

## LAS ARTES VISUALES

Del amplio abanico de actividades que integran los distintos tipos de artes, las que se incluyen en las artes visuales se relacionan estrechamente con el diseño gráfico, de modas, de interiores, el diseño industrial, la iluminación de escenas, la propaganda y publicidad, y una larga lista de manifestaciones y disciplinas que requieren de creatividad, desarrollo artístico, innovación y dinamismo.

La aplicación de las artes visuales más actuales requiere, además, de conocimientos en el manejo de herramientas multimedia y de uso de Internet así como también de recursos para la utilización del software necesarios para la realización de los trabajos en estos ámbitos.



El diseño de modas, se incluyen entre las actividades de las artes visuales

## LAS APLICACIONES DE LAS ARTES VISUALES

### EL DISEÑO GRÁFICO

Debido a las demandas del mercado y la proliferación del marketing, este tipo de diseño constituye uno de las ramas que más han crecido en las últimas décadas.

A pesar de esto, es prácticamente imposible arriesgar una definición de diseño gráfico sin ligarla a ciertas prácticas de marketing como la publicidad, la propaganda, la edición de libros y demás publicaciones. Si bien la afirmación es correcta, no llega a incluir a todas las actividades en las cuales se desempeñan los diseñadores gráficos, que poseen el conocimiento y la preparación para elaborar desde una portada de una revista hasta los títulos de crédito de una película o el logotipo de una marca.

Para aproximar una definición de lo que es el diseño gráfico, puede entenderse que “diseño” refiere al proceso de programar, proyectar o coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos para realizar objetos destinados a producir comunicaciones visuales, mientras que “gráfico” ayuda a clasificar el ámbito de aplicación.



#### Guía de colores Pantone

En el mundo editorial, se necesita sumarle el paso de la prueba de impresión, dado que se debe mostrar la viabilidad del diseño para definir su impresión en la maquinaria requerida.

La idea de que el diseño gráfico es solo un medio para expresar conceptos mediante formas o palabras impresas, no muestra entonces todas las presencias existentes en esta práctica, que suele ser confundida también con otras actividades artísticas. Debe dejarse en claro por lo tanto que es una actividad con una indudable orientación estética, pero que siempre responde una necesidad previa, es fruto del encargo y su máxima adecuación tiene un sentido mucho menos evanescente que el atribuido a la pintura de autor. Al estar ligada a una funcionalidad específica, el diseño gráfico se realiza de manera sistemática en su proceso de creación.

El diseño – en el mundo gráfico como en otros ambientes- busca maximizar el impacto de una comunicación entre un emisor y un receptor, por las vías conjugadas del texto escrito, de la imagen o del signo. Posee una capacidad comunicativa que se traduce en influencia en el público y por la eficacia de los medios utilizados para difundir esos mensajes.



### El trabajo del Diseñador

Generalmente, para llegar a un buen resultado en la elaboración de su trabajo, el diseñador sigue un orden preciso que parte del abocetado: un momento de selección y de descarte, en el cual se busca y se trabaja sobre una idea, intentando plasmarla a través de trazos imperfectos.

Una vez elegido el o los bocetos que más se ajusten a los requerimientos, el trazado pasa a manos de un dibujante, que puede ser el mismo diseñador, quien en esta segunda etapa lo completa definir el layout, es decir, la representación gráfica de los componentes que integrarán el diseño, que resulta ser muy próximo a lo que saldrá al mercado.

Cuando aquellos trazos, ahora con más forma y definición se plasman con toda su complejidad, tal cual ha de llegar al público, ya se puede hablar del producto final, es decir, del diseño que se utilizará como modelo para la posterior reproducción en serie.

En el mundo editorial, se necesita sumarle el paso de la prueba de impresión, dado que se debe mostrar la viabilidad del diseño para definir su impresión en la maquinaria requerida. Suelen por ello revisarse los fotolitos y demás soportes gráficos a partir de los cuales podrá conseguirse la edición propiamente dicha.

### El surgimiento del Diseño Gráfico

Si bien no puede hablarse de diseño gráfico como tal hasta recién ingresado el siglo XX, existen grandes discrepancias entre los expertos sobre el verdadero origen de este tipo de actividad.

