

# UC – Universidad de Congreso

**Carrera:** Comunicación

**Cátedra:** Diseño y Comunicación Visual I

**Ciclo lectivo:** 2010

**Profesora:** Valeria Sassi

## Apunte 1.

### INTRO: DISEÑO

*“Si se interesa profundamente en su trabajo cada individuo sano tiene una profunda capacidad par desarrollar las energías creadoras de su naturaleza.”*

László Moholy-Nagy (La Nueva Visión. Principios Básicos del Bauhaus. Editorial Infinito, Bs As, 1985)

### NOCIONES DE DISEÑO:

Es una actividad proyectual interdisciplinaria determinada en primer lugar por la existencia de un problema a resolver, un fin, una intención, un propósito; y en segundo lugar por el proceso de concepción que implica, el plan mental, el programa para llegar a una solución.

El diseño no es la expresión final de una forma visible, sino todo el proceso de creación y elaboración por medio del cual el diseñador traduce un propósito en una forma a través del uso de cierta metodología.

Considerando método como un intento de garantía contra el error. En la ascención gradual de lo más simple a lo más complejo, está su secreto.

### Procesos mentales básicos del pensar:

Facilita la tarea de canalizar las ideas conocer los procesos básicos del pensar: Intuición (entendida como una forma de inteligencia que nace de la razón y como decía Descartes es un estado evolutivo del pensamiento inteligente) y Deducción (toda conclusión derivada de otras cosas conocidas con certeza), e Inducción (proceso mental que saca de los hechos particulares una conclusión general).

“Es en síntesis una estrategia y una táctica de la mente que se moviliza desde que se inicia la decisión de gestar un objeto útil hasta que se logra su concreción final, atravezando todos los pasos o instancias requeridas para lograr que una forma cumpla su propósito, una forma que funcione.”

Como dice Juan Bautista Lamarck “la forma sigue a la función” . O mejor aún, como lo expresa Wright, “la forma y la función son una”.

El diseño gráfico es una profesión cuya actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados. Esta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos. También se conoce con el nombre de "diseño en comunicación visual", debido a que algunos asocian la palabra gráfico únicamente a la industria gráfica, y entienden que los mensajes visuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación, y no solo los impresos.

La pieza gráfica es algo más que la suma de elementos, aunque para poder conseguir poder comunicar un mensaje de forma efectiva resulta óptimo conocer a fondo los diferentes recursos gráficos a disposición y las diversas formas de relación entre los mismos.

### **Acto creativo:**

En estas instancias es donde interviene el concepto de *lo creativo* que implica la tarea de encontrar estas nuevas relaciones entre elementos conocidos por ej, considerando que la persona creativa es inteligente, y la persona inteligente es creativa, en la medida en que convengamos que inteligencia es la capacidad de adquirir conocimientos y relacionarlos.

El acto creativo es el núcleo Gestor del proceso de diseño pero los actos Creativos de por si, no constituyen necesariamente diseño.

El resultado final es una unidad por sí misma, aunque esté compuesto por multitud de elementos diferentes e individuales que, relacionados, componen una obra final única que va más allá de la suma de las partes que la conforman.

Como mencionamos anteriormente toda obra de comunicación visual está definida por la necesidad de transmitir un mensaje específico. Un diseñador gráfico no es un creador de formas, sino un profesional que mediante un método específico (diseño) construye mensajes (comunicación) con medios visuales (grafismos). No es el creador del mensaje, sino su intérprete o traductor.

Esta información cuenta para ser representada con diversos elementos gráficos, muchos y variados, entre los más básicos:

Elementos gráficos simples: puntos y líneas de todo tipo (libres, rectas, quebradas curvas, etc.)

Formas geométricos, con contorno o sin él: polígonos, círculos, elipses, óvalos, etc.

Tipografía: letras de diferentes formas y estructura, utilizadas en mensajes textuales o gráficos

Gráficos compuestos: iconos, infografías, etc

Ilustraciones

Fotografías

Estos elementos básicos se combinan mediante distintos tipos de relaciones espaciales:

- Las agrupaciones: conjuntos de elementos relacionados mediante proximidad, semejanza, continuidad o simetrías.
- La forma: forma de cada elemento gráfico aislado y de las agrupaciones de elementos.
- Los contornos: partes límites de los elementos, que permiten distinguirlos de los demás y del fondo, pudiendo estar definidos mediante border, cambios de color o cambios de saturación.
- La ubicación: lugar que ocupa cada elemento gráfico o agrupación de ellos en el espacio del grafismo.
- El tamaño: tamaño relativo de cada elemento gráfico respecto los que le rodean. Escalas.
- El color: color de cada elemento individual, colores de cada agrupación de elementos, conjunto total de colores usado en un grafismo, disposición relativa de los elementos con color y armonía entre colores.
- El contraste: intensidad de visualización de cada elemento con relación a los que le rodean y al grafismo completo.
- El equilibrio: cada grafismo conlleva un sistema de referencia espacial que consigue un nivel de equilibrio mayor o menor.
- La simetría : disposición espacial regular y equilibrada de los elementos que forman la composición gráfica.

Los diferentes elementos de un grafismo son percibidos por el destinatario de acuerdo con la influencia que ejercen cada uno estos conceptos a nivel individual, grupal y total. Pero la unión de ellos, la obra gráfica, es una entidad comunicativa individual y completa, cargada de complejos elementos humanos asociados con el lenguaje, la experiencia, la edad, el aprendizaje, la educación y la memoria.

.....  
BIBLIOGRAFIA DE REFERENCIA.

- Gonzales Ruiz, Estudio de Diseño, Capítulo 1 "La creación proyectual"
- Jorge Frascara, Tipografía nro 50, art. "La desmaterialización del diseño".