CBS

Colegio Bautista Shalom

Diseño y Expresión Gráfica
Quinto BADG
Primer Bimestre

Contenidos

¿QUÉ ES EL DISEÑO?

- ✓ TIPOS DE DISEÑO.
- ✓ ¿QUÉ ES DISEÑO GRÁFICO?
- ✓ DISCIPLINAS QUE SE RELACIONAN CON EL DISEÑO VISUAL.
- ✓ EL PROCESO DE DISEÑO.

CONCEPTOS BÁSICO DE DISEÑO.

- ✓ CROMÁTICO – ACROMÁTICO.
- ✓ ELEMENTOS CONCEPTUALES: PUNTO, LÍNEA, PLANO, VOLÚMEN, TEXTURA.
- ✓ ELEMENTOS VISUALES: FORMA, TAMAÑO, COLOR, DIRECCIÓN, POSICIÓN ESPACIO Y GRAVEDAD.
- ✓ FORMAS: ORGÁNICAS, GEOMÉTRICAS, VERBALES, ETC.
- ✓ INTERRELACIÓN DE FORMAS.
- ✓ MÓDULO Y ESTRUCTURAS: REPETICIÓN, SIMILITUD, GRADUACIÓN, RADIACIÓN.

INFORMACIÓN (INCLUÍDA EN ESTE DOCUMENTO EDUCATIVO) TOMADA DE:

Sitios web:

1. *http://definicion.de/diseno/*
2. *http://www.significados.com/diseno/*
3. *http://www.uacj.mx/IADA/DD/LDG/Documents/LECTURAS%202014/Lectura%20del%20Mes%20-%20Enero2014%20-%20Definicion%20de%20Diseno.pdf*
4. *http://www.significados.com/diseno/*
5. *http://www.visocym.com/2015/06/10/diferentes-tipos-de-dise%C3%B1o-y-sus-categorias/*
6. *http://blogvecindad.com/proceso-del-diseno-grafico/*
7. *http://www.fotonostra.com/grafico/escalascolores.htm*
8. http://viridianasalper.com/escala-de-colores/
9. *http://lenguajeartisticocep70.blogspot.com/2011/09/el-punto.html*
10. *http://redgrafica.com/El-punto-y-la-linea*
11. *http://arsvisui.blogspot.com/2012/03/punto-linea-y-plano.html*
12. *http://www.ecured.cu/Volumen_(Artes_Visuales)*
13. *http://www.aulafacil.com/cursos/l7986/secundaria-eso/dibujo-lineal-secundaria/educacion-plastica-y-visual-1-eso/la-textura*
14. *http://www.arts4x.com/spa/d/forma/forma.htm*
15. *http://mimente.com.mx/blog/conceptos-formales-o-elementos-del-diseno-visuales/*
16. *http://mumng.blogspot.com/2013/01/principios-de-diseno-forma-color-tamano.html*
17. *http://patogiacomino.com/2013/06/28/los-elementos-basicos-del-lenguaje-visual-escribiendo-imagenes-parte-1-de-2/*
18. *https://dimecreatividad.wordpress.com/2012/06/12/elementos-basicos-de-la-comunicacion-visual/*
19. *https://elrehilete.wordpress.com/tag/elementos-de-relacion/*
20. *http://ensayosuarcarolinatorres.blogspot.com/2013/02/figuras-geometricas-y-organicas.html*
21. *http://mariblleduca.blogspot.com/2011/06/superponer.html*
22. *https://adelossantos.files.wordpress.com/2011/08/gradacionyradiacion.pdf*

NOTA: conforme tu catedrático/a vaya avanzando con el contenido del presente curso, te indicará la actividad o ejercicio a realizar. Sigue sus instrucciones.

¿QUÉ ES DISEÑO?

La palabra diseño se refiere a un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en un soporte material, antes de concretar la producción de algo. El término también se emplea para referirse a la apariencia de ciertos productos en cuanto a sus líneas, forma y funcionalidades.

El concepto de diseño suele utilizarse en el contexto de las artes, la arquitectura, la ingeniería y otras disciplinas. El momento del diseño implica una representación mental y la posterior plasmación de dicha idea en algún formato gráfico (visual) para exhibir cómo será la obra que se planea realizar. El diseño, por lo tanto, puede incluir un dibujo o trazado que anticipe las características de la obra.

Al diseñar, la persona no sólo tiene en cuenta aspectos estéticos, sino también cuestiones funcionales y técnicas. Esto exige a los diseñadores estudios, investigaciones y tareas de modelado que le permitan encontrar la mejor manera de desarrollar el objeto que pretenden crear.

El diseño es traza, delineación con el fin de proyectar un objeto u obra. También, es la disciplina que se encarga de la creación de obras u cosas como edificios, figuras, entre otros.

La palabra diseño está tomada del italiano, pero en castellano existe la palabra "designio", cuyo origen proviene del latín "designare", compuesta por "de" y "signare" que significa "dar nombre o signo a algo", de igual forma, proviene la palabra diseñador.

En el momento de diseñar, el individuo toma en cuenta los aspectos estéticos y los asuntos funcionales, para ello debe de tener en cuenta las siguientes etapas: observar y analizar el medio en el cual se desenvuelve el ser humano, evaluar las necesidades del individuo, planear y proyectar con el fin de solucionar la necesidad del sujeto a través de maquetas, planos, entre otros y, por último ejecutar la idea plasmada en la fase anterior.

Asimismo, diseño es la disposición de los colores o dibujos que ofrecen las características de un animal.

El diseñador, es la persona o individuo que se dedica profesionalmente al diseño con el compromiso de desarrollar una cosa, producto o idea.

TIPOS DE DISEÑO

Hablar de diseño, no es hablar de una acción en particular, sino de todo aquello que conforma una nueva visión en cuanto a la creación de objetos. El diseño se aplica, en todos los ámbitos y por todos lados. Dentro del mundo digital, en internet. Diseño publicitario, revistas, periódicos, libros, manuales. Diseño en nuestro mobiliario, una silla, un mueble. Diseño en el mundo multimedia, el cine, televisión, videos, musicales, trailers, y demás efectos especiales.

A continuación te presentamos una lista de los diferentes tipos de diseños y la acción que ejerce cada uno:

- Diseño Arquitectónico: Proyectar espacios habitables para el ser humano: edificios, parques, plazas públicas, casas.
- Diseño de Espacios: Se ocupa de realizar proyectos de uso y adecuación de los espacio de acuerdo a necesidades específicas de su utilidad: comercial, habitacional, educativa, laboral.
- Diseño Industrial: Proyecta objetos de producción industrial para el uso humano desde una cuchara hasta la carrocería de un automóvil o el fuselaje de un avión, pasando por muebles, herramientas, artefactos.
- Diseño Gráfico: Reproducir mensajes visuales significantes: logotipos y marcas, carteles, revistas, portadas de libros, sitios web.
- Diseño de Moda: Proyectar y realizar prendas y accesorios para vestir: ropa, zapatos, joyería.
- Diseño Textil: Combinación de algunos métodos del Diseño Gráfico con algunos otros de Diseño Industrial y Diseño de Modas, consiste en concebir y configurar telas y patrones para la industria textil: estampados, hilados, bordados, fibras.
- Diseño Interactivo: Enfocado al diseño de interfases digitales y software.

Categorías de diseño gráfico:

- Diseño Editorial: Creación de productos impresos, en especial revistas, periódicos y libros.

- Diseño Corporativo: Creación de logotipos, marcas e identidad visual de compañías, personas, organizaciones y productos.

- Diseño de Exposición:Creación de stands de exposición para tiendas, ferias, convenciones, actividades culturales y museos y galerías.

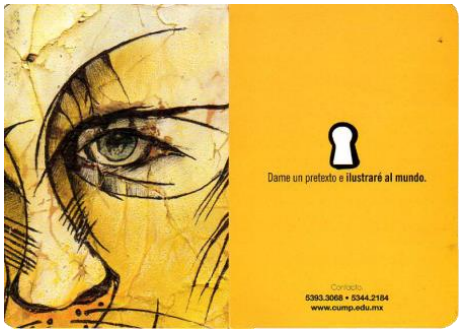
- Diseño de Arte: Producción escénica, fímica y TV y tiene que ver con el diseño de escenografías y estilos visuales de producción.

- Diseño Publicitario:
  Objetos de comunicación visual relacionados con la promoción y difusión de mensajes comerciales.

- Diseño Digital:
  Desarrollo y creación de imágenes mediante medios digitales.

- Diseño Fotográfico:
  Creación de imágenes mediante medios fílmicos: fotografía y cine.

- Diseño de Ilustración:
  Aplica técnicas y métodos de las artes plásticas a la creación de imágenes para ilustrar conceptos específicos en cualquier canal de comunicación.

