad

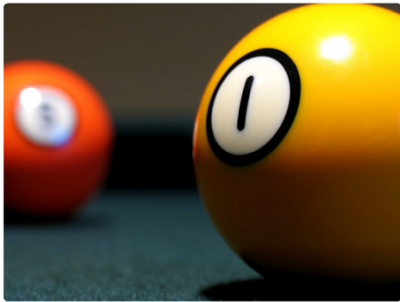
DIRECCIÓN: La dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas. Si bien la flecha es la figura por excelencia para indicar dirección, existen muchas otras maneras de trabajar con el elemento dirección en un diseño.



POSICIÓN: Se refiere a la ubicación de los componentes de un diseño. La posición de los componentes de un diseño puede establecer niveles de jerarquía.



ESPACIO: El espacio puede estar ocupado o vacío. Puede ser real o ilusorio (dar sensación de profundidad o tridimensionalidad de las formas).



GRAVEDAD: En realidad es una sensación psicológica. Atribuimos sensación de pesantez o liviandad, estabilidad o inestabilidad a las formas. Cuando la base de una forma es paralela a la línea del horizonte da la sensación de ser más estable.



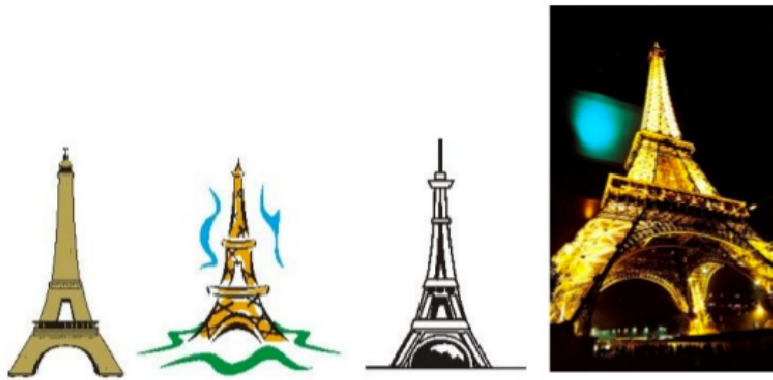
ELEMENTOS PRÁCTICOS:

Se refieren a cuál es la razón de ser del diseño.

Los elementos prácticos son:

- Representación
- Significado
- Función

REPRESENTACIÓN: La manera y estilo en que se representa una forma. Puede ser una representación realista, estilizada o semi-abstracta.



SIGNIFICADO: Todo diseño emite un mensaje expresado de manera consciente o subconsciente.



FUNCIÓN: Se hace presente cuando el diseño cumple un determinado propósito.



Les dejo un video cortito sobre el lenguaje visual a lo largo de la historia de la humanidad:

<https://www.youtube.com/watch?v=L96HNVz2bi8>

Actividad

En clase analizaremos la presencia de los elementos de diseño en diversas piezas gráficas y publicitarias.

Tarea: Lámina 1. Elementos del diseño

Con la técnica de collage de papel (trozos de papel en formato pequeño) debes representar cualquiera de las siguientes emociones, escoge solo una:

- Nostalgia
- Alegría
- Fuerza
- Debilidad

Requisitos:

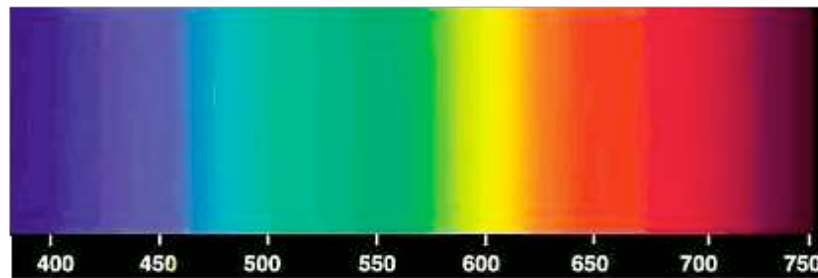
- Cartulina Canson blanca, negra o del color que prefieras para tu diseño.
 - Formato de la cartulina: A3 (42 x 29,7 cm.) Puedes usarla vertical u horizontal
 - Técnica: collage de papel (trozos de papeles de colores en formato pequeño)
 - Van a estar presentes los 4 elementos visuales. Además debes usar al menos 2 elementos de relación y 2 elementos prácticos en tu diseño.
 - Presentarlo con máscara de papel mantequilla y el rótulo en la parte posterior del trabajo.
-

Percepción del color

Descomposición de la luz

Todo lo que vemos a nuestro alrededor es por efecto de la luz, que nos permite distinguir un objeto de otro, así como su entorno.

