

# **Fundamentos del diseño**

## **Wucius Wong**

### **INTRODUCCIÓN**

---

# ¿Qué es el diseño?

El diseño es un proceso de creación visual con un **propósito**.

A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista,

el diseño cubre exigencias prácticas

# El lenguaje visual

Es la base de la creación del diseño

Comprender el lenguaje visual aumentará en el diseñador su capacidad para la **organización visual**

# El Diseñador es una persona que resuelve problemas

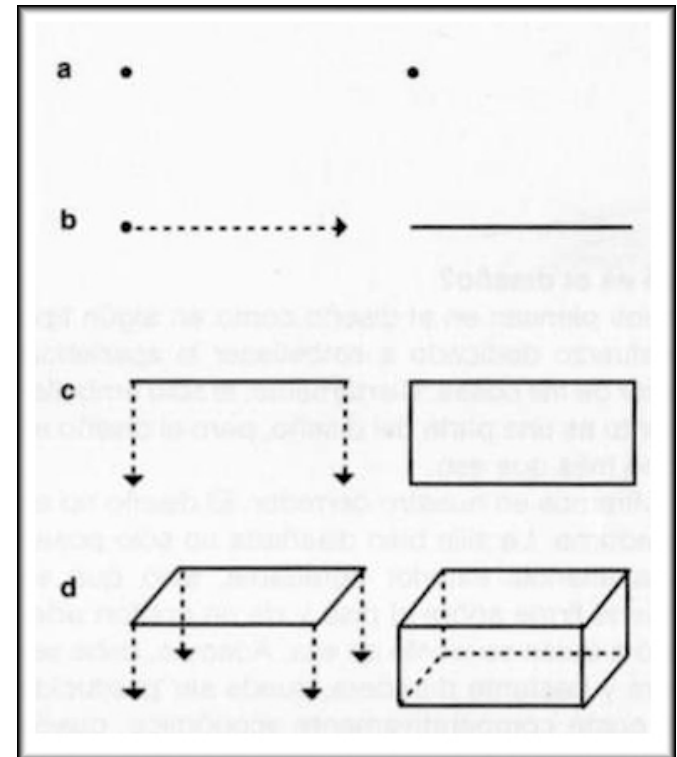
- Debe encontrar las soluciones apropiadas.
- Se puede trabajar de manera intuitiva, pero explorando e investigando todas las situaciones visuales posibles, se llegará a una solución profesional

# Elementos de diseño

- Se distinguen cuatro grupos de elementos:
  - a) Elementos conceptuales.
  - b) Elementos visuales.
  - c) Elementos de relación.
  - d) Elementos prácticos.

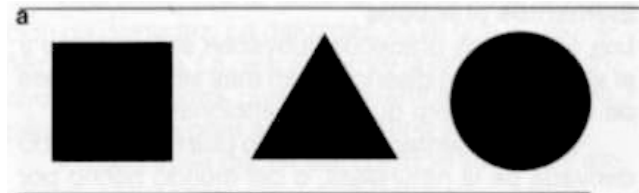
# Elementos conceptuales

- a) *Punto*. Un punto indica posición. No tiene largo ni ancho. No ocupa una zona del espacio.
- b) *Línea*. Cuando un punto se mueve, su re-corrido se transforma en una línea.
- c) *Plano*. El recorrido de una línea en movimiento se convierte en un plano.
- d) *Volumen*. El recorrido de un plano en movimiento se convierte en un volumen.