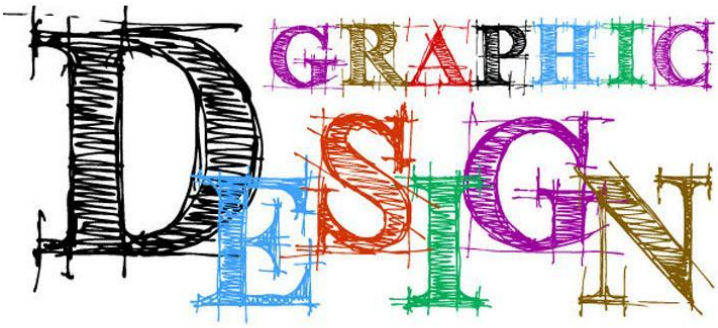


Bueno es el SEÑOR para los que en Él esperan, para el alma que le busca. Lamentaciones 3:25

¿QUÉ ES DISEÑO GRAFICO?

Según Alejandro Tapia Mendoza define el diseño gráfico se define como:

Disciplina social y humanística; el arte de concebir, planear y realizar las comunicaciones visuales que son necesarias para resolver y enriquecer las situaciones humanas. Directamente anclado en el universo de la vida urbana y del desarrollo tecnológico, el diseño gráfico no se ciñe a técnicas, métodos o teorías determinadas, sino que es el arte de deliberar sobre ellas y sobre la innovación, para crear escenarios donde la producción de imágenes incide sobre la vida de la gente, sus conductas de consumo, sus hábitos de lectura y sus necesidades de información. Su núcleo epistemológico se halla entonces en la retórica, pues ésta es el arte de la deliberación para la persuasión, sólo que proyectada aquí al escenario de la producción y de la imagen, y no sólo de las palabras. Ello significa también que el diseño gráfico es una disciplina teórico-práctica, es decir que parte de conceptos y de lugares de pensamiento, se ajusta a las condiciones situacionales y su propósito es regular favorablemente la relación del hombre con su medio ambiente, con la cultura, las creencias y con las instituciones, de un modo práctico, eficiente y significativo.



El diseño gráfico también conocido como diseño en comunicación visual es una disciplina y profesión que tiene como fin realizar, proyectar, idear mensajes con objetivos claros y determinados a través de la imagen.

El diseño gráfico se observa en diversas áreas como: el diseño publicitario, el diseño editorial, el diseño de identidad corporativa, el diseño multimedia y web, diseño tipográfico, la cartelería y señalética, entre otros.

DISCIPLINAS QUE SE RELACIONAN CON EL DISEÑO VISUAL

FOTOGRAFÍA

Las fotografías representan de modo excepcional el mundo real que nos rodea. Una ilustración puede resultar bella, un icono, significativo; pero ninguno de estos elementos causa tanto impacto visual en el espectador como una fotografía adecuada al tema.

Con el uso de los programas de retoque de imágenes es posible modificar el aspecto de una fotografía, aplicarle filtros, realizar montajes, etc. Con ello se consiguen magníficas composiciones que permiten complementar en gran medida el mensaje que se desea transmitir.

Además, con el abaratamiento de las cámaras fotográficas digitales es posible hacer cientos de fotografías sobre un mismo tema por un precio minúsculo, lo que va a permitir al diseñador elegir aquella o aquellas que mejor se adapten al trabajo que tiene entre manos.

CARTELERÍA

El diseño de carteles, posters o afiches tiene como función principal anunciar y comunicar de manera rápida y directa llamando la atención del consumidor. Del cartel se desprenden aplicaciones como anuncios de revista o espectaculares, entre otros, que utilizarán los mismos elementos, y normalmente se emplean para la promoción de productos, servicios, eventos, exposiciones.

Para que un cartel cumpla con su función, debe llamar la atención del consumidor de manera rápida con el objetivo de que el mensaje pueda ser transmitido eficazmente. En nuestra agencia logramos el impacto visual en el consumidor que asegura la recepción del mensaje de manera concreta.

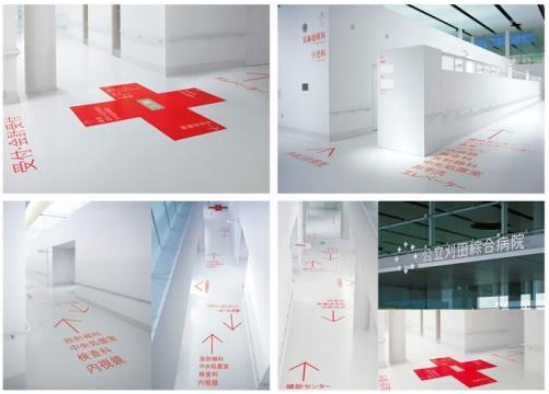
SEÑALÉTICA

La señalética es una disciplina del diseño gráfico , relacionada con la comunicación y la información que estudia y desarrolla un sistema de comunicación visual reducido a un conjunto de señales o símbolos gráficos sintéticos y de fácil comprensión, que cumplen la función de guiar, orientar u organizar a una persona o conjunto de personas en aquellos puntos o lugares donde se prestan servicios o se planteen dudas acerca del comportamiento. Así pues, entendemos por señalética todo sistema de información, inequívoco y prácticamente instantáneo, que facilita y ordena la distribución de su público, ofreciéndose de manera optativa según el interés de cada uno de los que forman su público.

La Señalética NO:

- Es un soporte de marcas comerciales.
- Es sofisticada ni compleja. No pretende reproducir la realidad.
- Es un código cuyo interpretante deba tener un conocimiento especializado del mismo.
- Utiliza complejas combinaciones de colores o de tonos.
- Emite varios mensajes a la vez.
- No publicita, sino que informa y da servicio.

La señalética es una actividad que consigue que tanto la cualidad estética del diseño como la funcional se mezclen y se distingan al mismo tiempo. La necesidad de que la señalética deba ser fácilmente comprensible para cualquier usuario hace que su creación sea proporcionalmente exitosa y gratificante según los usuarios la encuentren, efectivamente, funcional.



ANIMACIÓN

La palabra animación viene del latín anima que quiere decir alma o espíritu; mientras que el verbo animar significa dar vida, por lo que es un arte en movimiento, y es un arte poderoso para la comunicación, pues trasciende barreras de lenguaje y culturales siendo su misión comunicar, armonizar, entretener, educar e informar. Es un arte creativo y mágico que enlaza en movimiento una serie de dibujos como si cobraran vida.

ILUSTRACIÓN

Se denomina ilustración al dibujo o imagen que adorna o documenta el texto de un libro.

Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos. Un buen punto de partida son los manuscritos medievales. Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales, a diferencia de las imágenes pintorescas y espaciales que tratan de captar la tercera dimensión.

EL PROCESO DE DISEÑO

El método de diseño se puede dividir en 5 partes: **1.** Orden, **2.** Descubrimiento, **3.** Diseño, **4.** Desarrollo, **5.** Aplicación.

ORDEN

El orden puede tener dos aspectos el primero es concentrarse en el proyecto; el segundo es el compromiso de seguir un método de diseño.

El concentrarse significa escuchar nuestra intuición al buscar nuevas ideas o soluciones alternas y escuchar las necesidades y o deseos del cliente. El compromiso es tener paciencia para encontrar la solución ideal del proyecto, completar la búsqueda de cada solución y complementar con auto crítica en cada paso del proceso.

DESCUBRIMIENTO

Debemos saber acerca del proyecto, conocer la compañía, su gente, productos y servicios, diseños anteriores, reputación, estudios de mercado, premios, alianzas y sus competidores.

Desarrollaremos nuestro método propio de aprendizaje, crearemos cuestionarios, utilizaremos sus productos o servicios, cuestionaremos a su competencia o a las personas que saben de ellos.

DISEÑO

El diseño combina una habilidad casi instintiva para reconocer y crear patrones creativos, formula metas y crea estrategias para lograrlas. No se debe temer a la "idea en blanco" si se conoce al cliente y lo que hace seguramente tendremos algo para empezar.

El diseño comienza con una idea, ésta idea se adaptará a las metas deseadas y las circunstancias actuales. Para comenzar se encontrará la estrategia a seguir y lograr lo que el cliente pretende, ya sea expandir el mercado, afianzar una marca o iniciar un producto.

El estudio de la empresa determinará la forma de desarrollo y nos dará ciertas claves visuales. Hablamos del presupuesto y tiempo de entrega. Los elementos de diseño pedirán una cierta tipografía, colores, formas y texturas. En nuestro tiempo es imprescindible la comunicación y trabajo en equipo. Tendremos pláticas con la gente envuelta en el proceso, con el cliente, fotógrafos, ilustradores, programadores, buró de servicio, departamento de marketing, etc.

Tarde o temprano llegará el momento en que las decisiones de diseño recaerán solo y exclusivamente en el diseñador. Se crearán bocetos de algunas ideas. Algunos funcionarán otros no, pero ese ejercicio nos llevará a diferentes soluciones, que al final se desecharán o escogerán. Buscaremos un ambiente que nos inspire, estimule y relaje. Estaremos inmersos en nuestro trabajo, buscaremos referencias visuales, así como referencias externas como el cine, los libros, el teatro, la naturaleza, etc.

