

Elementos de la comunicación visual en el diseño 1

El desarrollo de los productos y servicios ha crecido espectacularmente, lo que les obliga a competir entre sí para ocupar un sitio en el mercado. Es en este momento cuando surge la publicidad, y con ella la evolución del diseño gráfico como forma estratégica de comunicar, atraer y ganar la batalla frente a los competidores. El cómo se transmite una determinada información es un elemento significativotranscendental para lograr persuadir, convencer, e incluso manipular a gran parte de la sociedad.

El culto hacia los medios de comunicación visual utilizados en la antigüedad (como mosaicos, pinturas, lienzos...) ha permitido sobrevivir a muchos de ellos a la función temporal para la que fueron creados. Para estos objetos el medio ha acabado por convertirse en obra de arte, es decir, en el auténtico y definitivo mensaje.

La función del diseñador es, transmitir una idea, un concepto o una imagen de la forma más eficaz posible. Para ello, el diseñador debe contar con una serie de herramientas como, la información necesaria de lo que se va a transmitir, los elementos gráficos adecuados, su imaginación y todo aquello que pueda servir para su comunicación. Nuestro diseño debe constituir un todo, donde cada uno de los elementos gráficos que utilicemos posean una función específica, sin interferir en importancia y protagonismo a los elementos restantes (a no ser que sea intencionado).

Un buen diseñador debe comunicar las ideas y conceptos de una forma clara y directa, por medio de los elementos gráficos. Por tanto, la eficacia de la comunicación del mensaje visual que elabora el diseñador, dependerá de la elección de los elementos que utilice y del conocimiento que tenga de ellos. Lo primero que hay que hacer para diseñar algo (un anuncio en revista, una tarjeta...), es saber que es lo que se quiere transmitir al público y que tipo de público es ese, en definitiva, cual es la misión que debe cumplir ese diseño. El dilema con el que se encuentra el diseñador es cómo elegir la mejor combinación de los elementos y su ubicación (texto, fotografías, líneas, titulares...), con el propósito de conseguir comunicar de la forma más eficaz y atractiva posible.

CONCLUSIÓN

Hemos dejado claro la función del diseñador, hacer un diseño que comunique una idea o un concepto de una forma eficaz. El diseño debe servir de vehículo al propósito final que tenga nuestro mensaje, a la imagen que queramos transmitir. Para desempeñar su función el diseñador necesita una serie de requisitos: Información sobre lo que se va a comunicar. Elección de los elementos adecuados. Componer dichos elementos de la forma más atractiva posible

Durante el curso hemos estado viendo distintos elementos y procedimientos que intervienen en directamente en el Diseño. Como es la **Percepción Visual**, cómo nuestros sentidos reaccionan a las distintas formas dependiendo de su posición forma y color, como pudimos ver en con las **Teorías de la Gestalt**. O cuando estudiamos **el Color** y sus distintas mezclas y armonías, tono, saturación y brillo. Además de las distintas **Texturas** que pueden intervenir junto a lo anterior en un diseño.

Ahora vamos a atender, en al introducimos en el Diseño, al concepto de:

COMPOSICIÓN

La finalidad del diseño gráfico es transmitir ideas, mensajes, afirmaciones visuales...

La mayor parte del trabajo de diseño se relaciona específicamente alrededor de la venta o la promoción de un producto o servicio y actualmente la industria se desarrolla hoy rápidamente, dado que la competencia entre los productores de mercancías y los suministradores de servicios es cada vez mayor. Por lo que todos intentan establecer una **imagen única** y promocionar sus bienes y servicios de un modo original y eficaz para comunicarse con su mercado potencial. En primer lugar, diremos que **la composición de un diseño es, adecuar distintos elementos gráficos dentro de un espacio visual**, que previamente habremos seleccionado, **combinándolos de tal forma que todos ellos sean capaces de poder aportar un significado para transmitir un mensaje claro** a los receptores del mensaje.