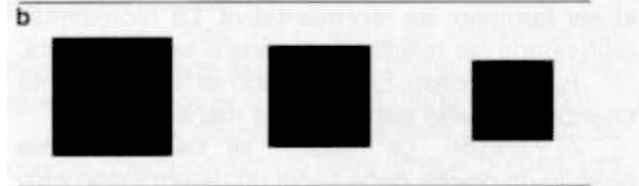


# Elementos visuales

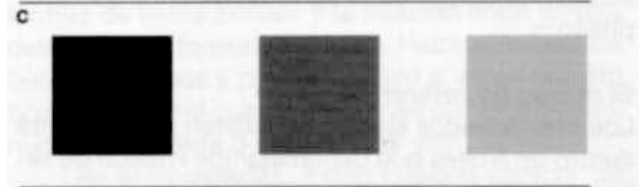
a) *Forma*



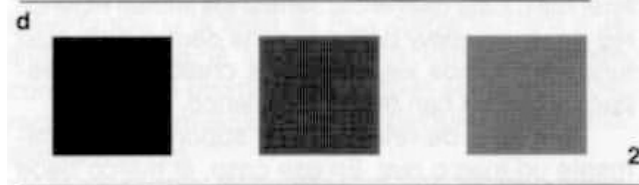
b) *Medida*



c) *Color*



d) *Textura*



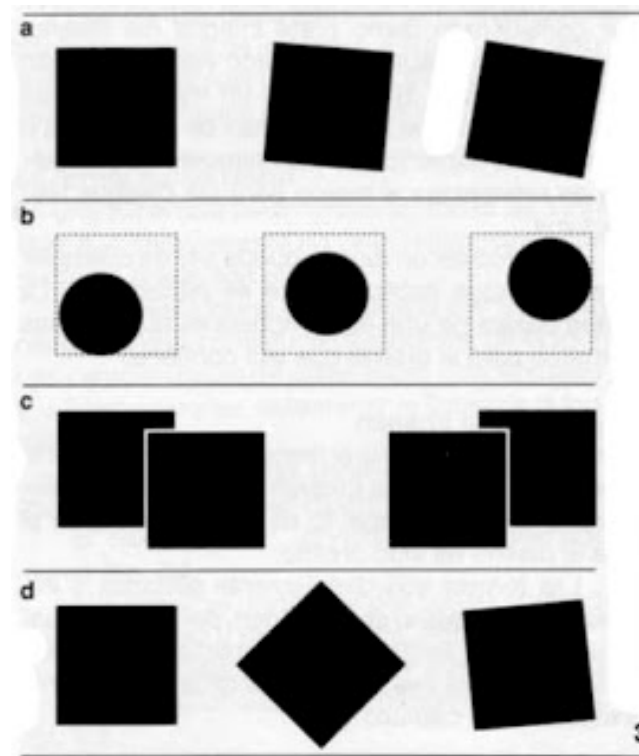
# Elementos de relación

a) *Dirección*

b) *Posición*

c) *Espacio*

d) *Gravedad*





# Elementos prácticos

- a) **Representación.** Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza, o del mundo hecho por el ser humano, es representativa. La representación puede ser realista, estilizada o semiabstracta.
- b) **Significado.** El significado se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje.
- c) **Función.** La función se hace presente cuando un diseño debe servir un determinado pro-pósito.

# El marco de referencia

**El marco es el límite exterior de un diseño**

- Si no existe un marco real, los bordes de un cartel, o las páginas de una revista o las diversas superficies de un paquete se convierten en referencias al marco para los diseños respectivos.

# El plano de la imagen

- El plano de la imagen es en realidad la superficie plana del papel (o de otro material) en el que el diseño ha sido creado.

# Forma y estructura

---

La manera en que una forma es creada u organizada junto a otras formas, está gobernada por lo que denominamos **“estructura”**

# Forma

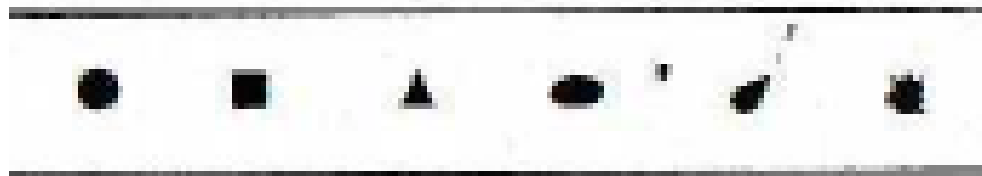
## **La forma y los elementos conceptuales**

El punto, la línea o el plano, cuando son visibles, se convierten en forma.

Un punto sobre el papel, por pequeño que sea, debe tener una figura, un tamaño, un color y una textura si se quiere que sea visto.

# La forma como punto

- Características principales del punto:
  - a) su tamaño debe ser comparativamente pequeño
  - b) su forma debe ser simple.



# La forma como línea

- a) Su ancho es extremadamente estrecho;
- b) Su longitud es prominente.

