

V CONGRESO INTERNACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA  
**XI CONGRESO NACIONAL DE PROFESORES DE EXPRESIÓN GRÁFICA  
EN INGENIERÍA, ARQUITECTURA Y ÁREAS AFINES**  
EGraFIA 2014  
Rosario, ARGENTINA  
1, 2 y 3 de octubre de 2014

**DATOS DE LOS AUTORES DEL TRABAJO**

Andrade, Elena Beatriz - Incatasciato, Gabriela Aída  
Universidad Nacional de Córdoba  
Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de Córdoba  
Haya de la Torre s/n. Ciudad Universitaria. CP: 5000. [Tel: 0351 4334063](tel:03514334063)  
[ssacademicafaud@yahoo.com](mailto:ssacademicafaud@yahoo.com)  
Córdoba – Argentina.

**CREACIÓN Y ELABORACIÓN DE UNA FORMA VISUAL, PARA LA PRESENTACIÓN DE  
NUESTROS DISEÑOS.**

Disciplina: Diseño

Ejes de interés: Docencia: Enseñanza de la Expresión Gráfica en las carreras de Diseño

**ABSTRACT**

Design is not the final expression of a visible form, but the process of creation and development by which the designer translates a purpose in a form, visual, audiovisual, bidimensional or tridimensional." As teachers of entry-level students, career in Industrial design of the U.N.C is providing a basic tool to process, analyze, and select messages, in a thoughtful and objective way. The workshop offers the possibility to promote the teaching of resources, to achieve effective results in short times. The graphic field has structure and sensitive qualities, need to program it, projecting it. A panel design is a system of ideas that provides answers.

**RESUMEN**

*"Diseño no es la expresión final de una forma visible, sino el proceso de creación y elaboración por medio del cual el diseñador traduce un propósito en una forma".* Estas formas pueden ser: visuales, audiovisuales, bidimensionales o tridimensionales.

Nuestra preocupación como docentes de estudiantes de nivel inicial, de la Carrera de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Córdoba, es brindar herramientas útiles que posibiliten un pensamiento analítico, crítico y reflexivo. Para ello, debemos estimular a nuestros estudiantes a desarrollar una capacidad latente, valiéndonos de su propia imaginación y creatividad, como movilizados que les permitan transferir sus proyectos al lenguaje visual.

Es nuestro objetivo brindar un herramental básico para procesar, analizar y seleccionar mensajes, de un modo práctico, reflexivo y objetivo.

A menudo, nuestros estudiantes demuestran frustraciones y desalientos. Debemos enseñarles que a diseñar, no se aprende de inmediato. Este aprendizaje deriva de un proceso de búsquedas y experiencias que compartiremos.

El taller, nuestro espacio de enseñanza-aprendizaje, nos brinda la posibilidad de propiciar la enseñanza de recursos y experiencias básicas, para lograr resultados eficaces en tiempos breves.

Al abordar la presentación de sus proyectos, el estudiante debe reflexionar cómo va a comunicar su diseño, cuál es el propósito del mensaje, qué quiere mostrar, qué le interesa destacar, ya que un panel, no solamente informa acerca de un producto, sino que habla de ellos como comunicadores. Un panel es **su** tarjeta de presentación.

El campo gráfico sobre el cual operaremos, posee estructura y cualidades sensibles, es un proceso donde intervienen varios factores. Debemos programarlo, proyectarlo, seleccionar los elementos gráficos y/o conceptuales y organizarlos en un todo coherente.

El diseño de un panel es un sistema de ideas que proporciona respuestas. El estudiante debe demostrar que ha adquirido conocimientos y es capaz de relacionarlos de un modo nuevo y significativo, mediante su proceso de interpretación.

Debe producir un mensaje apropiado, capaz de atraer, retener y comunicar, estableciendo una red de relaciones, intelectualizando conceptos para generar nuevas propuestas.

## 1.- INTRODUCCIÓN

“Diseño no es la expresión final de una forma visible, sino el proceso de creación y elaboración por medio del cual el diseñador traduce un propósito en una forma”. Estas formas pueden ser: visuales, audiovisuales, bidimensionales o tridimensionales.

Nuestra preocupación como docentes de estudiantes de nivel inicial, de la Carrera de Diseño Industrial, de la Universidad Nacional de Córdoba, es brindar al estudiante, las herramientas necesarias para que puedan expresar sus ideas de manera clara y precisa, posibilitando un pensamiento analítico, crítico y reflexivo. Para ello, debemos estimularlos a desarrollar su propia capacidad latente, valiéndonos de su imaginación y creatividad, como movilizador, que les permita transferir sus proyectos al lenguaje visual.

