



Nombre: Paulina Ofelia López Velasco.

Nombre del Profesor(a): María Eugenia Pedrueza Cano.

Materia: Bases del Diseño.

Trabajo: Diseño de Obra.

Grado: Segundo Cuatrimestre.

Grupo: Diseño Gráfico

10 de abril de 2023

Elementos Gráficos del Diseño

Existen cuatro grupos fundamentales de Elementos del Diseño:

1. Elementos Conceptuales
2. Elementos Visuales
3. Elementos de Relación
4. Elementos Prácticos

Los elementos conceptuales del Diseño son: el Punto, la Línea, el Plano y el Volumen. Están presentes en el Diseño, pero a veces no se ven a simple vista.

- **El punto** es uno de los elementos esenciales que se emplean en el diseño, es el signo gráfico más básico. Indica posición y no tiene largo ni ancho.

Existe una diferencia entre el **punto gráfico** y el **punto geométrico**, este último no tiene dimensión y es un concepto abstracto. El punto gráfico en cambio, es un signo que se realiza siempre sobre una superficie o fondo. El punto por sí mismo puede resultar poco expresivo, pero cuando se combina puede generar diversas formas que transmiten diferentes sensaciones.

- **La línea:** Cuando realizas una sucesión continua de puntos, desplazándose sobre una superficie en una dirección, estas elaborando una línea o trazo. La línea se emplea para definir formas y la utilizamos para representar las imágenes.

La línea tiene largo pero no ancho y, como anteriormente has podido leer, tiene dirección y posición.

En Diseño, la emplearás por su expresividad en el campo de la Ilustración y del Diseño Gráfico. También la utilizarás en el Diseño Industrial cuando quieras definir la forma del objeto, y en Diseño de Interiores para delimitar los espacios. En el Diseño de Modas la línea definirá la forma de la prenda así como el patrón.

Al igual que el punto, la línea dependiendo de su modulación puede transmitir diversas sensaciones.

- **El plano:** es el elemento gráfico-plástico que contiene infinitos números de puntos y rectas. Es el recorrido de una línea en movimiento y posee ancho y largo. Además, tiene posición y dirección.
- **El volumen:** Cuando a un plano le das movimiento, lo desplazas o clonas infinitas veces, se genera un volumen. Posee tres dimensiones largo, ancho y profundidad. Por tanto, se podría decir que el volumen es el espacio que ocupa un cuerpo.

Elementos visuales: Si plasmas una figura en una superficie esta estará formada por líneas, que además de largo y ancho, poseen una forma, tamaño, color y textura. Estos elementos son la parte más importante del diseño, puesto que son los que realmente vemos.

- **La forma:** Todo aquello que vemos, posee una forma que empleamos para identificar en nuestra percepción. Es la apariencia externa de las cosas. Según la clasificación de las formas, estas pueden ser **básicas** o **geométricas**, **orgánicas** o **naturales** y **artificiales**.

Las formas **básicas** o **geométricas**, son formas que responden a una fórmula o construcción matemática. Un ejemplo puede ser el cuadrado, el triángulo, el círculo...

- **El tamaño** es la dimensión de una forma u objeto. El tamaño se puede medir físicamente aunque también puede ser relativo. Cuando dibujas un objeto en un soporte bidimensional no sueles medir la pieza con un metro, sino que atiendes a la relación formal y proporcional de cada una de sus partes.
- **El color** se emplea para distinguir las formas, aunque este, no es una cualidad permanente, puesto que cambia con la luz ambiental. Los diseñadores empleamos los colores para transmitir determinadas sensaciones y emociones.

El color depende de las radiaciones de luz que absorbe la estructura molecular de los cuerpos que ilumina, así mismo también depende de las longitudes de onda que los cuerpos reflejan. El color es percibido por medio del sentido de la vista.

- **La textura** es la propiedad superficial de una forma. La textura proporciona una identidad diferente del objeto o forma que represente.

Existen varios tipos de textura:

- **Textura visual:** cuando su percepción es predominantemente de carácter visual.
- **Textura táctil:** cuando en su percepción interviene, ante todo, el tacto.
- **Textura natural:** aquellas que provienen de la naturaleza.
- **Textura artificial:** son todas aquellas manipuladas por el hombre.
- **Textura orgánica:** responden a formas similares a las que encontramos en la naturaleza.
- **Textura geométrica:** son aquellas relacionadas con el mundo de la geometría, polígonos, poliedros...

Para su mejor comprensión te dejamos esta presentación para su consulta en la que encontrarás numerosos ejemplos de las anteriormente citadas.