Al irse desarrollando los bocetos se crearán patrones en nuestro pensamiento visual. Seguiremos esas ideas hasta el final, trabajaremos en cada una para llegar a la solución ideal. En algún momento se dirigirán a soluciones dramáticamente opuestas, cuando la idea lo amerite. Se buscarán soluciones alternas como girar los objetos a 45 grados; utilizar un acercamiento extremo; virar los colores a sus complementarios; cambiar de una tipografía con patines a sin patines o ajustar el tamaño del formato. Con eso queremos decir que no hay que ser pasivos en la búsqueda de propuestas, al fin y al cabo si las primeras opciones valían la pena regresaremos a ellas.

DESARROLLO

En ésta etapa todas las ideas, estrategias y elementos de diseño comienzan a tomar forma, interactuando como unidad visual. Es gratificante ver que el proyecto está trabajando en forma correcta. También nos presenta nuevos retos, es aquí donde la jerarquía visual requiere de una prueba crucial, donde el proyecto logra sus metas de comunicación o no.

Se deben tomar decisiones de cual elemento es primero, segundo o tercero; ¿la composición está trabajando para destacar uno u otro objeto?; ¿la imagen principal está bien representada?; ¿la ilustración o fotografía dice lo que debe decir acerca del producto o servicio?; ¿el mensaje satisface las necesidades del cliente? No estamos hablando de si nos "gusta" o no, estamos hablando de una decisión crucial, de la diferencia entre si el usuario final entiende el mensaje o se queda a medias. Nos tenemos que preguntar: ¿funciona el mensaje en el diseño¿ y si no funciona preguntarnos por qué no está trabajando. Enfrentar el reto, revisar los componentes del mensaje y componerlos.

APLICACIÓN

En todo momento del proceso de diseño tenemos que contactar a los impresores, el buró de servicio, al webmaster, etc. Con el fin de evitar problemas de compatibilidad, especificaciones técnicas, tiempos de entrega, si se va a reproducir en video, CD ROM, en Internet, etc. Ellos al ser profesionales en su medio, les gustarán que los tomemos en cuenta, con eso evitamos llegar al último minuto con un PDF y que no lo sepan o no lo quieran manejar.

Trataremos de crear un diseño lo mejor posible, con eso aprenderemos de cada trabajo. Tenemos que poner atención a cada línea, cada píxel, cada trazo, nos costará un poco más de tiempo, pero la gratificación de que nos vuelvan a contratar será nuestra mayor satisfacción. Nuestra responsabilidad es crear algo profesional, muy pocos nos pagarán por nuestro "Arte" nos pagará por nuestro tiempo, nuestras ideas y nuestra dedicación.

ESCALAS DE LOS COLORES

El blanco, el negro y el gris son colores acromáticos, es decir, colores sin color. Desde el punto de vista psicológico los tres son colores ya que originan en el observador determinadas sensaciones y reacciones. Sin embargo, desde el punto de vista físico, la luz blanca no es un color, sino la suma de todos los colores.

Si hablamos de colores pigmento, el blanco sería considerado un color primario, ya que no puede obtenerse a partir de ninguna mezcla.

El color negro, por el contrario, es la ausencia absoluta de la luz. Es considerado un color secundario, ya que es posible obtenerlo a partir de la mezcla de otros, aunque no de una manera pura.

El gris, resulta de la mezcla de ambos colores acromáticos por lo que sigue teniendo esta propiedad.

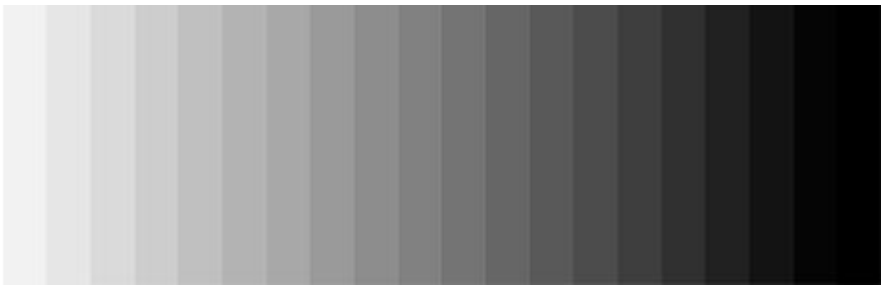
ESCALAS CROMÁTICAS Y ACROMÁTICAS

Las escalas de colores pueden ser cromáticas o acromáticas.

Escala Cromática: Es aquella en la que los valores del tono se obtienen mezclando los colores puros con blanco o con negro, por lo que pueden perder fuerza cromática o luminosidad. Es decir, cambia su tono, su saturación y su brillo.

Escala Acromática: Será siempre una escala de grises, una modulación continua del blanco al negro. La escala de grises se utiliza para establecer comparativamente tanto el valor de la luminosidad de los colores puros como el grado de claridad de las correspondientes gradaciones de este color puro.

Por la comparación con la escala de grises (También llamada escala test), se ponen en relieve las diferentes posiciones que alcanzan los distintos colores puros en materia de luminosidad.



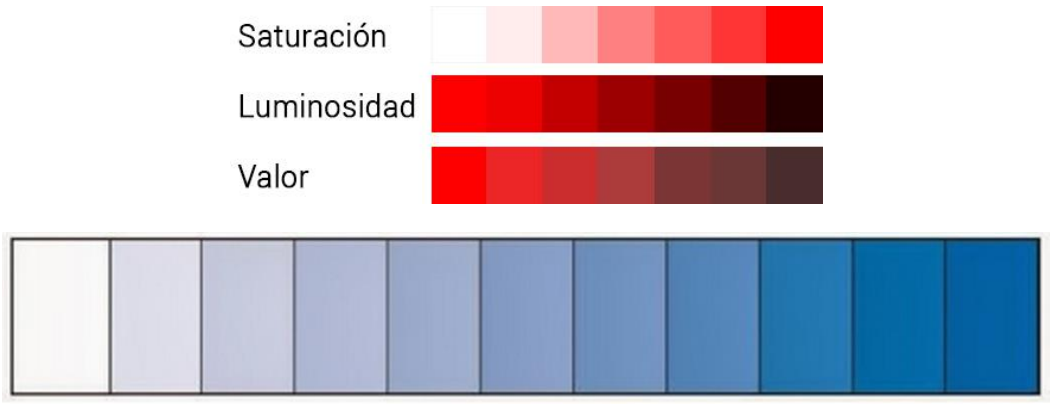
Dicho de otro modo, podemos comparar los grados de luminosidad y claridad de los colores puros que la forman.

GAMAS DE COLORES

Definimos como gamas de colores a aquellas escalas formadas por gradaciones que realizan un paso regular de un color a otro. Por ejemplo, de un color puro hacia el blanco o hacia el negro, de una serie continua de colores cálidos a fríos o una sucesión de diversos colores. Pueden ser monocromas, cromáticas o polícromas.

ESCALAS MONOCROMAS

Son aquellas en las que hay un solo color y se forman con todas las variaciones de este color, bien añadiendo blanco, negro o gris como mezcla de ambos.



Escala monocromática

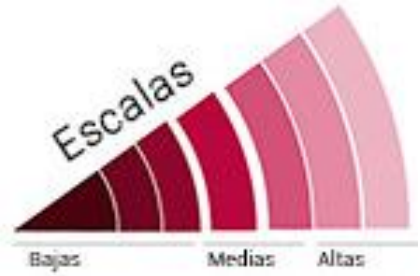
Dentro de las escalas monocromas diferenciamos:

1. **La Escala de Saturación**, también llamada escala de blanco. Ésta se da cuando al blanco se le añade un cierto color hasta conseguir una saturación determinada.
2. **Escala de Luminosidad**, también llamada escala de negro. Es cuando al color saturado se la añade solo negro.
3. **Escala de Valor** se produce cuando al tono saturado se le mezclan, al mismo tiempo, el blanco y el negro, es decir, el gris.

ESCALAS CROMÁTICAS

Estas pueden ser escalas altas, medias o bajas.

1. **Altas:** cuando se utilizan las modulaciones del valor y de saturación que contienen mucho blanco dando lugar a composiciones luminosas.
2. **Medias:** cuando se utilizan modulaciones que no se alejan mucho del tono puro saturado del color dando lugar a composiciones algo apagadas.
3. **Bajas:** cuando se usan las modulaciones de valor y luminosidad que contienen mucho negro por lo que las composiciones resultarán oscuras.



ESCALAS POLÍCROMAS

Son aquellas gamas de variaciones de dos o más colores. El mejor ejemplo de este tipo de escala es el arco iris.

Escala policromática

ELEMENTOS CONCEPTUALES: PUNTO, LINEA, PLANO, VOLUMEN, TEXTURAS

EL PUNTO

El punto es la base de toda composición plástica, donde el artista hace uso consciente de él durante su trabajo artístico. Es el elemento de expresión plástica más elemental y pequeño.