El sol es la principal fuente de luz y su iluminación determina del estándar de nuestra percepción del color. **La luz natural blanca se descompone en 7 colores** (colores del espectro), cada color está producido por una longitud de onda.



Espectro de la luz visible
(longitudes de onda en nm)

La **luz blanca ideal** está a una temperatura de **5500 grados Kelvin**. Pero casi nunca se dan esas condiciones de iluminación. Nuestra percepción del color está directamente condicionada a las cualidades de la luz que ilumina lo que vemos. Es decir la iluminación cambia los colores que vemos debido a que lo que percibimos es la luz.



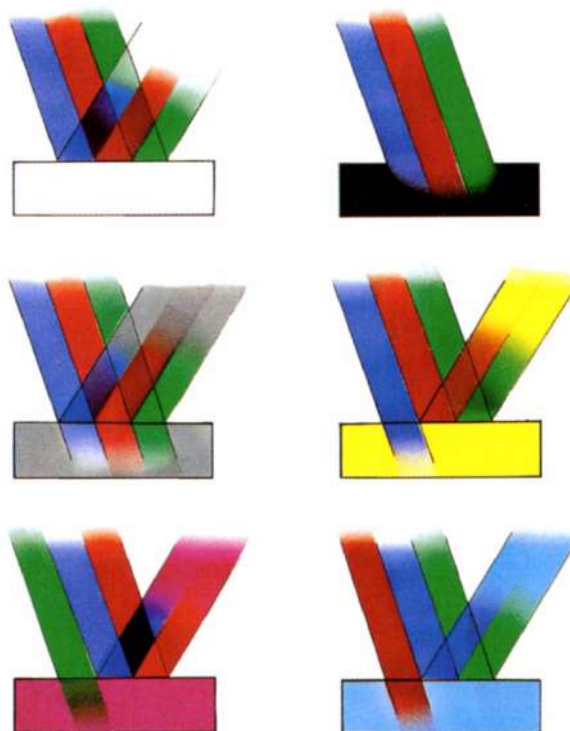
Los colores luz

Los **colores-luz primarios** son **ROJO, VERDE y AZUL (RGB: Red, Green, Blue)**. Todos los dispositivos electrónicos que emiten imágenes usando luz funcionan bajo el modo RGB.

La suma de todas las luces es el blanco, a esto se le llama **síntesis aditiva**. De allí que la ausencia total de luz es el negro.



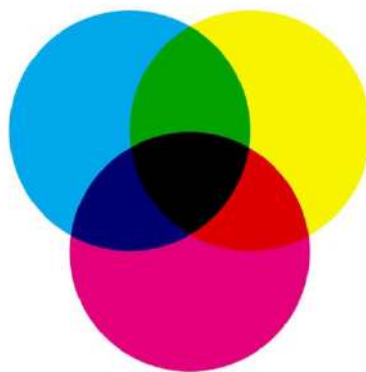
Cuando la luz incide sobre una superficie ésta refleja determinadas longitudes de onda y absorbe otras. Así se forman los colores que vemos.



Los colores pigmento

Los **pigmentos** son sustancias que utilizamos para pintar. Desde la prehistoria el ser humano ha utilizado pigmentos para representar imágenes. Antiguamente eran naturales y por tanto la variedad de colores era limitada. Con el tiempo y la tecnología ahora podemos tener acceso a muchísima variedad de pigmentos.

En la industria gráfica los **colores-pigmento primarios** son: **CIAN, MAGENTA y AMARILLO**. La suma de estos colores (en teoría) resulta en negro. A esto se le llama **síntesis sustractiva**.