## 2.- DESARROLLO

“La visión comparte con el habla, la distinción de ser el más importante de los medios que nos sirve para aprehender la realidad”. [1]

La comunicación visual es uno de los medios más poderosos para transmitir hechos e ideas. Percibir una imagen, implica nuestra participación en un proceso de organización que tiene una estructura, un orden y un sistema de relaciones que nos permite construir significados.

Entre el mundo exterior y las vivencias del hombre se interponen una red de sentidos, un entramado de signos que mediatiza esta relación.

Cualquier acontecimiento visual, es una forma con contenido que está muy influenciada por el significado, de las partes que las constituyen.

La forma visual nace como el resultado de un diseño, está compuesta por partes, tiene una organización y depende de otras formas, con las que conviven.

Hay tres clases de elementos básicos: un conjunto de signos visuales, un conjunto de reglas para la conformación u organización de la forma y elementos de relación, que le permiten establecer relaciones partiendo de las composiciones básicas.

Los elementos visuales básicos son: punto, línea, plano y volumen.

El **punto** es la unidad más simple y mínima de la comunicación visual, es un elemento de marcación y referencia. Indica posición, es el principio y fin de una línea.

Tiene una fuerza visual de atracción, se conectan y son capaces de dirigir la mirada.

En cantidad y yuxtapuestos producen la fusión visual.

La máxima proximidad entre puntos, produce la sensación de direccionalidad, la **línea** es un punto en movimiento. La línea tiene largo y ancho, posición y dirección. Por su naturaleza tiene una enorme energía, no es estática. Tiene cualidades de flexibilidad y libertad. Es precisa, puede ser rigurosa y técnica.

La línea describe el contorno. Hay tres contornos básicos asociados a distintos significados.



Infinitud, calidez y protección



Torpeza, honestidad y rectitud.



Acción, conflicto y tensión.

El recorrido de una línea se convierte en un plano. Un **plano** tiene largo y ancho, grosor, tiene posición y dirección. Está limitado por líneas. Define los límites extremos de un volumen

El recorrido de un plano en movimiento se convierte en **volumen**. Tiene posición en el espacio, está limitado por planos y obviamente en un diseño bidimensional. El volumen es ilusorio.

Estos cuatro elementos básicos junto con la dimensión, el color, el valor y la textura, constituyen los ocho elementos básicos de la forma.

La **dimensión** es la representación del tamaño dentro de los formatos visuales.

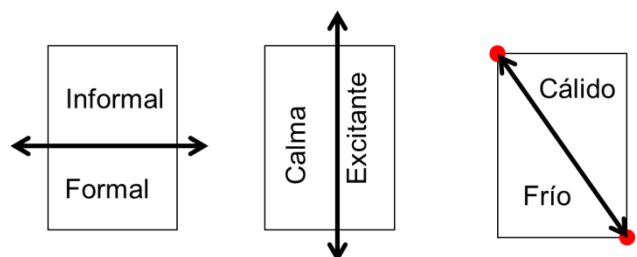
Existe en el mundo real, pero en la representación gráfica es ficticia. La representación de las dimensiones se obtiene mediante el cambio de escala. La escala es muy valiosa para comprender y percibir los objetos.

El **color** es una propiedad perceptual, existe a través de nuestra vista. Las investigaciones de Albert Munsell, comprobaron que la sensación cromática tiene tres dimensiones: tono, valor o brillo y saturación o pureza.

A nivel psicológico, el color se relaciona de un modo directo con las emociones del individuo, también afecta nuestros sentimientos y percepciones. El color tiene significados asociados a formas, emociones y sensaciones.

AMARILLO	ROJO	AZUL	VERDE
alegría	peligro	verdad	naturaleza
luz	optimismo	formal	envidia
acción	poderoso	frío	sanación
desprecio	intenso	estabilidad	esperanza
felicidad	sexy	paz	frescura
verano	energético	armonía	éxito
imaginación	agresivo	confianza	fertilidad
atención	fuego	sabiduría	estabilidad
precaución	furia	protección	generosidad

El color: informa, simboliza y significa



El **valor** es cada uno de los distintos grados de luminosidad que pueden presentar las formas. El valor es la relación de luces y sombras. Posee mayor fuerza de atracción. Influye en la visión primaria. Vivimos en un mundo dimensional y el valor es el mejor instrumento para indicar y expresar esa dimensión

La **textura** es una característica superficial de la forma. Podemos hablar de textura real, que es apreciada mediante el sentido del tacto o de textura gráfica visual. Los procesos de texturizado son muchos, debemos imaginar soluciones cuyos rasgos visuales representen en la superficie, nuestros diseños.