Estamos habituados a considerarlo redondo pero en realidad puede adoptar formas muy variadas: triangular, cuadrado, ovalado, gota, estrellado, irregular; relleno de color o vacío.

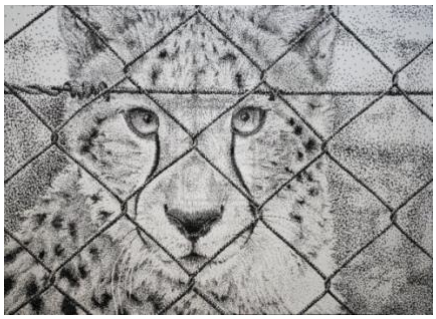
El punto puede tener tamaños muy variados pero si sobrepasa cierto tamaño pasa a considerarse plano.

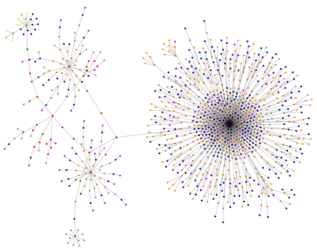
Los puntos se pueden situar muy cerca, concentración, o disponerse alejados, dispersión, de esta manera podemos producir sensación visual de volumen.

Las principales características del punto son:

- Tiene un gran poder de atracción visual, creando tensión sin dirección.
- Cuando se sitúan próximos dos puntos pueden producir sensaciones de tensión o de dirección, creando en la mente del espectador una línea recta imaginaria que los une.
- Si se sitúan diferentes puntos en prolongación sugieren una dirección, un camino, más acentuada cuanto más próximos estén los puntos entre sí.

Cuando se agrupan varios puntos pueden definir formas, contornos, tonos o colores.

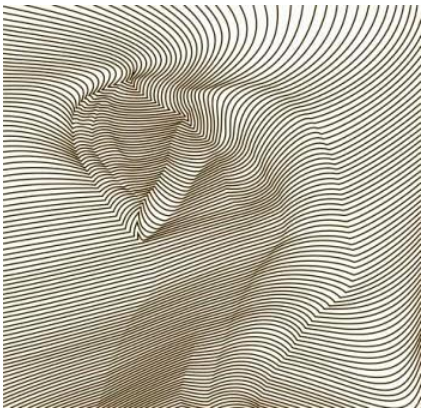


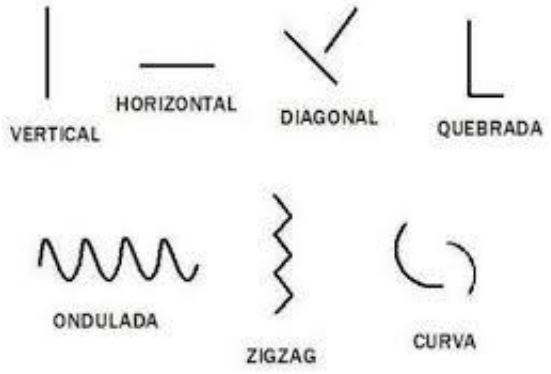


LA LÍNEA

Sirve para conectar dos puntos en el espacio. Podemos definirla como la unión o aproximación de varios puntos. Casi siempre genera dinamismo y definen direccionalmente la composición en la que la insertemos. Su presencia crea tensión en el espacio donde la ubiquemos y afecta a los diferentes elementos que conviven con ella. Puede definirse también como un punto en movimiento o como la historia del movimiento de un punto, por lo cual tiene una enorme energía, nunca es estática y es el elemento visual básico del boceto.

Es un elemento indispensable en el diseño, tiene en el gráfico la misma importancia que la letra en el texto. Sus principales elementos son: la dirección con respecto a la página, su longitud, su grosor o espesor, su forma recta o curva, color.

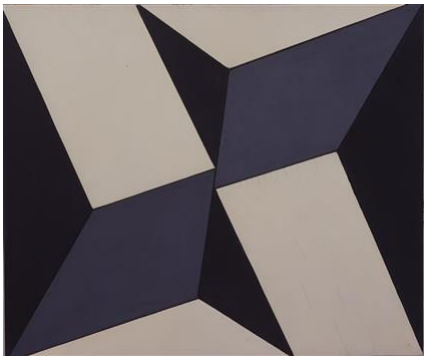


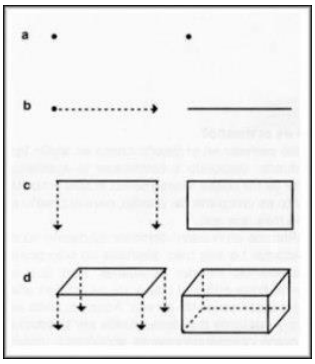


EL PLANO O SUPERFICIE

El recorrido de una línea en movimiento en una dirección distinta a la suya intrínseca, se convierte en un PLANO. Tiene largo y ancho pero no grosor. Tiene posición y dirección. Define los límites extremos de un volumen. También conocido como ESPACIO.

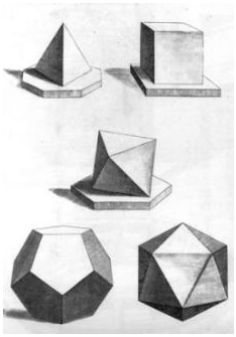
Las superficies pueden ser verticales, horizontales, inclinadas, cóncavas, convexas, torcida, distorsionada, curvada, angular, etc. El plano en el espacio gráfico se presenta en áreas con formas determinadas que percibimos por contraste de figura y fondo o por un contorno lineal. Las variaciones de luminosidad de una superficie pueden producir efectos de luz y sombra.

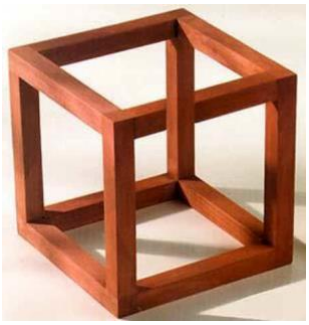


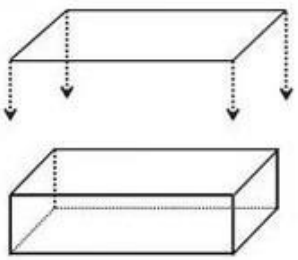


EL VOLUMEN

El recorrido de un plano en movimiento. En una dirección distinta a la suya intrínseca. Tiene posición en el espacio, está limitado por planos, en un plano bidimensional, el volumen es ilusorio. Elemento del lenguaje visual, presente en la variedad de manifestaciones de las Artes Visuales. El volumen de los cuerpos es el resultado de sus tres dimensiones: ancho, alto y profundidad. En escultura, se le llama volumen a una estructura formal tridimensional.







LA TEXTURA

Se entiende por textura el aspecto o rugosidad exterior que presentan las superficies de una materia o de un objeto. Todo material posee en su superficie una textura propia que lo diferencia de otro. La textura puede ser apreciada a través del tacto o de la vista. Nuestras experiencias visuales nos permiten identificar los objetos por el conocimiento de la forma de la textura. Otras veces, necesitamos además tocar la superficie del objeto para completar nuestra información. Podemos crear tres grupos para clasificar los distintos tipos de texturas:

- Visuales y táctiles.
- Naturales y artificiales.
- Orgánicas y geométricas.
- Visuales y táctiles

Las texturas visuales son fotografías o representaciones gráficas sobre papel que podemos apreciar mediante la vista, mientras que las texturas táctiles las percibimos por medio del tacto.

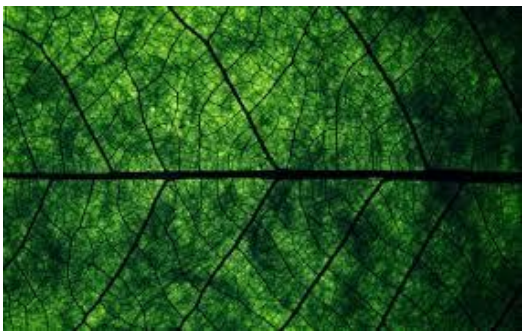
Visual

Táctil

Naturales y artificiales

Las texturas naturales como su nombre indica se encuentran en la naturaleza y su formación obedece única y exclusivamente a leyes naturales. Son ejemplos de algunas de ellas, la corteza de los árboles, las hojas, las piedras, la cáscara de las naranjas, etc...

Las texturas artificiales son las obtenidas por el hombre mediante procesos de manipulación de las texturas naturales. Son ejemplos de este tipo de texturas, la cubierta de una rueda, el chapeado de una puerta, la superficie de revestimiento de las paredes, etc.