Tres aspectos :

**La forma total.** Recta, curva, quebrada, irregular o trazada a mano

**El cuerpo.** Afilado, nudoso, vacilante o irregular

**Las extremidades.** Pueden ser cuadrados, redondos, puntiagudos o cié cualquier otra forma simple

# La forma como plano

- **a) Geométricas**



- **b) Orgánicas**



- **c) Rectilíneas**



- **d) Irregulares**



- **e) Manuscritas**



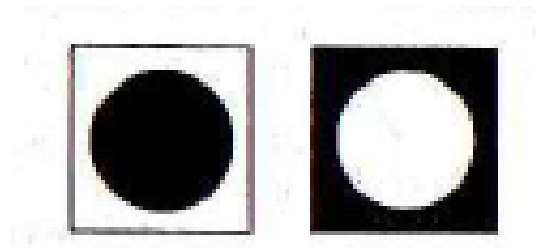
- **f) Accidentales**





# Formas positivas y negativas

- Cuando se la percibe como ocupante de un espacio, la llamamos forma “positiva”. Cuando se a percibe como un espacio en blanco, rodeado por un espacio ocupado, la llamamos forma “negativa”
- La forma es la “figura”, que está sobre un “fondo”



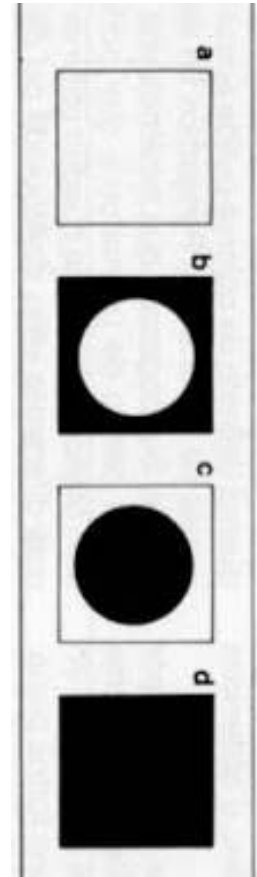
# La forma y la distribución del color

a) Forma blanca sobre fondo blanco