Los elementos relacionales nos ubican dentro del espacio y pueden ser percibidos claramente como el equilibrio, escala, dirección y posición. Para llegar a la idea de estructuración y organización, hay que ordenar las partes en un todo coherente.

El **equilibrio** es un hecho natural que nosotros establecemos a partir de nuestra propia verticalidad. Brinda estabilidad a la forma visual. Es buscar armonía entre cosas diversas.

La **escala** es una propiedad que poseen los elementos visuales para modificarse y relacionarse unos a otros.

La **dirección** depende de cómo se relaciona con el observador, el marco que lo contiene o con objetos próximos.

Todos los contornos expresan tres direcciones visuales, básicas y significativas.

Cada dirección tiene un fuerte significado asociativo y es una valiosa herramienta para la confección del mensaje visual.

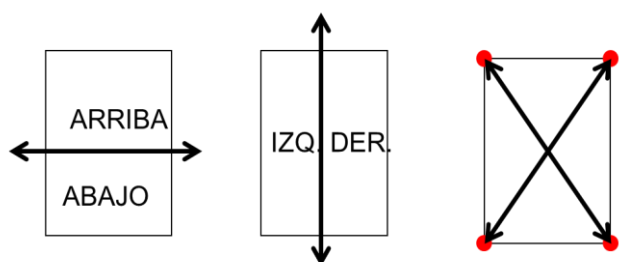
La dirección horizontal/vertical tiene que ver con la estabilidad, el bienestar, el equilibrio.

La dirección diagonal es la fuerza direccional más inestable, formulación visual más provocadora, actividad, movimiento.

La dirección curva tiene significado asociado al encuadramiento, la repetición, el calor, la sensualidad.

La **posición** es situar algo en nuestro campo visual en relación a la forma. Ninguna forma es un hecho aislado.

La posición de un objeto es juzgada por su relación al marco o a la estructura del diseño. Arriba, abajo, derecha, izquierda, etc.



Además de los elementos básicos de la forma, existen elementos que hacen referencia a la representación, el significado y la función. Son aquellos que llevan el contenido del mensaje.

Cuando creamos una forma estamos **representando** algo que observamos y lo presentamos de forma real o abstracta. Cuando imaginamos, reproducimos imágenes transformadas, en este proceso, integramos señales con imágenes mentales.

El **significado** está presente cuando el diseño lleva un mensaje.

El lenguaje es la comunicación de un significado mediante signos y símbolos.

Según Ronald Shakespear, el signo es una herramienta única y sublime, poseedor de muchos significados de acuerdo a su contexto, pero en conjunto a otros signos de la misma naturaleza, puede representar la misma idea.

La **función** es el propósito del mensaje. Es un valor que va más allá del uso. Transmitimos lo que sentimos o percibimos.

El taller, nuestro espacio de enseñanza-aprendizaje, nos brinda la posibilidad de propiciar la enseñanza de recursos y experiencias básicas, para lograr resultados eficaces en tiempos breves.

Nuestros estudiantes reciben formación teórica y práctica. Es nuestro objetivo brindar un herramienta básico para procesar, analizar y seleccionar mensajes, de un modo reflexivo y creativo, posibilitando un pensamiento analítico, crítico y reflexivo que les permita transmitir los conocimientos que hacen a la praxis de nuestro campo disciplinar.

A menudo, vemos que nuestro grupo de aprendizaje, demuestra frustraciones y desalientos, ante la presentación de sus trabajos finales. Debemos enseñarles que a diseñar, no se aprende de inmediato. Este aprendizaje deriva de un proceso de búsquedas y experiencias que compartiremos a través de una experiencia conjunta, donde estamos todos implicados.