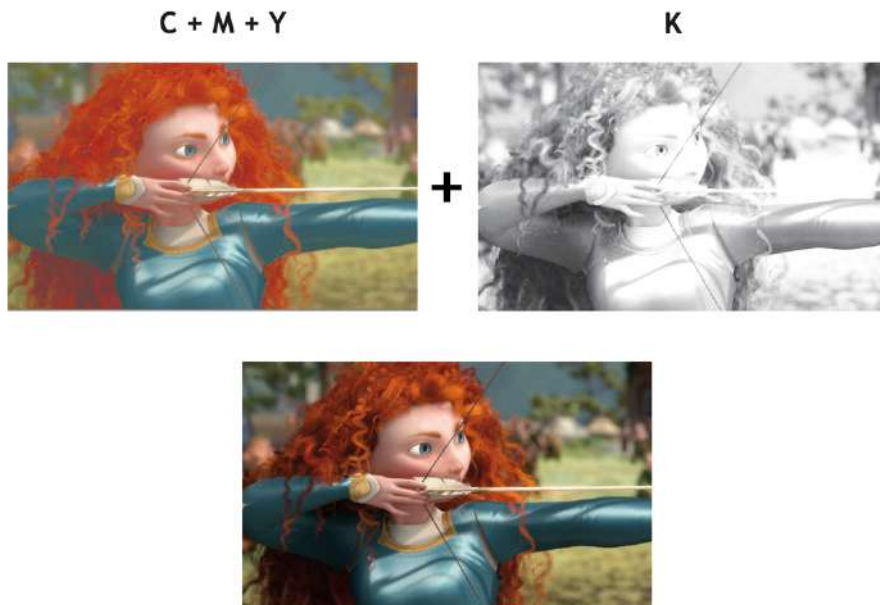


La razón por la que **se usan cian y magenta en vez de azul y rojo** en la industria gráfica es porque son pigmentos más puros, dan la posibilidad de obtener más colores a partir de sus mezclas. De hecho si se fijan en el dibujo, al mezclar cian con magenta podemos obtener azul, sin embargo si compramos pigmento azul no podemos retirarle el componente rojizo para que nos dé cian. Lo mismo sucede con el rojo y el magenta.

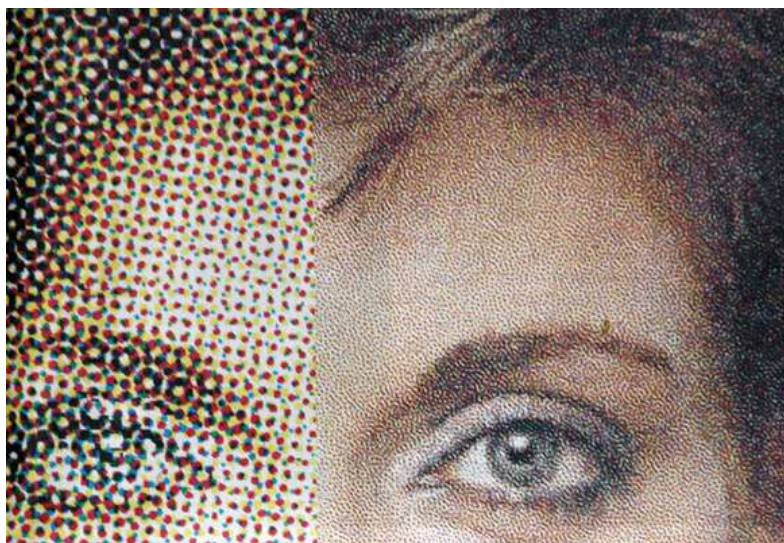
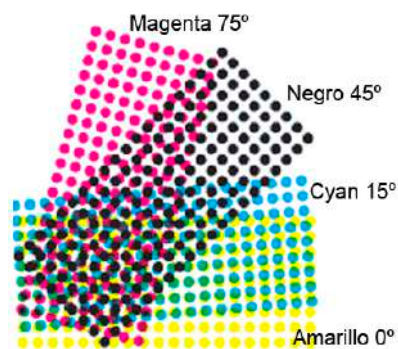
CUATRICROMÍA (cuatro cromos):