Natural

artificial

Orgánicas y geométricas

Las texturas se denominan orgánicas si la distribución de sus elementos se rige por las leyes de la naturaleza, independientemente de que éstas hayan sido manipuladas por el hombre. Por ejemplo, una pastilla de jabón, el aspecto de una esponja, el veteado del mármol... Las texturas se denominan geométricas si la distribución de sus elementos se realiza de forma geométrica. Son ejemplos de ellas, el dibujo del pavimento del suelo, el dibujo que presenta el papel de envolver, el dibujo de unas cortinas.

Orgánica

geométrica

ELEMENTOS VISUALES: FORMA, TAMAÑO, COLOR, DIRECCIÓN, POSICIÓN, ESPACIO Y GRAVEDAD

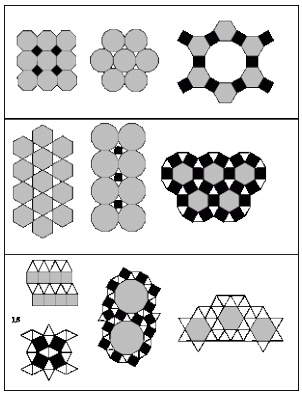
FORMA

La forma es la apariencia de una superficie en contraposición a la materia con que está compuesta. Es el conjunto de líneas y superficies que determinan en contorno o el límite de un producto visual. "Todo lo que pueda ser visto posee una forma que aporta la identificación principal en nuestra percepción" Wucius Wong.

- Tipos de forma (por el contorno):

Orgánicas o naturales

Regulares



Irregulares

Geométricas

- Tipos de forma (por el contenido):

Orgánico o natural

Contenido biológico simulado

Artificial

Contenido no biológico

TAMAÑO

Dimensiones físicas del producto visual y su grado de ocupación física. El tamaño se elige en relación al tamaño del espectador, y hace que el producto sea grande o pequeño.

El tamaño viene dado por cuatro factores:

- ✓ El impacto psicológico en el espectador.
- ✓ Impacto social que genera el colectivo.
- ✓ Manejabilidad en su utilización.
- ✓ Ubicación del producto en el espacio destinado.

El tamaño depende del formato o marco:

- Formato o marco: La observación del producto visual se realiza dentro de un marco y sus límites determinan le escena observada.

Es generalmente rectangular horizontal o vertical.

El marco condiciona la forma y orientación del producto visual.

- Las decisiones en cuanto al formato vienen dadas por:
  Adaptación al soporte.
  Facilidad de lectura.
  Valor comunicativo.

- El marco como campo visual:
  Relación entre formas y composición.
  Angulo de visión o situación del espectador respecto del producto visual.

- El marco de representación:
  Soporte físico sobre el que se presenta el producto visual.
  Físico/límite: Borde o frontera material de la imagen.

COLOR

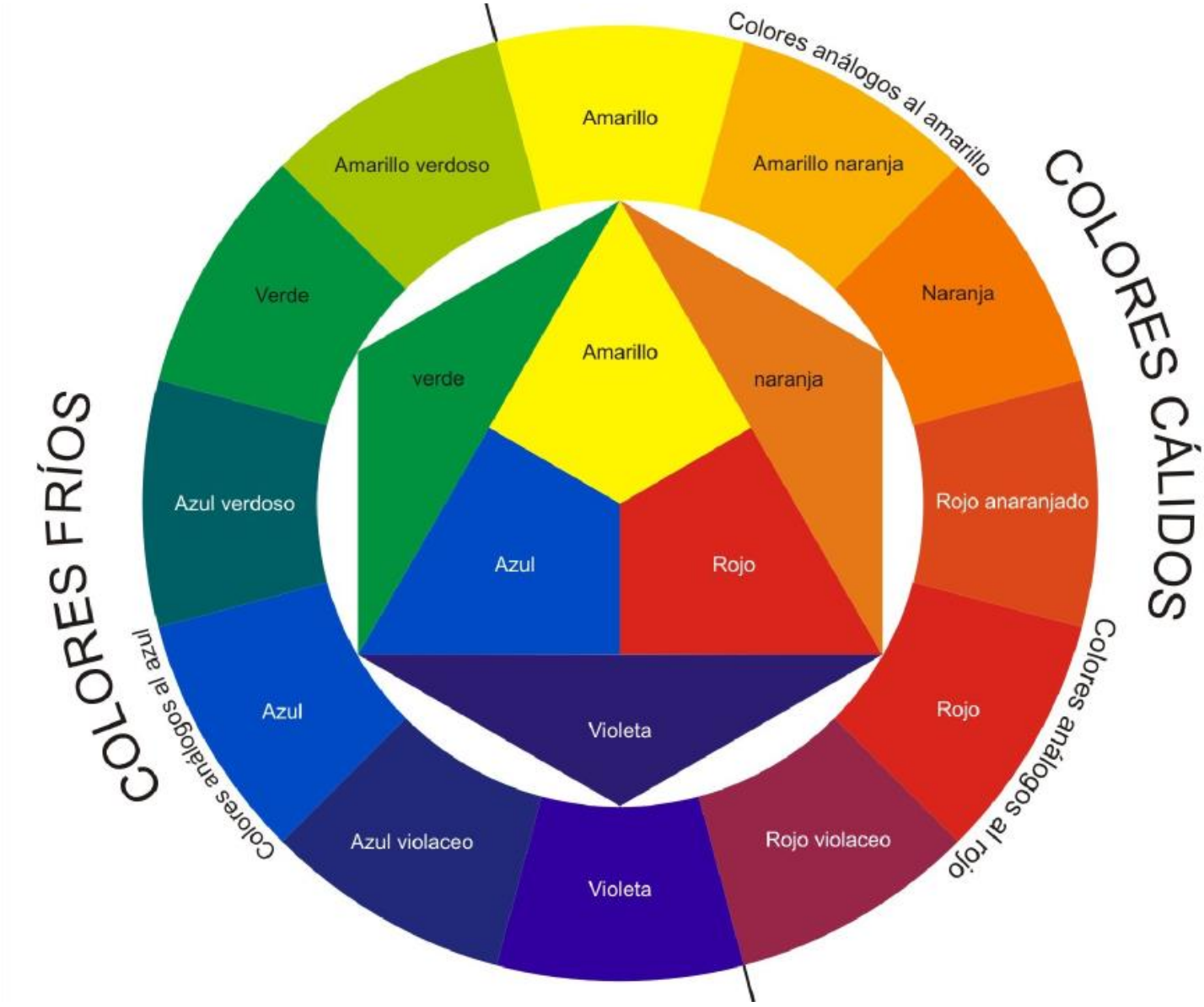
Físicamente el color es el resultado de que un rayo de luz blanca pase a través de una pirámide de cristal esta es la descomposición de la luz en los colores del espectro cromático, para absorber todas las radiaciones excepto su propio color. El color blanco, en este sentido, es el resultado de la superposición de todos los colores. El color negro, en cambio, es lo contrario y se define como la ausencia de color. Cabe destacar que se conoce como colores primarios a aquellos que no pueden obtenerse a partir de la mezcla de otros colores.

Significado de los colores:

El color posee carga de significaciones comúnmente aceptadas. Las convenciones culturales provocan que lo que en unas áreas geográficas exprese luto, en otras se transforma en alegría. Los colores no tienen una traducción exacta aunque se advierte cierta repetición de asociaciones.

1. **Negro:** Lo siniestro, lo desconocido, el misterio.
2. **Gris:** Sugiere comedimiento e inteligencia. Grises son neutros, fríos, sin compromisos ni implicaciones. Transmite desánimo, aburrimiento. Hay quien lo relaciona con el pasado y la vejez.
3. **Blanco:** La luz y el día se emparentan con la pureza, color de la virginidad/ inocencia. Símbolo de la paz y la armonía.
4. **Rojo: Vinculado** con el corazón, la sangre y la vida. Es agresivo, excitante. Implica acción y movimiento. Es un color muy visible, indicador de peligro.
5. **Naranja:** Es rico y extrovertido. Fluorescente es uno de los colores más visibles. Es un color de alarma. Su brillantez aumenta cuando disminuye la luz solar.
6. **Amarillo:** Color reflectante. Tiene un sentido de avance. C olor más visible cuanto más saturado esté. Color de la jovialidad, de la risa y el placer. Es el color del oro y la opulencia. La alegría del amarillo deja paso a cualidades negativas como la traición, la cobardía o egoísmo.

7. **Verde:** Es el color de la naturaleza y la esperanza. Es juventud y fertilidad. Tiene propiedades sedantes y tranquilizadoras. Puede llegar a ser podredumbre y decadencia. Es veneno y los celos son verdes, como los reptiles.
8. **Azul:** Es infinito, noble y grandioso (cielo y mar). Lo azul es bello y majestuoso aunque pasivo. La confianza y la fidelidad son azules. Tiene un componente frio; preciso y ordenado. Si pierde luminosidad tiene un aire triste.
9. **Violeta:** Color del lujo y a ostentación. Del prestigio, la dignidad y la elegancia. El poder evocador lo lleva a representar otros valores: El misterio de la Pasión cristiana, el engaño, el hurto.