b) Forma blanca sobre fondo negro

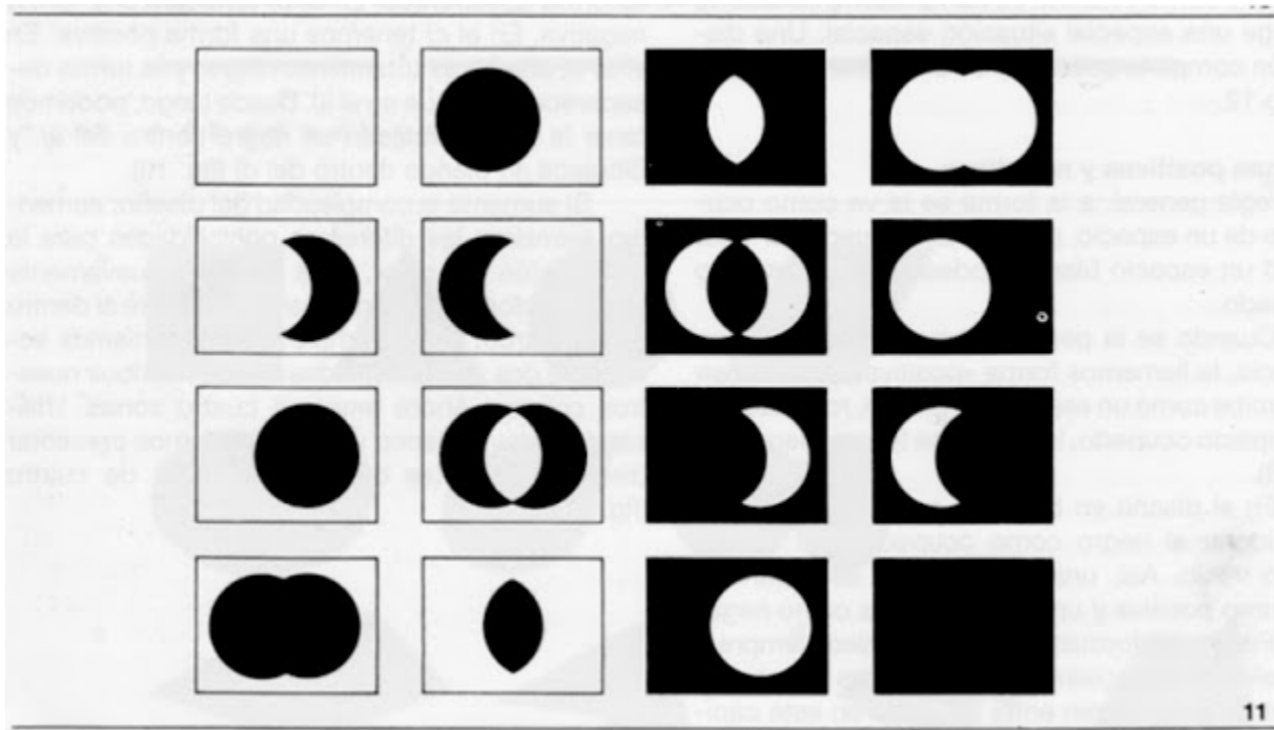
c) Forma negra sobre fondo blanco

d) Forma negra sobre fondo negro



## Mayor complejidad del diseño

Aumentan las posibilidades para la distribución del color.

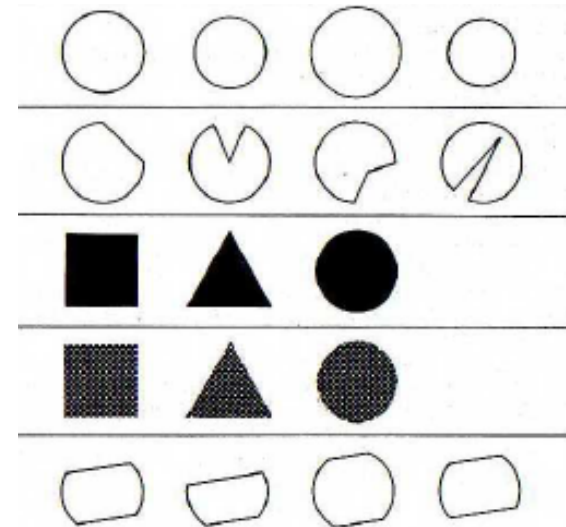


# Interrelación de formas

- a) *Distanciamiento* 
- b) *Toque* 
- c) *Superposición* 
- d) *Penetración* 
- e) *Unión* 
- f) *Sustracción* 
- g) *Intersección* 
- h) *Coincidencia* 

# REPETICION

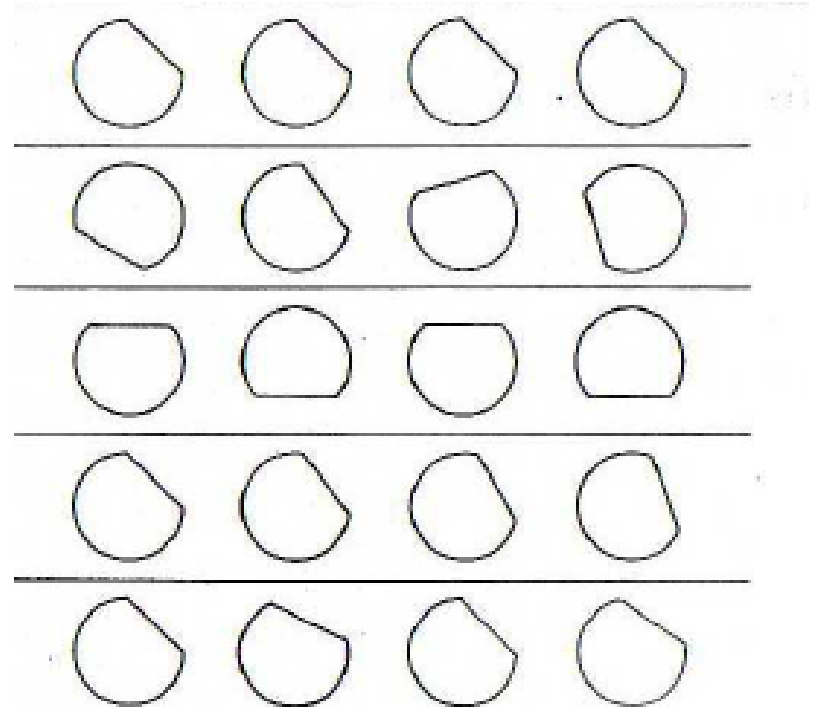
- Módulos: Cantidad de formas similares. Unifican el diseño
- Repetición de módulos: El método más simple.
- Tipos de repetición:
  - De figura
  - De tamaño
  - De color
  - De Textura
  - De Dirección
  - De posición
  - De espacio
  - De gravedad