El diseño deberá ordenarse habitualmente en una estructura rígida, coherente y dentro de los parámetros de la simetría en la disposición de los distintos elementos. El diseñador debe tener siempre presente, que cada elemento de la composición, en función de la ubicación, dimensión o protagonismo que le asignemos, experimenta pequeñas variaciones en su significado. Por tanto, es muy importante la posición que se le da a cada uno de los elementos y encontrar el equilibrio formal entre todos ellos.

En una composición **debemos buscar la máxima eficacia comunicativa**, impactar visualmente al público receptor de nuestro mensaje. Realmente **no existe una norma específica que nos asegure el éxito** de nuestra composición, **pero sí unas pautas**, que si se conocen pueden hacer más eficaz nuestro mensaje.

Y debemos tener la máxima información posible sobre el tema (idea, empresa, imagen...) que vamos a transmitir.

1.COLOCACIÓN DE LOS ELEMENTOS EN LA COMPOSICIÓN

Algunos de **los elementos van a ser más o menos pesados en una determinada composición dependiendo de la ubicación** que les asignemos y en función de los elementos que les rodean.

- a. **Los situados a la derecha del área poseen un mayor peso visual y dan sensación de proyección y avance en la composición.**
- b. Por contra, **los situados a la izquierda retrotraen la composición y dan una sensación de ligereza visual** más acentuada según nos vayamos acercando al margen izquierdo de nuestra página.
- c. **La parte superior de la composición es la que posee mayor ligereza visual, en esta parte el peso de los elementos es mínimo**, al verse equilibrado por la zona inferior de la página.
- d. Por el contrario, en **el borde inferior nos encontraremos que los elementos que ubiquemos tendrán un mayor peso.**

2.PROPORCIÓN

Lo primero que tendremos que determinar a la hora de comenzar a realizar nuestro boceto es el **área gráfica** que vamos a utilizar. La más común es la rectangular en posición vertical (DIN-A4, 21x29,7 cm.), de hecho en la mayoría de los programas y Apps es el formato que nos sale por defecto.

La proporción es un concepto, que al igual que los vistos anteriormente, no podemos olvidar a la hora de diseñar. **El diseño debe ser un todo, de un conjunto de elementos, en el que no falle ningún elemento.** Hay una relación entre las partes y unas proporciones entre ellas.

1º Lo primero que debemos establecer es, que parte del área de diseño deben ocupar los elementos, y por el contrario, que espacios quedarán ausentes de elementos.

2º Una vez determinadas las áreas de diseño que vamos a ocupar podemos combinar estos elementos dentro de ese área de diseño para crear composiciones alternativas.

Podemos delimitar proporciones mediante el color, que nos puede ir definiendo progresivamente distintas áreas tonales que nos permiten distribuir de forma adecuada toda la información gráfica. Otra forma puede ser jugando con la disposición de los distintos elementos, de forma que estructure las zonas de nuestro diseño, SIEMPRE CON CIERTA SENCILLEZ, SIN USAR MUCHOS ELEMENTOS.

La proporción es una importante variante que influye en el modo en el que percibimos las cosas:

a. Las formas angulares, alargadas y las formas oblongas (que son más largas que anchas) amplían el campo de visión, con lo que dan la impresión de captar más una escena particular, creando una estética dominante.

b. Las formas angulares cortas dan la impresión de ser más tímidas y humildes.

c. Con las formas redondeadas, la proporción y la simetría suelen combinarse, puesto que las formas perfectamente circulares también son simétricas. Por lo que las formas circulares parecen ser menos potentes que las formas oblongas, pero crean impresiones de armonía que resuenan con suavidad y perfección.

TAMAÑO Y ESCALEA

Evidentemente **el tamaño de un una caracterñística que medificará de forma significativa el diseño.**

Formas grandes, altas o anchas, suelen ser percibidas como potentes o fuertes, mientras que las formas **pequeñas, cortas o finas, nos parecen delicadas y débiles.**

La interpretación de tamaño varía sorprendentemente según las culturas y los países: En occidente, la pequeñez se percibe como falta de talla humana, sin embargo en el oriente, lo grande se suele percibir como raro y aparatoso.