Colores primarios: Se llaman colores primarios o fundamentales a los que no se pueden obtener mezclando con otros colores.

Colores Secundarios: Los colores binarios son los que se obtienen con la combinación de los colores primarios, se llaman también colores compuestos.

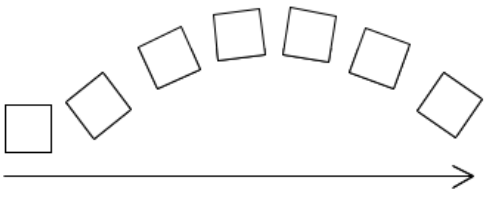
Colores complementarios Ley de complementación: "Todos los colores binarios es complementario de aquel color primario que no intervino en la mezcla".

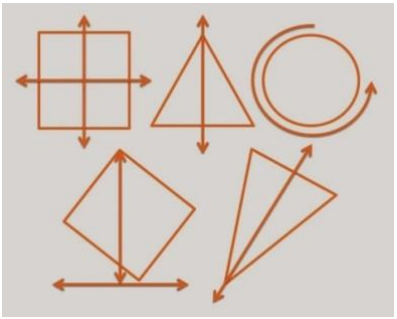
COLORES CÁLIDOS Se llama colores cálidos a aquellos colores que dan sensación de calor o gestos amables; y por supuesto infinitos matices que existen entre ellos y sus extremos con los fríos: amarillo verdoso, rojo violáceo por ejemplo. Los colores cálidos es fácil de notar, son luminosos, limpios y transparentes. Son llamados también colores salientes porque crean la sensación óptica de adelantarse de los demás colores por la fuerte impresión que ejercen sobre la vista. Psicológicamente los colores cálidos se llaman colores alegres, estimulantes, expansivos porque disponen de ánimo a la alegría, los días de sol de verano son alegres por la abundancia de sus colores cálidos.

COLORES FRÍOS Se denominan colores fríos aquel que da la sensación de frío y son fríos aquellos matices intermedios a los que van hacia los extremos con los cálidos. Los colores fríos son opacos, crean la sensación óptica de espacialidad, porque al ser opacos y tensos aparentemente se alejan de la vista y se les llama también colores entrantes porque parecen alejarse en profundidad de los colores cálidos. Los colores fríos influye poderosamente en él ánimo enervándolo.

DIRECCIÓN

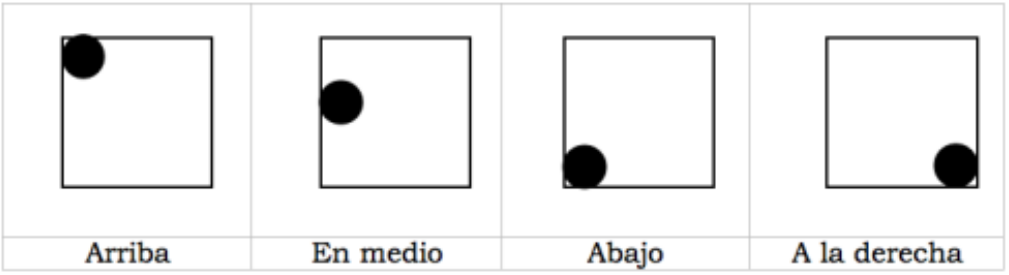
Es aquella trayectoria que siguen nuestros elementos en una composición. Todo contorno básico expresan su propia dirección por ejemplo: el cuadrado representa la dirección horizontal y la vertical, mientras que el triángulo representa la dirección diagonal y por último el círculo que representa la dirección curva.





POSICIÓN

La posición de una forma es juzgada por su relación respecto al campo o a la estructura de diseño.

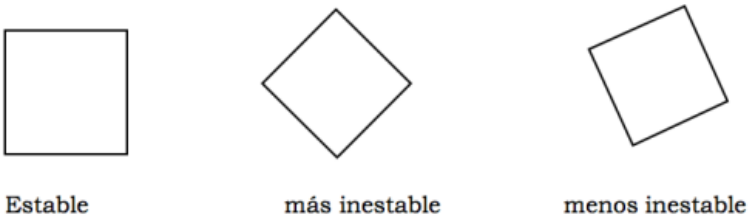


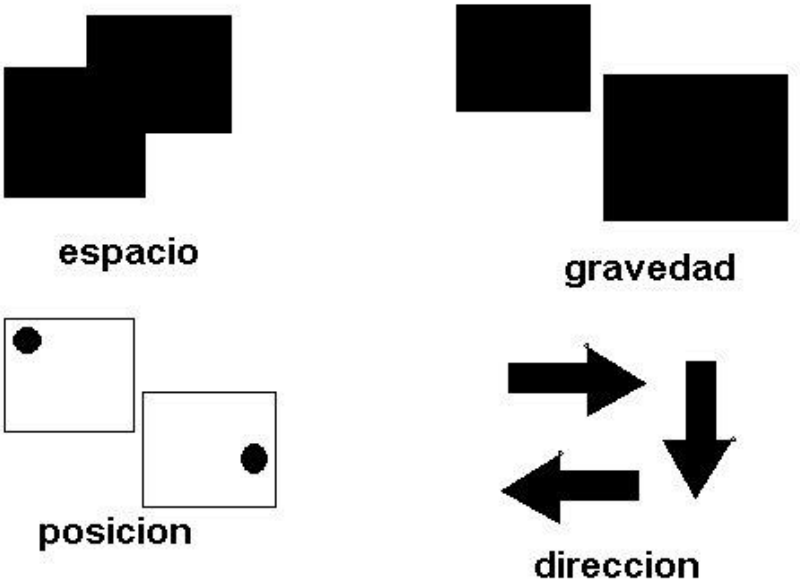
ESPACIO

Las formas de cualquier tamaño, por pequeñas que sean, ocupan un espacio. Así, el espacio puede estar vacío o lleno, liso o ilusorio para sugerir una profundidad.

GRAVEDAD

La sensación de gravedad no es visual sino psicológica, ya que tenemos tendencias a atribuir pesantez o pesadez o liviandad, estabilidad o inestabilidad a formas o a grupos de formas.





FORMAS: ORGÁNICAS, GEOMÉTRICAS, VERBALES

FIGURAS ORGÁNICAS

Estas figuras en comparación de las figuras geométricas las encontramos en la naturaleza son más imperfectas y podemos encontrarlas con formas más libres como las curvas.

Son las figuras que no tienen un orden pueden ser formas más libres en su estructura no hay orden no son completamente rectilíneas, tienen trazos curvos y se caracterizan por su perfil irregular. Los árboles, las montañas, las nubes- o artificiales; por ejemplo, un diseño abstracto para decorar una tela.

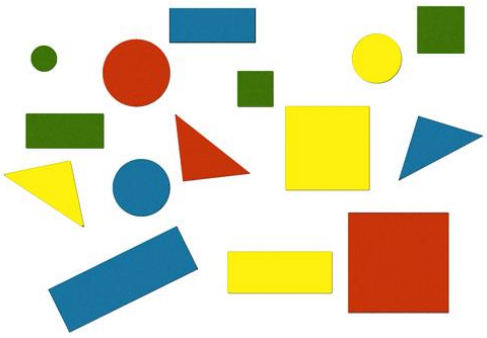
Las formas orgánicas son formas con una mirada natural y un aspecto que fluye y que curva. Por esta razón, a menudo también se refieren como formas curvilíneas. Los ejemplos de formas orgánicas incluyen las formas de hojas, de plantas, y de animales

Los artistas utilizan formas orgánicas y formas geométricas en maneras diferentes. Al intentar crear un pedazo que parezca natural, fluyendo, suave, pacífico, o calmando, las formas orgánicas son generalmente las formas de la opción.

FIGURAS GEOMÉTRICAS

Las figuras geométricas son las figuras que son artificiales es decir que son creadas por el hombre, son más perfectas y planas en comparación con las figuras o formas orgánicas.

La definición de una figura geométrica nos dice que "es un conjunto cuyos elementos son puntos", es decir que la figura está formada por diferentes puntos ocupando un espacio indica una posición



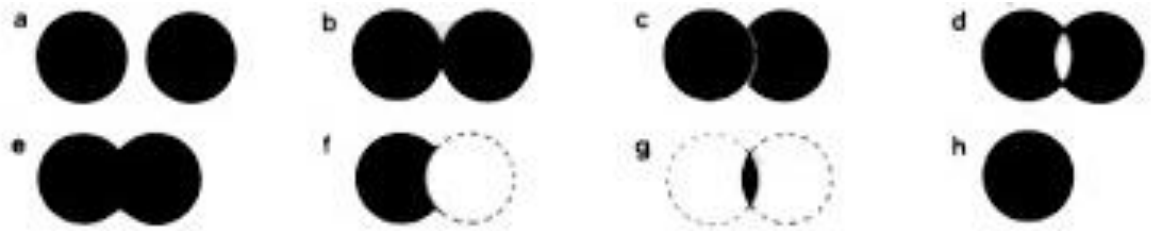
FORMAS VERBALES

Son formas basadas en elementos del lenguaje escrito (las letras). Para el mundo del diseño, la sensibilidad de la palabra escrita hay que buscarla en los atributos de la forma, el sonido y el tiempo.