# REPETICION

## Variaciones direccionales

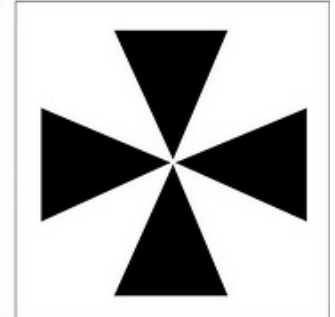
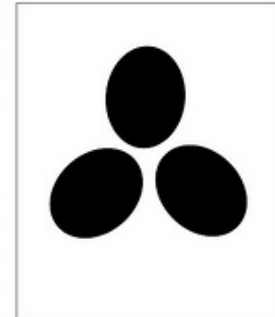
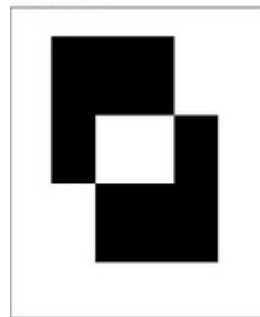
1. Direcciones repetidas
2. Direcciones indefinidas
3. Direcciones alternadas
4. Direcciones en gradación
5. Direcciones similares



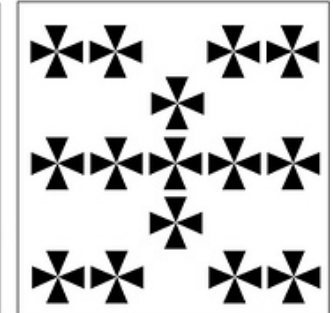
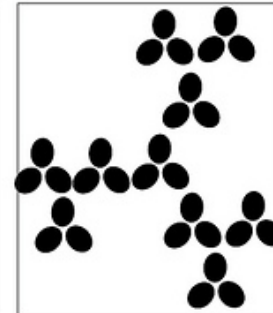
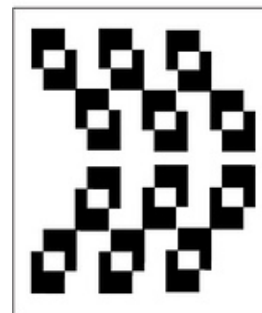
# REPETICION

- Submódulos: Varios módulos en repetición que forman un módulo mayor.
- Supermódulo: Módulos agrupados que se convierten en una forma mayor.