Para algunos, surge con el mismo nacimiento de la civilización, producto de la natural necesidad de expresión y comunicación entre los primeros seres humanos. Otros entienden a las pinturas rupestres como los ejemplos ancestrales del diseño, como también hay quienes afirman que diversos signos gráficos procedentes de Egipto, Grecia y México constituyen el punto de partida de esta manifestación. El caso del Imperio Romano es otro hito, con sus monedas e incluso sus carteles de establecimientos comerciales, donde el fin estético quedaba subordinado a un propósito práctico.



Existen grandes discrepancias entre los expertos sobre el verdadero origen del diseño gráfico; para algunos, las pinturas rupestres son los ejemplos ancestrales del diseño,

Ya desde la publicación de los primeros libros, se puede hablar de un diseño gráfico rudimentario, cuando con la elaboración de los códices miniados, los artesanos componían las diversas páginas, creando letras llamativas para separar los capítulos y monogramas con los cuales simbolizaban ciertos contenidos que querían ser destacados. Estos monogramas se hicieron presentes cada vez más en las actividades religiosas, pasando luego al ámbito comercial, que irán evolucionando y acrecentándose aún más desde la invención de la imprenta, permitiendo una difusión masiva.

*Con la imprenta, se establecen nuevas características tipográficas, para que puedan ser amoldadas a la plancha con una determinada estructura y cierta composición de letras e ilustraciones. Es así como aparecen los primeros calendarios y naipes para su comercio durante el siglo XV.*

La especialización y el aumento de la competencia producen la necesidad de ofrecer nuevas fórmulas de promoción y difusión. Surgen así métodos de identidad comercial como las etiquetas, diseñadas por dibujantes de renombre.

La difusión de esta actividad es tal que ya en 1632, Théophraste Renaudot edita una publicación publicitaria, denominada *Feuille du Bureau d'Adresse*, que consistía básicamente en una hoja de anuncios que innova en el mundo publicitario y le abre las puertas al negocio periodístico.

El avance de la publicidad, a través de hojas de anuncios y demás publicaciones, es el indicio de lo que vendría en el siglo XVIII: el diseño en prensa y publicidad, con la necesidad de contar con creadores tipográficos y cajistas expertos, además de especialistas en ilustración y caricaturas.

La relación prensa-publicidad es la marca del diseño en el ingreso al siglo XIX. Con el desarrollo de la tinta de imprenta, la estereotipia y la prensa mecánica, además del perfeccionamiento de la litografía, el avance del cartelismo y la aparición de la fotografía, el diseño entra de lleno en la seducción estética, por su necesidad de llamar la atención e impactar. El siglo XIX se encuentra lleno de innovaciones en el ámbito tipográfico como en el ambiente de los ilustradores, que llegan a adquirir una gran reputación.

El talento de los nuevos especialistas no descarta los avances tecnológicos, los cuales posibilitan procesos como la linotipia, inventada en 1884 por Toman Mergenthaler, o la rotativa, inventada por Marinoni que consolida el negocio de la impresión a niveles industriales, abriendo un gran campo laboral a los especialistas en diseño, expertos que ponen la estética y la belleza al servicio de la eficacia comercial, mezclando arte y negocio con el fin común de atraer consumidores.



William Addison Dwiggins alrededor de 1922 adopta la expresión de Diseño Gráfico para denominar a todas las actividades que, luego se irán relacionando con la nueva profesión: tipografía, ilustración, portadismo, maquetación, señalética, fotografía comercial, cómic, infografía, dibujos animados, cartelismo, etc.

## El Diseño Gráfico como profesión.

A pesar de estos cuantiosos antecedentes sobre la historia del diseño gráfico, muchos coinciden en situar el inicio de esta actividad alrededor de 1922, año hasta el cual no existía como tal el término diseño gráfico. Fue William Addison Dwiggins, quien por aquella época adopta esta expresión para denominar a todas las actividades que, luego se irán relacionando con la nueva profesión: tipografía, ilustración, portadismo, maquetación, señalética, fotografía comercial, cómic, infografía, dibujos animados, cartelismo, etc, perfeccionando sus respectivos medios de producción y anclándose en su viabilidad comercial. El diseño gráfico se presenta entonces, como una nueva especie de arte utilitario, al servicio del mercado de bienes y servicios, a través de su capacidad de darle forma visual a ideas y conceptos específicos.

De ahí en más, se han dado constantes cambios en el terreno que han apuntado a la especialización, por la cual aparecieron profesionales encargados de cada fase del proceso, por lo cual comenzaron a surgir diseñadores de tipos, fundidores, compositores, fabricantes de papel, encuadernadores, editores, impresores, etc.