Elementos de relación: Un conjunto de formas en un diseño no actúa de manera individual, sino que ofrecen un conjunto con interrelaciones entre sí. Ciertas relaciones entre dichos objetos pueden percibirse (dirección, posición...) y otras más bien se sienten (espacio, gravedad).

En este apartado vamos a estudiar cuales son estos elementos de relación:

- De Dirección.
 - De Posición.
 - De Espacio
 - De Equilibrio.
- **Dirección:** Cuando creas un diseño, por ejemplo gráfico, debes colocar los diferentes elementos que lo componen en un formato. Además, este será visto por un público o espectador. Por tanto, la dirección de dichas formas estará sometida al marco en la que se encuentran, a su relación con el espectador y su interrelación con el resto de elementos cercanos.
 - **La posición** del objeto en el marco será un factor a tener muy en cuenta a la hora de diseñar. Es bien diferente la sensación que produce una imagen cuando los elementos están concentrados en la zona inferior (evoca pesadez), a cuando se sitúan en el centro (equilibrio).
 - **El espacio** que genera tu diseño también es digno de tener en cuenta. Cuando realices una tarjeta de presentación, un flyer (folleto)... estarás utilizando

un **formato** determinado que a su vez te genera un espacio sobre el que colocarás todos los **elementos** del diseño. Las formas en él representadas pueden ocupar todo el espacio, parte o dejar muchos vacíos. A su vez puede ser liso (plano), o ilusorio (en perspectiva) con la intención de crear profundidad.

- Se podría decir que **el equilibrio** no es una percepción sino más bien una sensación. Responde a cuestiones psicológicas. Como consecuencia del planeta en el que vivimos y sus fuerzas físicas, el ser humano concibe su mundo. Una de las fuerzas naturales más importantes para el ser humano es la fuerza de la gravedad. Gracias a ella, entre otras muchas cosas, podemos decir si un objeto es liviano o pesado, es estable o inestable, está equilibrado o descompensado.

Los **elementos prácticos**: son aquellos que tienen una interpretación subjetiva y a los que podemos dotar de un significado. Los elementos prácticos son la **representación**, el **significado** y la **función**.

- **La representación**: Cuando comenzamos un proyecto con la idea de crear un diseño debemos tener en cuenta muchísimos factores. En los apartados anteriores has visto algunos para entender la génesis visual de una creación visual. Una vez ordenas todos esos elementos y ves viable la producción del objeto o cosa a crear, tu producto ya puede ver la luz. Esa es la representación, la forma bidimensional o tridimensional ya creada para el espectador.
- **El significado**: Toda producción transmite, quiere decir algo. El qué dependerá de como hayas configurado los diversos elementos que lo configuran. Por tanto, todo diseño tiene un significado, un mensaje.
- **La función** toma presencia cuando el diseño cubre el propósito para el que fue proyectado.

Elementos conceptuales:

 Punto

 Línea

 Plano

Elementos visuales:


 Forma

 Tamaño

 Color

Elementos de relación:

 Posición

 Espacio



Elementos prácticos:

Lo que la imagen desea provocar al espectador es curiosidad, quizá un poco de advertencia y temor, complementado con el rostro que se aprecia en formado por los puntos creando la ilusión de las letras, el rostro muestra miedo con una mezcla de asombro y/u horror. Aquí los colores también juegan un papel muy importante ya que el rojo y el amarillo son los colores que representan la alerta y la precaución. El objetivo fue alcanzado ya que este poster fue uno de los más llamativos promocionando la película de terror de "El Resplandor".

SAUL BASS
"THE SHANING" 1980

Elementos conceptuales:

Punto

Línea

Plano

Elementos visuales:

Forma

Tamaño

Color

Elementos de relación:

Posición

Espacio



Elementos prácticos:

Esta ha sido una de las ilustraciones que ha tenido como objetivo promover la igualdad y la visibilidad de las mujeres en diversos ámbitos, la ilustración va acompañada de la frase en inglés, "Choose to change" que en español se traduce a " Elige desafiar", nos deja ver, que las mujeres deciden escoger desafiar todo prejuicio o menos valoración impuesta, demostrando lo fuertes, valientes, creativas, inteligentes, que pueden ser, notemos que hace falta un cambio en la sociedad para que veamos cuán importante es el género femenino en nuestro entorno, el fondo claro busca resaltar a las mujeres que están en la mano ilustrada, sus colores son llamativos y claramente buscan que la atención se enfoque en ese lugar.

HECTOR FERNÁNDEZ

"choose to change"