MODULOS

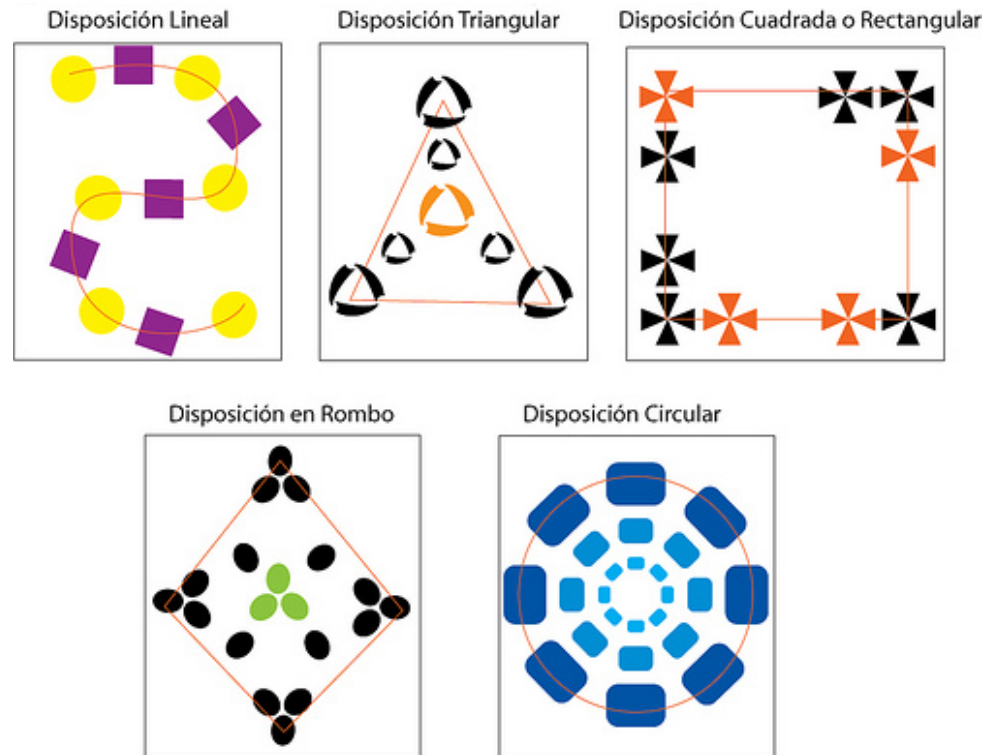


SUPERMODULOS



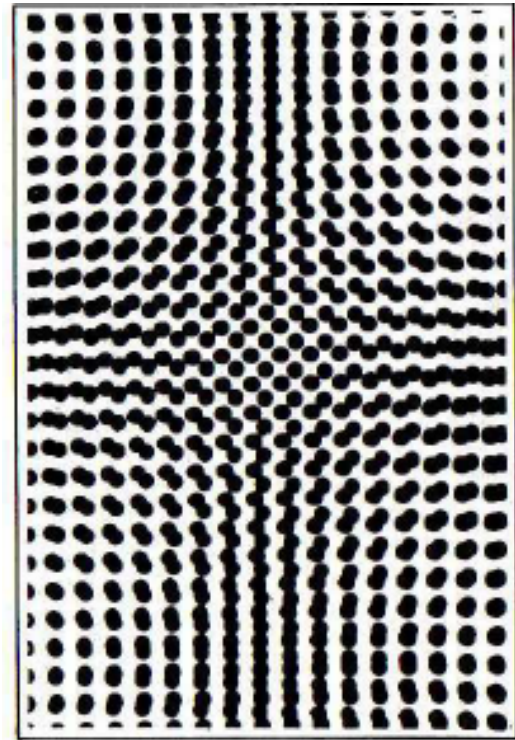
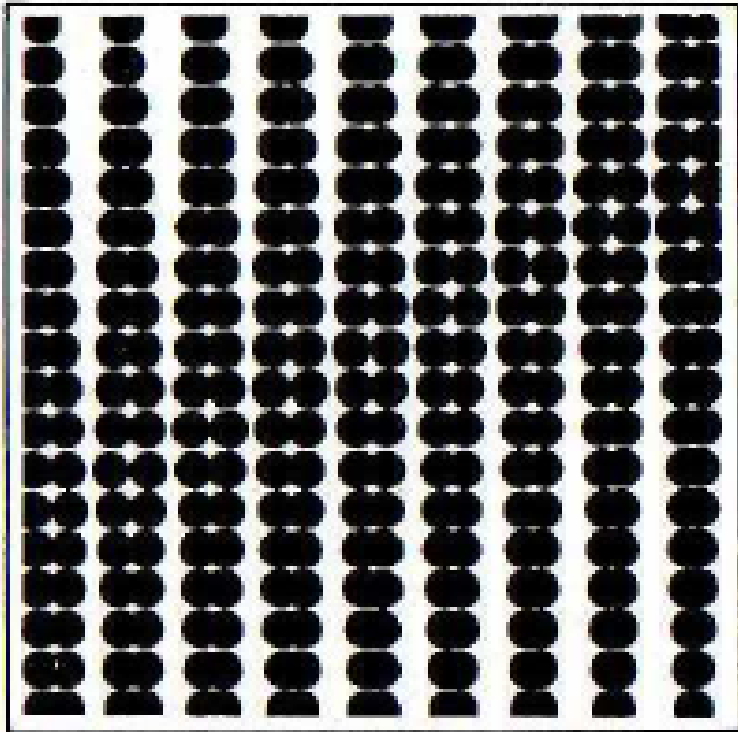
# REPETICION

- Disposición lineal
- Disposición cuadrada
- Disposición en rombo
- Disposición triangular
- Disposición circular