La generación de diseñadores que surge en el siglo XX rechaza el gusto por los estilos históricos, afianzando al Modernismo como el estilo dominante del siglo XX de la mano de las grandes invenciones que se produjeron en la última mitad del siglo XIX, tales como la máquina de escribir, el cliché pluma, la trama, la impresión en color, la fotografía en color, la composición automática, la instantánea, la fotografía de rayos X, la película de animación, las diapositivas de linterna mágica, entre otras innovaciones.

Al día de hoy, el diseño gráfico se encuentra presente en todos los márgenes de la civilización moderna, desde un cartel publicitario, la portada de un disco, una señal de tránsito o en la edición de un diario o una revista.

Con un panorama de actividades tan extenso, el campo abarcado por los diseñadores posee un gran poder de influencia, orientando las modas y abrigando la pretensión de abarcar la realidad por medio de imágenes.



*En las últimas décadas el gran vuelco en el campo del diseño gráfico ha sido la inclusión de la computadora para crear todo tipo de trabajos en 3D.*

## FUTURA Figuren-Ve

A B C D E F G H  
P Q R S T U V W  
a b c d e f g h i j k l  
u v w x y z ä ö ü d o  
mager 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 & .  
Auf Wunsch liefern wir Mediaval-Ziffern 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

A B C D E F G H  
P Q R S T U V W  
a b c d e f g h i j k l  
u v w x y z ä ö ü d o

Modernismo.  
Paul Renner (1878-1956) diseñó la tipografía Futura entre los años 1924 y 1927.

Siguiendo el esquema básico del diseño gráfico tradicional, al cual se le agregan programas específicos de esquema vectorial, este tipo de diseños han sido exclusividad durante muchos años de máquinas potentes y costosas para poder conseguir rendimientos óptimos y resultados satisfactorios. Con una difusión cada vez mayor de los aparatos tecnológicos, y un crecimiento en cuanto a hardware, la mayoría de las computadoras actuales pueden trabajar perfectamente con aplicaciones que permiten crear imágenes en tres dimensiones, consiguiendo resultados de alta calidad, para responder a una demanda cada vez mayor en cantidad y calidad de productos. El uso de los programas de diseño en tres dimensiones tampoco es exclusivo de profesionales en computación, ya que cada vez son más los medios para aprender a utilizarlos correctamente, a través de especialistas, tutoriales, libros o video tutoriales disponibles de manera gratuita en Internet.

## Del objeto a la interfase



Mutaciones del Diseño



Ediciones Infinito Buenos Aires

En el libro "Del objeto a la Interfase" de Gui Bonsiepe se exponen las "siete columnas del diseño", en él se realiza un ensayo de diversos aspectos relacionados con la teoría y la práctica, descartando la noción de que ambas son opuestas y excluyentes.

Los aportes de las nuevas tecnologías y herramientas vinculados con el diseño, han sido tan decisivos en el universo del marketing que es difícil hallar un diseñador actual que no maneje con dinamismo una computadora, considerada hoy como fundamental para la elaboración de bocetos, dibujos vectoriales, inclusión de efectos, armado de distintas estructuras, etc.

Para un diseñador gráfico, el conocimiento de los programas utilitarios define su actividad, y es necesario reconocer que no todos los programas ofrecen la misma utilidad. Así como siglos atrás, con la especialización en las distintas fases de la producción de una impresión, hoy existen distintos programas de trabajo especializados y con la posibilidad de utilizarlos de manera conjunta o independientemente entre sí, además de una gran cantidad de artefactos que sirven como anexos, y que posibilitan la conjunción de diseños en computadora con trabajos realizados de las maneras más tradicionales, como por ejemplo, la utilización del escáner.

### Diseño gráfico: teoría y práctica

Para la aplicación y realización del diseño gráfico, se han desarrollado y han evolucionado un sinnúmero de teorías para acompañar, sustentar y explicar las distintas corrientes que han ido surgiendo a lo largo del siglo XX.

El libro "Del objeto a la Interfase" (en el cual se exponen las "siete columnas del diseño"), de Gui Bonsiepe, realiza un ensayo de diversos aspectos relacionados con la teoría y la práctica, descartando la noción de que ambas son opuestas y excluyentes.