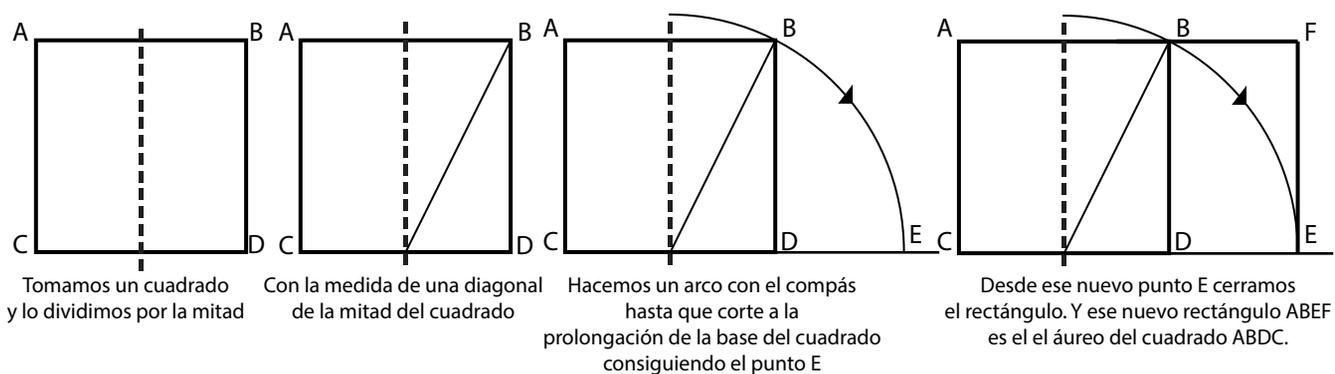


Como vemos en este ejemplo las sensaciones de estos dos cuadrados de la misma dimensión pero con diferentes color y en diferentes contextos, nos transmiten mensajes muy distintos: su posicionamiento con respecto al contexto, el color de los elementos y las dimensiones de su ubicación.

La **ESCALA** se utiliza en planos y mapas para la representación de una medición proporcional real. La medición nos permite adecuarnos a la realidad. Y lo más importante en el Diseño es la relación entre los elementos, lo que colocamos junto al objeto visual o el marco en el que está colocado **atendiendo a sus escalas**.

La **medición universal es la propia medida del hombre**, el tamaño medio de las proporciones humanas. La pregunta que todos los diseñadores nos hacemos al principio es: **¿cómo podemos distribuir el espacio de diseño de una forma acertada?**. Pues bien, **no hay una norma** que nos indique la división perfecta, **pero existe una fórmula muy conocida en el mundo del diseño, que permite dividir el espacio en partes iguales, para lograr un efecto estético agradable y que puede llegar a ser muy eficaz**. Esta teoría se denomina "**La regla Áurea**", también conocida como "**sección áurea**".

SECCIÓN ÁUREA



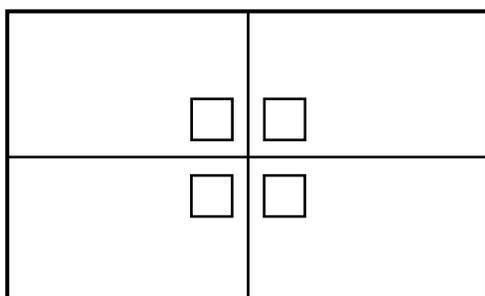
3. EQUILIBRIO

El concepto de equilibrio parte también de nuestra propia percepción, en relación con nuestra anatomía, que nos lleva a interpretar la colocación de pesos, magnitudes, masas y volúmenes en relación con nuestro propio concepto de simetría humana.

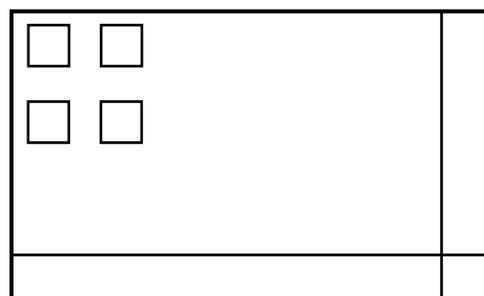
Podemos definir el concepto de equilibrio como la apreciación subjetiva de que los elementos de una composición no se van a caer. Los elementos en nuestra composición están equilibrados. Se percibe por las relaciones que tienen unos con otros, y que están bien sujetos. Como ocurre entre los elementos de nuestro cuerpo.