Al abordar la presentación de sus proyectos, el estudiante debe reflexionar cómo va a comunicar su diseño, cuál es el propósito del mensaje, qué quiere mostrar, qué le interesa destacar:

El panel es un proceso de:

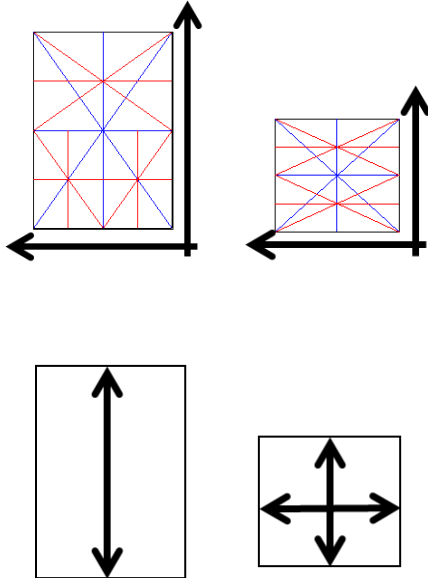
- Programar
- Proyectar
- Coordinar
- Seleccionar elementos
- Organizar diferentes factores

Un panel, no solamente informa acerca de un producto, sino que habla de ellos como comunicadores. Un panel es **su** tarjeta de presentación.

El campo gráfico sobre el cual operaremos, es una superficie de determinadas proporciones que posee estructura y cualidades sensibles.

Este soporte está sujeto a variables perceptivas, donde intervienen la forma, el tamaño, la proporción, la dirección, la tensión. En cuanto a las cualidades sensibles, debemos decidir el color, la textura y el material.

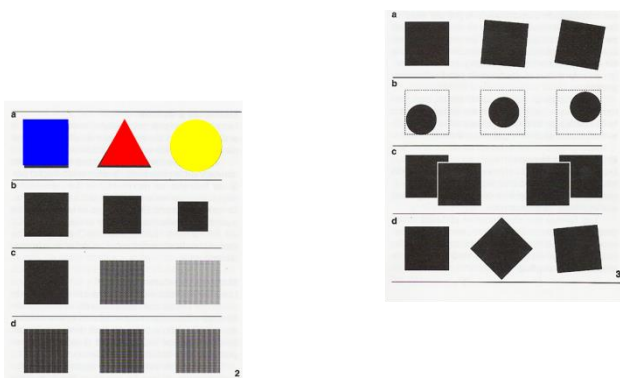
Variables perceptivas del campo gráfico.



Los espacios vacíos operan como pausa. La percepción es individual y subjetiva, es un acto de búsqueda de significado.

En el acto perceptivo, hay dos componentes fundamentales: la búsqueda de significado y el encuentro de significado sobre la base de la organización de los estímulos visuales.

Podemos trabajar con los principios de segregación y de integración. Cuando integramos relacionamos componentes por proximidad, por posición, por forma, por color, por textura y cuando segregamos, separamos componentes, por lejanía, por forma, por tamaño, por posición, por color, por textura. La percepción no ve elementos aislados sino que percibe estructuras organizadas.



La simplicidad y diseño de un mensaje, está basado, en un estricto criterio de selección de los componentes y de la organización de los mismos. La selección determina el aspecto semántico, el contenido debe ser pertinente, y la organización es el aspecto sintáctico, estableciendo el orden y la jerarquía, inclusión, conexión, secuencia y dependencia entre los componentes para facilitar la construcción de un significado.

Una estrategia de diseño debe verse como una hipótesis de trabajo que debe confirmarse mediante la evaluación de su implementación.

### 3.- CONCLUSIONES

El diseño de un panel es un sistema de ideas que proporciona respuestas. Debemos programarlo, proyectarlo, seleccionar los elementos gráficos y/o conceptuales y organizarlos en un todo coherente.

El estudiante debe demostrar que ha adquirido conocimientos y es capaz de relacionarlos de un modo nuevo y significativo mediante su proceso de interpretación.

Debe producir un mensaje apropiado, capaz de atraer, retener y comunicar, estableciendo una red de relaciones, intelectualizando conceptos para generar nuevas propuestas.

### REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

[1] KEPES, Georgy. (1969). El lenguaje de la visión. Editorial Infinito. Buenos Aires.

GONZALEZ RUIZ, Guillermo. (1994). Estudio de Diseño. Sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad. Emecé Editores S.A. Buenos Aires.

COSTA, Joan. (1998). La imagen global. Editorial CEAC. Barcelona.

AMHEIM, Rudolf. (1985). El pensamiento visual. Editorial Eudeba. Buenos Aires.