**Para Bonsiepe, los postulados teóricos se incluyen necesariamente en las prácticas ya que, en caso contrario, se estaría realizando una mera abstracción. A su vez, sostiene que la práctica no debe aislarse en su unidimensionalidad, intentando desentenderse del marco teórico.**

La teoría suele aparecer como algo difícil de ser llevado a la práctica, debido a su concepción —en muchos casos— idealista del diseño. Debe ser por esto que muchos se resisten a ver en la teoría una herramienta de ayuda para la comprensión de la práctica. Debe tenerse en cuenta que la teoría transforma todo aquello que en la práctica ya está explícito, a pesar de que puede resultar tediosa, ya que puede cuestionar asuntos aparentemente resueltos, y establecer un discurso operante, donde están marcadas las diferencias lingüísticas, con la aplicación de una lógica, ayudado por la intuición.

Gui Bonsiepe establece que "la práctica del diseño, como *pensiero operante* (*pensamiento operativo*), está enraizada en el área de la producción social y de la comunicación. La teoría del diseño, como *pensiero discorrente* (*pensamiento crítico*), como pensamiento controvertido, como pensamiento crítico, está enraizada en el área del discurso social, y por ende, en última instancia, en el de la política. Aquí la pregunta es: ¿En qué tipo de sociedad desean vivir los miembros de aquella sociedad? Déjenme recalcar que este concepto tan enfático acerca de la política en la teoría del diseño no tiene nada que ver con las nociones de la política profesional ni con la política partidaria."

El rol que tiene el lenguaje es fundamental para comprender el binomio de teoría y práctica. La teoría se basa en el lenguaje, y tiene una relación de dinamismo con lo visual, algo fundamental para toda actividad relacionada con el diseño. La dicotomía entre lo discursivo y lo visual es sólo aparente en el ámbito de la tecnología digital.

En este sentido, los nuevos medios plantean un importante desafío en lo que respecta al diseño gráfico. Actualmente, están apareciendo nuevos perfiles que se aglutinan bajo distintas denominaciones, como el infodiseño, el diseño y gerenciamiento de la de la información.

Estos nuevos desafíos responden a lo que comúnmente se denomina interactividad, abarcando una estructura no lineal, que se constituye por textos de configuración visual y auditiva, imágenes, secuencias de video, animaciones, música y sonido. No sólo puede elegir su camino,



La decoración de interiores buscan crear una sensación agradable a la vista. Pero esta sensación agradable, es arbitraria y subjetiva.

sino también elige los diferentes niveles de complejidad. Por ejemplo, escribir un libro destinado a públicos diferente no suele señalarse como recomendable, pero al tratarse de documentos digitales esto es posible y hasta obligatorio, algo que excede las fronteras del diseño gráfico tradicional de realizar películas y de escribirlas.

## EL DISEÑO DE INTERIORES

Esta modalidad de diseño se originó en el siglo XVIII, teniendo auge en las clases más pudientes de Inglaterra y Francia, principalmente aristócratas y burgueses. Los aparentes fines estéticos guardan el toque de distinción de clase y el anclaje cultural, de este tipo de diseño que en la vida moderna define la habitabilidad de los espacios en todas las formas que las necesidades del confort y la apariencia requieran para incentivar satisfactoriamente los diferentes sentidos humanos.

La decoración de interiores, se encarga de adornar o distribuir los espacios de un hogar, un departamento o una oficina, mediante la colocación de distintos objetos, que, intentando alcanzar una forma armónica, buscan crear una sensación agradable a la vista. Pero esta sensación agradable, es arbitraria y subjetiva. Cada persona o empresa en la decoración de interiores, logra su ambiente deseado.

La materia prima es el manejo del espacio, el cual debe ser adaptado y modificado según las necesidades y medios disponibles, buscando siempre la mejor solución espacial, funcional, tecnológica y económica. El diseño de un interior surge entonces como resultado de un estilo, de una época, de una "moda" para decorar un espacio, utilizando en forma coherente diversos colores, estilos de muebles, y una infinita cantidad de objetos que pueden ir desde lo más clásico y rústico, hasta lo más extravagante y contemporáneo.

### El diseño de interiores en la historia.

El concepto de confort y de estética ha ido variando a lo largo del tiempo en las diferentes culturas. Así se han ido modificando también la funcionalidad, la iluminación, los materiales, y elementos utilizados para la personalización de un espacio.