Existen dos tipos de equilibrio:

- 1. El equilibrio simétrico.** Si dividimos la composición en dos extremos, el equilibrio simétrico se produce cuando encontramos igualdad de peso y tono en ambos lados de nuestra composición,
- 2. El equilibrio asimétrico.** Se produce cuando no existen las mismas dimensiones (ya sea de tamaño, color...) en ambos lados, pero aún así existe equilibrio entre los elementos.



Equilibrio simétrico



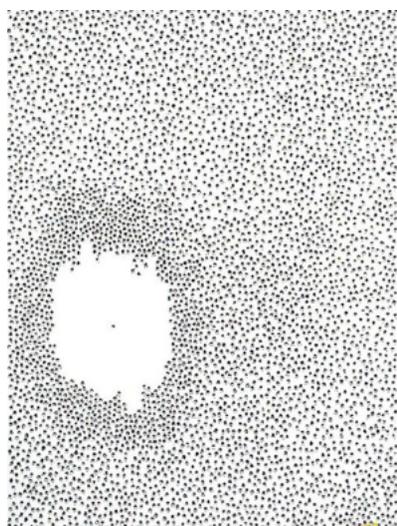
Equilibrio asimétrico

Podemos hacer otra división de equilibrio:

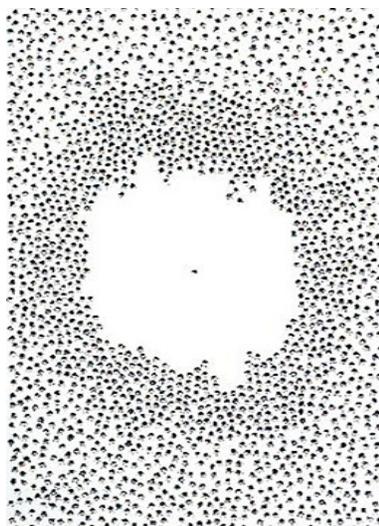
1. El equilibrio formal. El equilibrio formal se basa en la disimetría: Se busca un centro óptico dentro del diseño, que no tiene por qué coincidir con el centro geométrico de la composición.

2. Equilibrio informal. Es más arriesgado, y el centro de la composición no está en el centro óptico ni geométrico del área de composición.

Estas dos no se basan en la simetría de elementos, pero sí en las relaciones entre ellos.



Equilibrio informal



Equilibrio formal

ACTIVIDAD *Ex libris*

Fecha de entrega: 11 de mayo

Como habéis estado leyendo y aprendiendo sobre cómo diseñar, y los factores que intervienen en el diseño gráfico, qué mejor tarea ahora que tener un propósito, un proyecto para aplicar lo aprendido:

Como siguiente actividad vais a realizar vuestro **Ex libris**.

Ex libris (locución latina que significa, literalmente, «de entre los libros») **es una marca de propiedad que normalmente consiste en una estampa, una etiqueta o rótulo** o un sello que **suele colocarse en el reverso de la cubierta o tapa de un libro** o en su primera hoja en blanco (por ejemplo, en la página del título), y **que contiene el nombre del dueño del ejemplar** o de la biblioteca propietaria. **El nombre del poseedor va precedido usualmente de la expresión latina ex libris** (o también, frecuentemente, ex bibliotheca o e-libris), aunque se pueden encontrar variantes (por ejemplo, «soy de...» o similares). (Fuente: Wikipedia*)

1º El Ex libris debe ser para vosotros. Debe representar algo con lo que os sintáis identificados y os represente.

2º Entrar en Google, escribir Ex libris y poner imágenes para que veáis ejemplos.

3º Pensar que el tamaño debe ser de unos 7 x 7 cm. Y que con esta imagen pudierais hacer un sello para poder usarlo y estampar en todo aquello que es de vuestra propiedad.

4º Debe ser a un solo color. Negro, azul, rojo, naranja... El color también os define