INTERRELACIONES DE FORMAS

Las Formas pueden encontrarse entre sí de diferentes maneras. Cuando una forma se sobrepone a otra, los resultados no son tan simples como se creen.

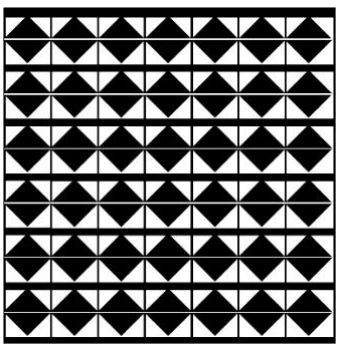
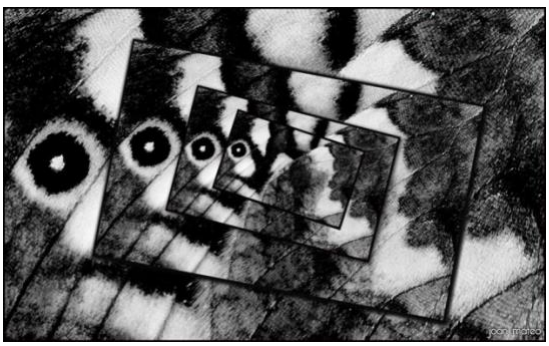
a) Distanciamiento: Ambas formas quedan separadas entre sí, aunque puedan estar muy cercanas.
b) Toque: Si acercamos ambas formas, comienzan a tocarse. El espacio que las mantenía separadas queda anulado.
c) Superposición: Si acercamos aún más las formas, una se cruza sobre la otra y parece estar por encima, cubriendo una porción de la cual queda debajo.
d) Penetración: Igual que en c) pero ambas formas parecen transparentes. No hay una relación obvia de arriba y debajo de ellas, y los contornos de ambas formas siguen siendo enteramente visibles.
e) Unión: Igual que en c) pero ambas formas quedan reunidas y se convierten en una sola mayor. Ambas pierden una parte de su contorno.
f) Sustracción: Cuando una forma invisible se cruza sobre otra visible, el resultado es una sustracción. La porción de la forma visible que queda cubierta por la invisible se convierte asimismo en invisible. La sustracción puede ser considerada como la superposición de una forma negativa sobre una positiva.
g) Intersección: Igual que en d) pero solamente es visible por la porción en que ambas formas se cruzan entre sí. Como resultado de la intersección, surge una forma nueva y más pequeña. Puede no recordarnos las formas originales.
h) Coincidencia: Si acercamos aún más ambas formas, habrán de coincidir. Ambas formas se convierten en una. Estas clases deben siempre ser exploradas cuando se organizan formas dentro de un diseño.



MÓDULOS Y ESTRUCTURAS: REPETICIÓN, SIMILITUD, GRADACIÓN, RADIACIÓN

REPETICIÓN

Son formas idénticas o similares que aparecen más de una vez en un diseño. La presencia de módulos tiende a unificar el diseño. Los módulos pueden ser descubiertos fácilmente y deben de ser simples o si no se perdería el efecto de repetición. Repetición de Módulos Si utilizamos la misma forma más de una vez usamos la repetición. Este es el método más sencillo de diseño, esta suele aportar una inmediata sensación de armonía.

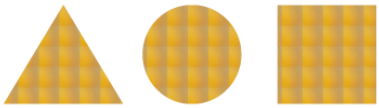
Tipos de Repetición:

- Repetición de Figura: La figura es siempre el elemento más importante. Las figuras que se emplean pueden tener diferentes medidas, colores, etc.

- Repetición de Tamaño: Esta solo es posible cuando las figuras son también repetidas o muy similares.

- Repetición de Color: Esto supone que todas las formas tienen el mismo color, pero que sus figuras y tamaños pueden variar.

- Repetición de Textura: Todas las formas pueden ser de diferentes conformaciones, medidas o colores.

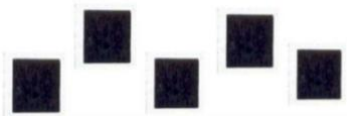


- Repetición de Dirección: esto solo es posible cuando las formas muestran un sentido definido de dirección, sin la menor ambigüedad.

- Repetición de Posición. Esto se refiere a como se disponen las formas, de acuerdo a una estructura.

- Repetición de espacio: Todas las formas pueden ocupar su espacio de una misma manera.

- Repetición de gravedad: Es un elemento demasiado abstracto para ser usado repetidamente. Es dificultoso afirmas que las formas sean de igual pesantez o liviandad, de igual estabilidad o inestabilidad, a menos que todos los otros elementos estén en estricta repetición.



SIMILITUD

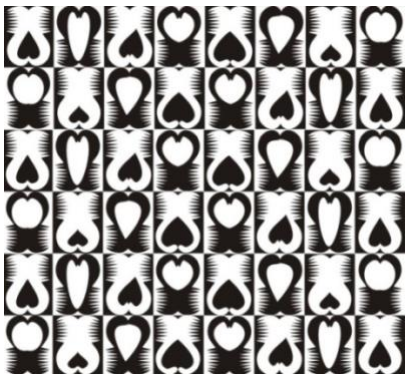
Es cuando las formas no son idénticas, sino parecidas. Estos se encuentran fácilmente en la naturaleza, (hojas de un árbol). Esta no tiene la estricta regularidad de la repetición, pero mantiene en grado considerable la sensación de regularidad.

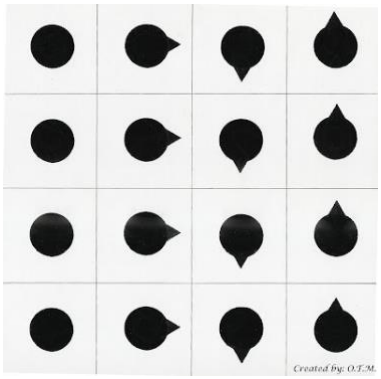
Similitud de Figuras No significa que las formas parezcan más o menos las mismas ante nuestros ojos. A veces es reconocida cuando todas las formas pertenecen a una clasificación común.

Puede ser creada por:

a) Asociación: Pueden ser agrupadas de acuerdo a su tipo, familia, significado o su función. Ej: El Alfabeto.
b) Imperfección: Es cuando una figura es deformada, transformada, mutilada, cortada o quebrada.
c) Distorsión Espacial: Es cuando la forma es rotada, curvadas o retorcidas y crean una figura nueva.
d) Unión o Sustracción: Una forma puede está compuesta por 2 formas más pequeñas que son unidas u obtenidas sustrayendo una forma menor de una mayor.

e) Tensión o Comprensión: Es cuando la forma es estirada o apretada, lo que deriva a una serie de módulos de similitud.

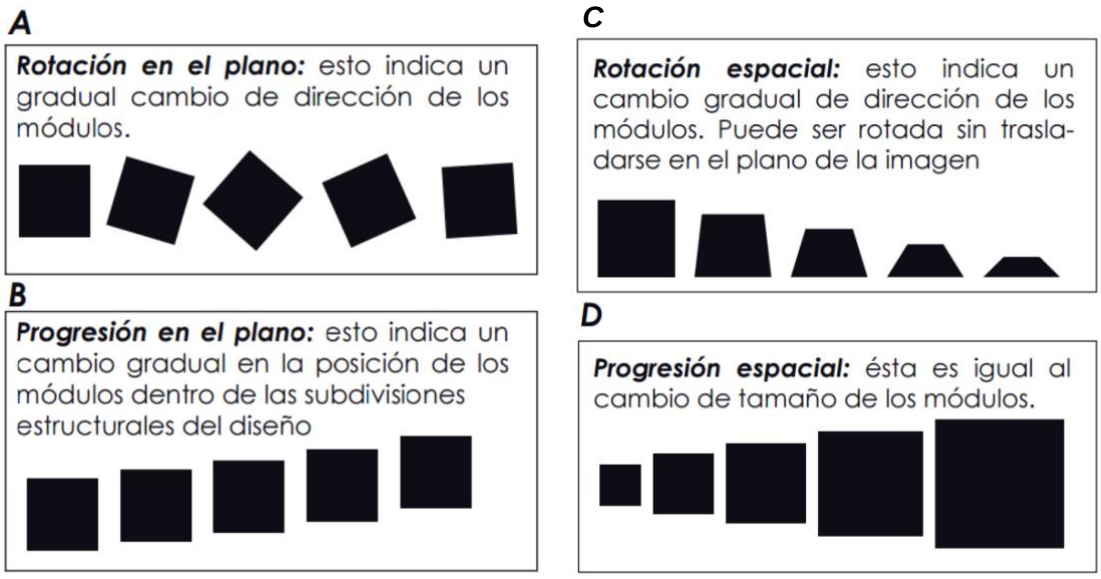




GRADACIÓN

Es más estricta que la similitud, exige no solo un cambio gradual, sino que sea de una forma ordenada. Genera una ilusión óptica y crea una sensación de progresión, lo que conduce a una culminación.