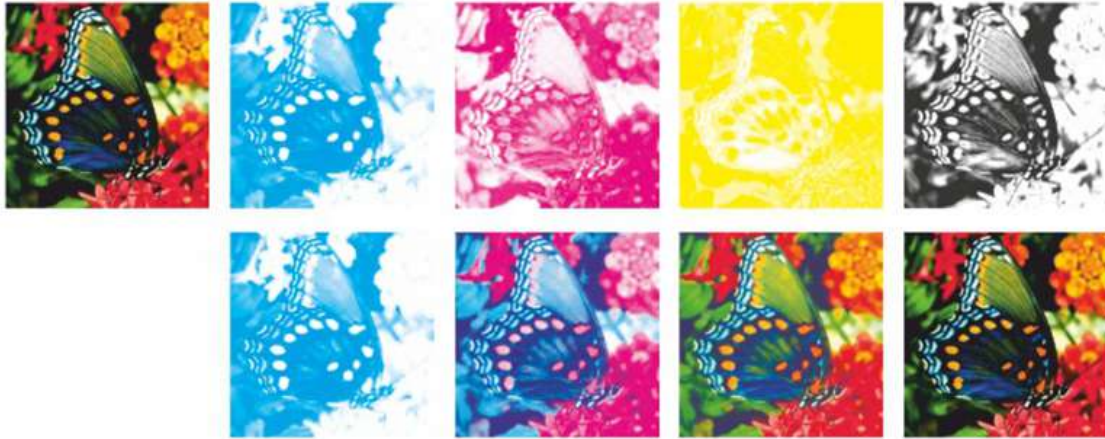
En realidad, como los pigmentos no son perfectos, la suma de cian, magenta y amarillo no resulta en un negro intenso, neutro. Por esta razón en la industria gráfica se agrega el **negro** como **cuarto color básico**.

Entonces, a la combinación de los 4 colores se le llama cuatricromía: CMYK (Cian, Magenta, Yellow, black).



Para reproducir imágenes a color se imprimen estos 4 colores con distinta inclinación de trama, así la tinta negra no tapa a los demás colores, de modo que juntos forman ese patrón en forma de florecita que se conoce con el nombre de **roseta**.



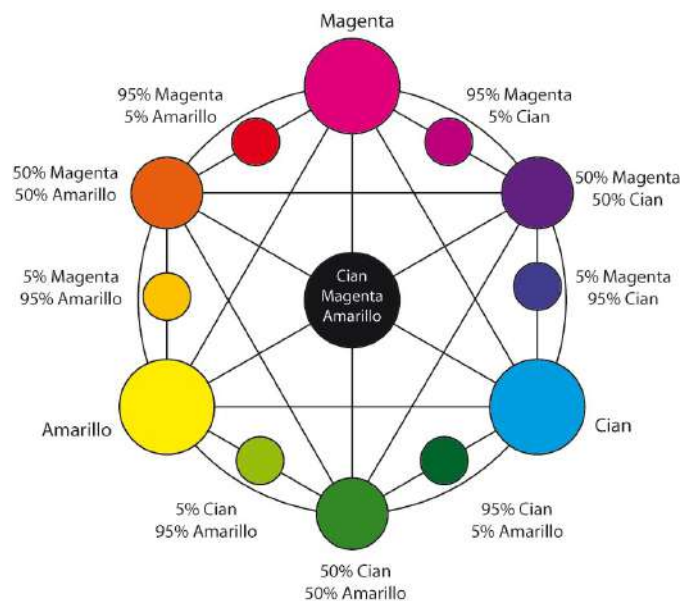


En la imagen podemos ver cómo los colores se van mezclando y generando todos los matices de la imagen original.

El círculo cromático

Para explicar la teoría del color y comprender cómo se relacionan los colores entre sí, se utiliza el círculo cromático.

A pesar de que puede ser diseñado de diversas maneras, los principios de combinación y ordenamiento de los colores es el mismo



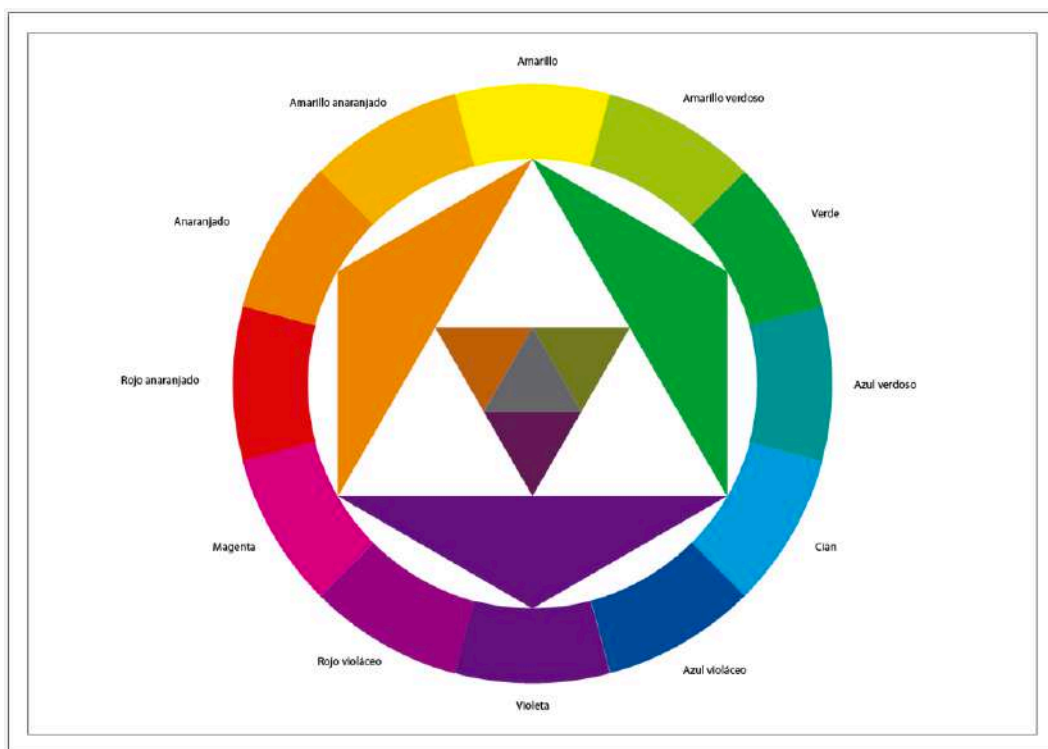
En todo círculo (u otro esquema) cromático vamos a tener la presencia de los colores primarios, los secundarios y terciarios como base. En realidad no importa en dónde se ubiquen los primarios, lo importante es el orden de los colores que salen producto de la mezcla de primarios, es decir, secundarios y terciarios.

Colores primarios: Son colores puros, no se pueden obtener por mezcla de otro color. En la industria gráfica son el amarillo, magenta y cian.

Colores secundarios: Se obtienen por la mezcla de primarios entre sí. Son el verde, anaranjado y violeta.

Colores terciarios: Se obtienen mezclando un primario con su secundario próximo. Son 6: rojo anaranjado, rojo violáceo, azul violáceo, azul verdoso, amarillo verdoso y amarillo anaranjado. Ojo que a pesar de que los primarios sean magenta y cian, al momento de mezclarse para formar un terciario, no le dan su nombre al terciario y directamente se llaman rojo violáceo o azul verdoso por ejemplo.

Colores cuaternarios: Se llaman también colores tierra y se obtienen mezclando los terciarios entre sí. Son 3: Verde cuaternario, violeta cuaternario y anaranjado cuaternario.



Los atributos del color

Matiz: También le llaman tono. Es la cualidad por la que se identifica un color, se usa como sinónimo de color o tinte.

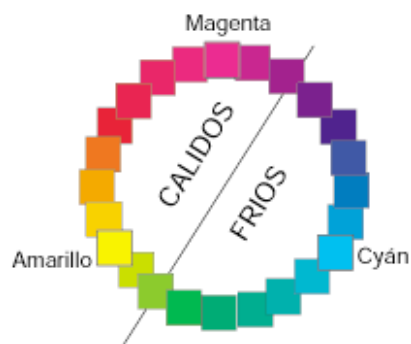
Saturación: Es el grado de pureza de un color. Cuanto más saturado, más puro. Los colores menos saturados son los grises o colores **neutros**. Cualquier color puede desaturarse (o volverse neutro) añadiéndole blanco, negro, gris o su complementario.