1. **Gradación en el plano.** Dentro de una estructura de repetición, lo módulos pueden ser utilizados en gradación. Esto supone que los módulos pueden tener gradación de figura, tamaño, de color, de textura, de dirección, de espacio y de gravedad; sin embargo en el presente tema desarrollaremos la gradación con el plano.
2. **Gradación espacial.** La gradación espacial afecta a la figura o al tamaño de los módulos. La relación entre los módulos y el plano de la imagen nunca es constante. Se distinguen dos clases:

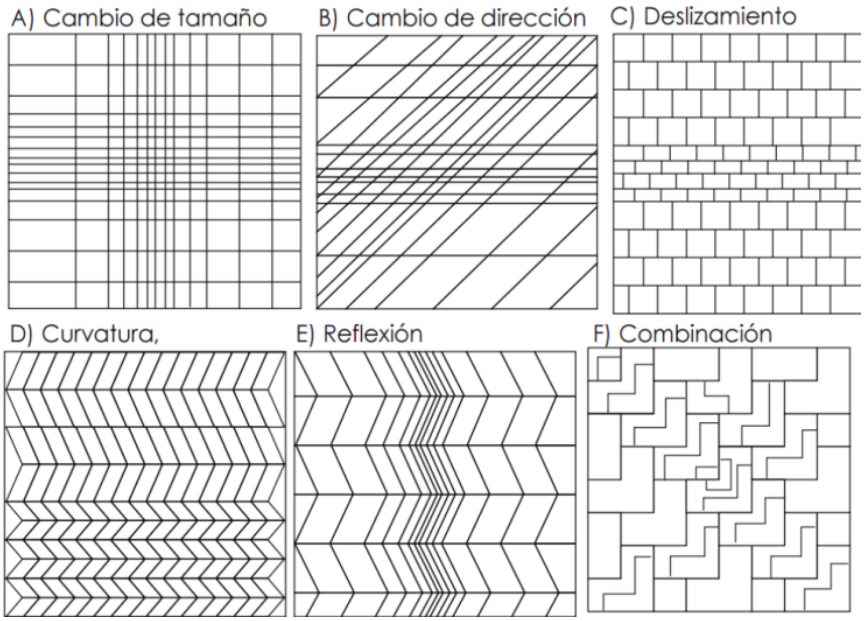


La estructura de la gradación:

Una estructura de gradación es similar a una estructura de repetición, excepto en que las subdivisiones estructurales no siguen siendo repetitivas sino que cambian de tamaño, figura, o ambos, en secuencia gradual y sistemática. Casi todas las estructuras de repetición pueden ser convertidas en estructura de gradación. Examinemos tales posibilidades tal como lo hicimos al considerar las variaciones al enrejado básico en el tema de estructura:

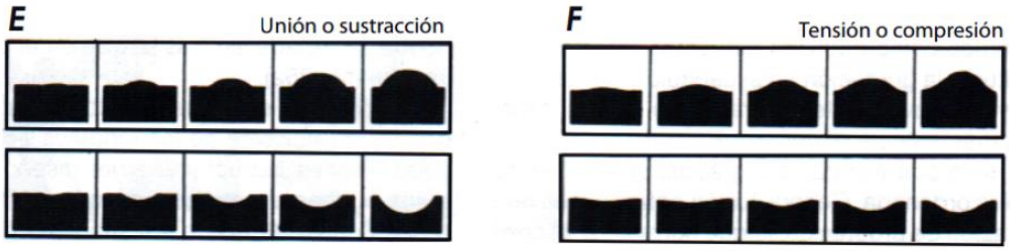
A) Cambio de tamaño y / o proporción.
B) Cambio de dirección.
C) Deslizamiento.

D) Curvatura, quebrantamiento.
E) Reflexión.
F) Combinació.



Gradación en la figura:

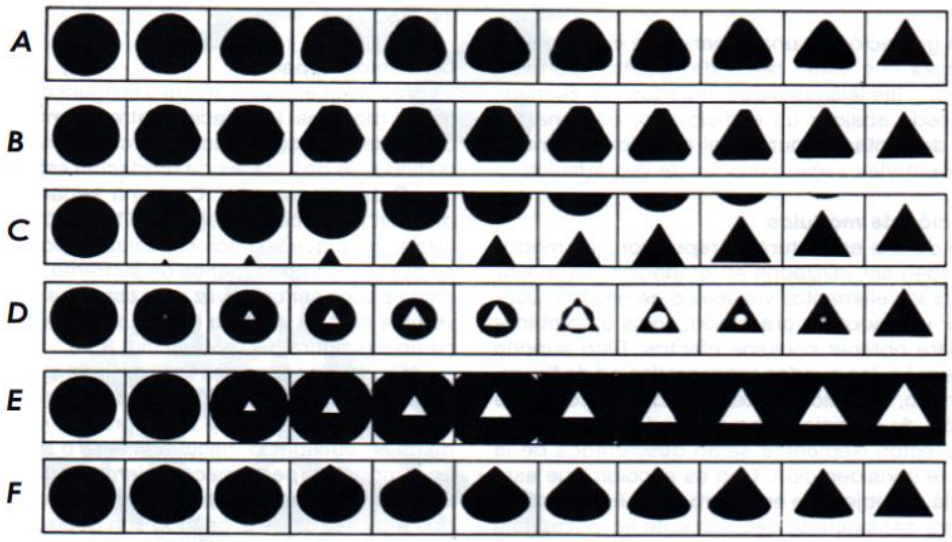
Aquí se refiere a la secuencia de gradaciones que resulta de un cambio real de la figura. Se sugieren dos clases comunes de gradaciones de la figura:



El camino de la gradación:

Toda forma puede cambiarse gradualmente hasta convertirse en cualquier otra, todo dependerá del camino de gradación que se elija. Hay múltiples caminos y el diseñador podrá escoger el que le resulte más útil tanto en el plano, como en el espacio o en la figura o en una combinación de ellos, pudiendo ser también directo o indirecto.

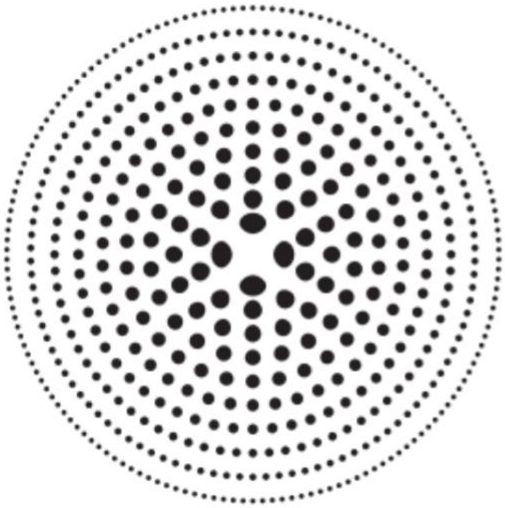
La velocidad de la gradación Son la cantidad de pasos requeridos para que una forma cambie de una situación a otra. Cuando los pasos son pocos, la velocidad es rápida, y cuando son muchos la velocidad es lenta.



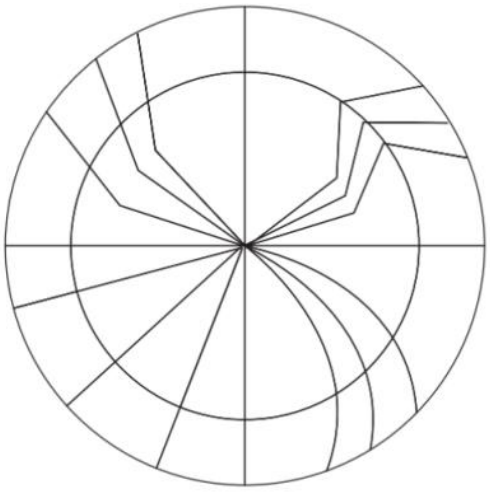
RADIACIÓN

Radiación Es un caso especial de la repetición de módulos repetidos giran regularmente alrededor de un centro de tal manera que surge efectos de variación óptica según la estructura de la radiación.
Características y esquema.

Es generalmente multisimetrico Posee un vigoroso punto focal habitualmente situado en el centro de diseño. Puede generar energía óptica y movimiento desde o hacia el centro.



Estructura de radiación Se compone de dos factores importantes cuyo juego reciproco establece sus variaciones y su complejidad.

a) Centro de Radiación. Esta marca el punto focal en cuyo derredor se sitúan los módulos debe anotarse que el centro de la radiación no es siempre el centro físico del diseño.

b) Direcciones de Radiación. Esto se refiere a las direcciones de las líneas estructurales.