Luminosidad: También se llama brillo o valor. Se refiere a la cantidad de luz que tiene un color. El color más luminoso es el blanco y el menos luminoso el negro.



Clasificación de los colores según su temperatura

Los colores nos transmiten sensaciones térmicas y psicológicas, de ahí que se pueden clasificar en **cálidos y fríos**.





Colores Cálidos:

Se asocian con la **luz del sol, el fuego y el otoño**. Aproximadamente van del magenta al amarillo verdoso en el círculo cromático. En realidad la sensación térmica es relativa y comparativa, pero en general cuanto más anaranjado tenga un color en su composición, más cálido se percibirá.

Psicológicamente los colores cálidos expresan aproximación, recogimiento, intimidad, estrechez personal, dinamismo, entusiasmo y también peligro.

Colores Fríos:

Se asocian con la **luz de la luna, el agua, hielo y el invierno**. Aproximadamente están comprendidos entre el violeta y el verde. Cuanto más azul tenga un color en su composición, más frío se percibe.

Psicológicamente los colores fríos expresan quietud, tranquilidad, lejanía, amplitud, distanciamiento, soledad.

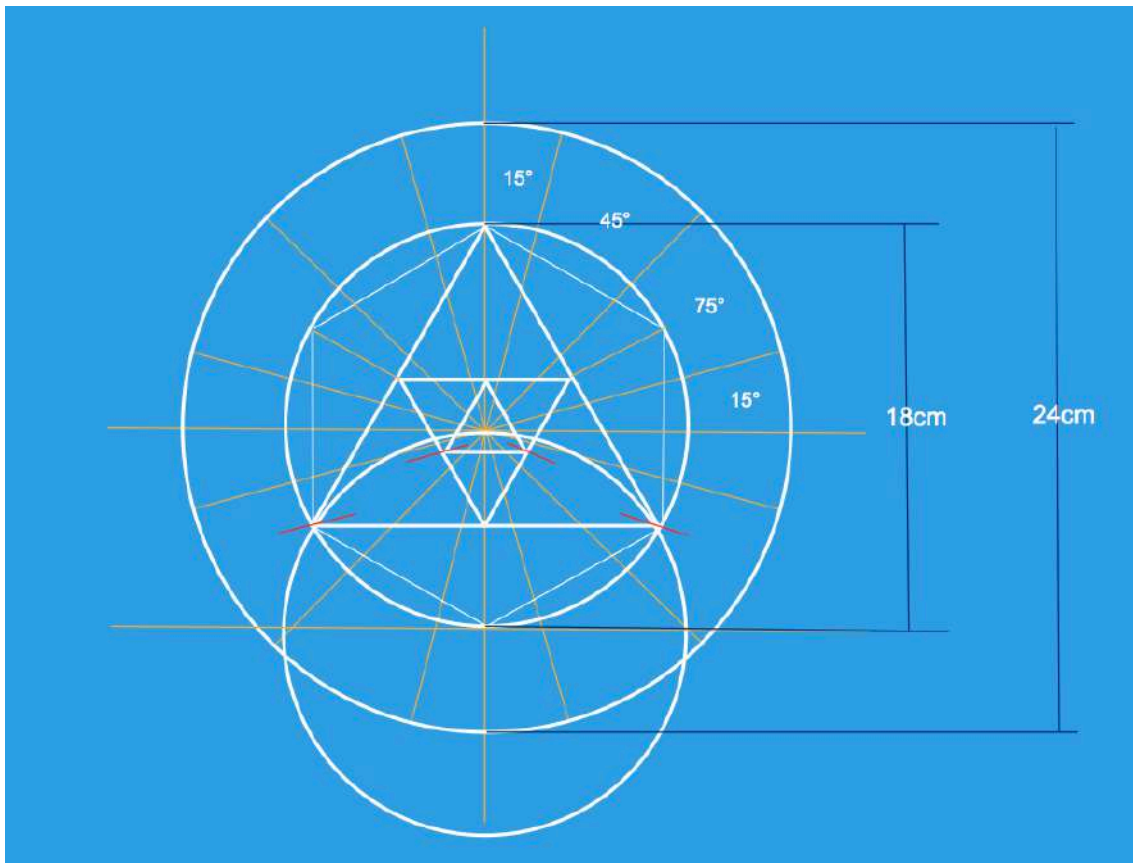
Actividad

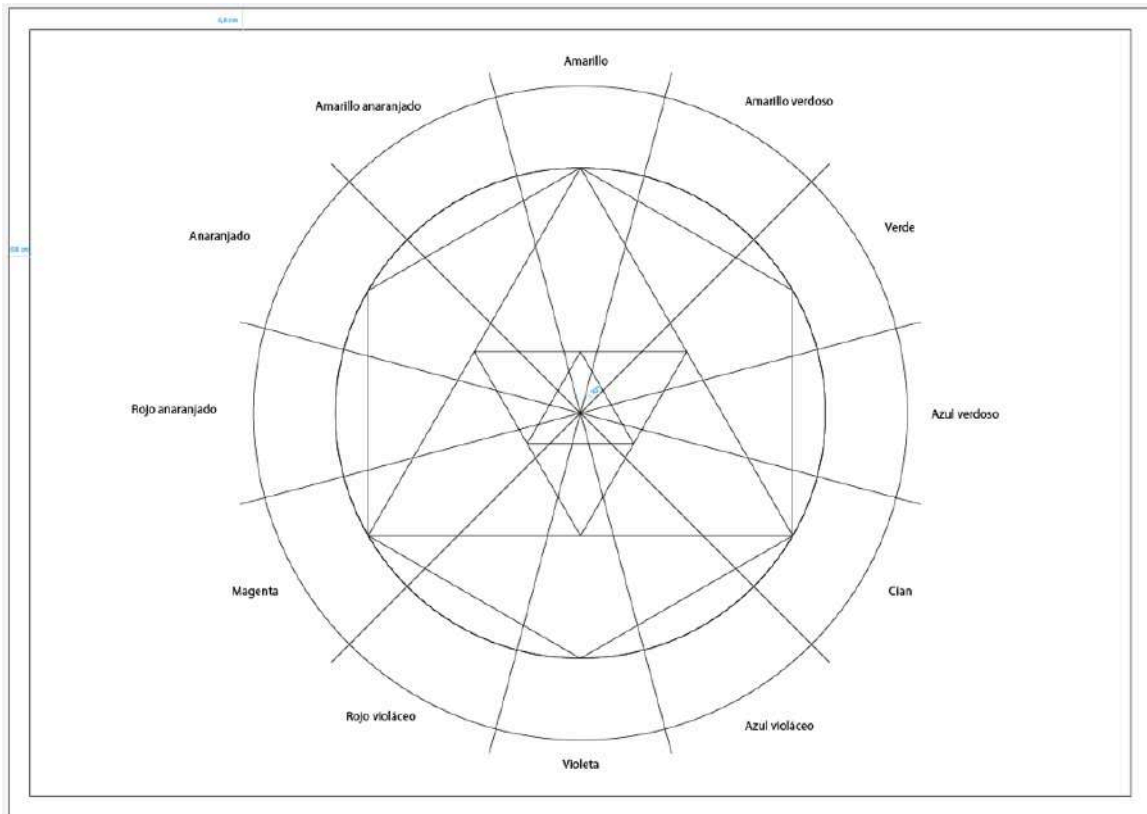
Para comprender la forma en que se mezclan los colores y cómo se relacionan entre sí vamos a elaborar un círculo cromático pintándolo con témperas.

El proceso va a tomar **las próximas 3 clases**, iremos avanzando primero con las mezclas de secundarios, luego terciarios y finalmente cuaternarios que son los que van al medio.

Es importante que los colores producto de las mezclas sean correctos, por eso vamos a revisarlos y si es necesario ajustarlos en clase.

El trazo es el siguiente (también lo envío por correo). Debe ser realizado con lápiz duro para que no quede muy oscuro.





Tarea: Lámina 2. Círculo cromático

Requisitos:

- Cartulina Canson blanca Cagrain formato 44 x 32 cm. Este es el formato inicial para poder pegar y tensar la cartulina en la tabla.
- Técnica: témperas
- Una vez que se ha terminado de pintar, cortarlo en formato A3. Presentarlo con máscara de papel mantequilla y el rótulo en la parte posterior del trabajo.