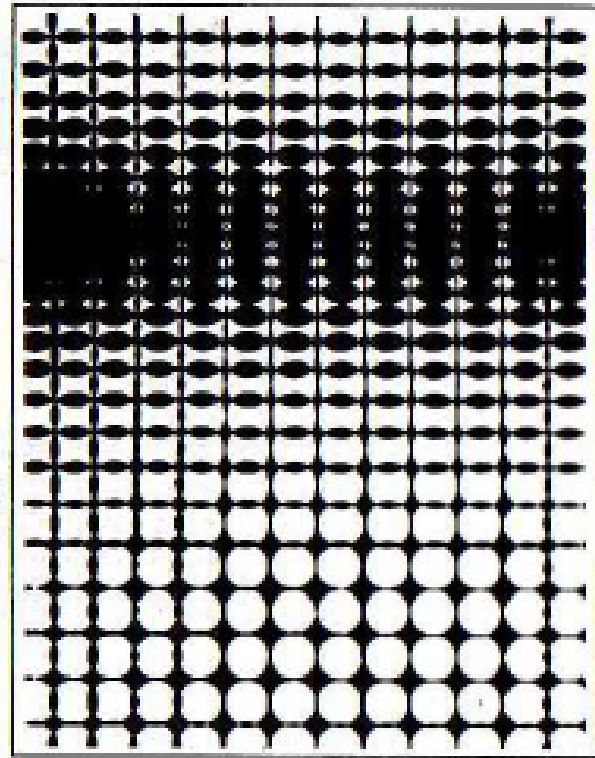
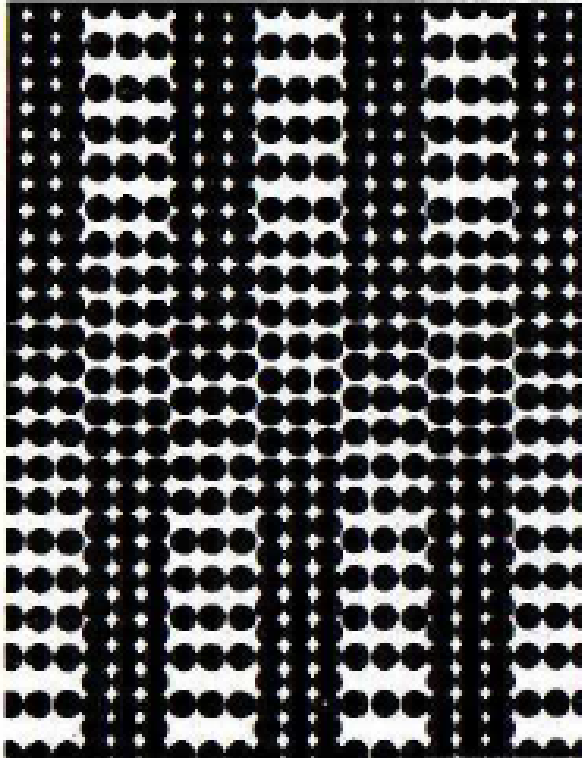




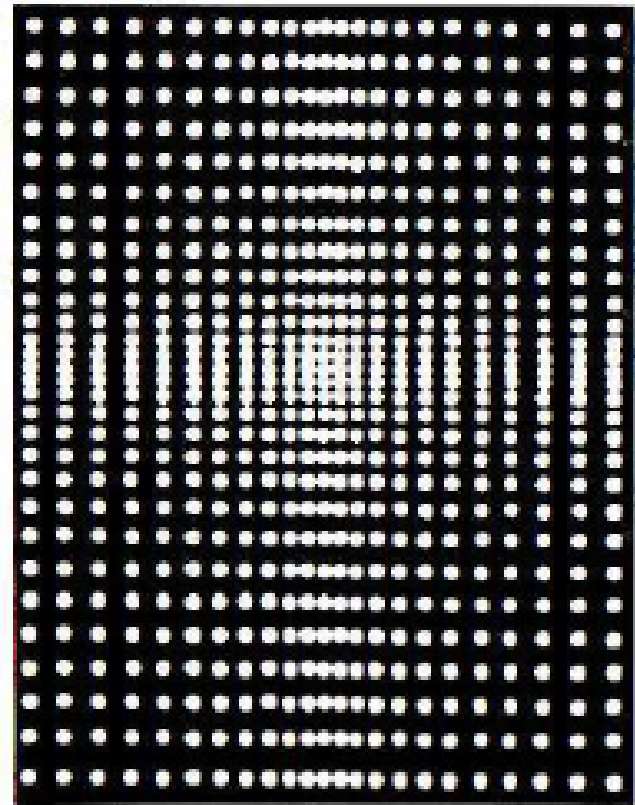
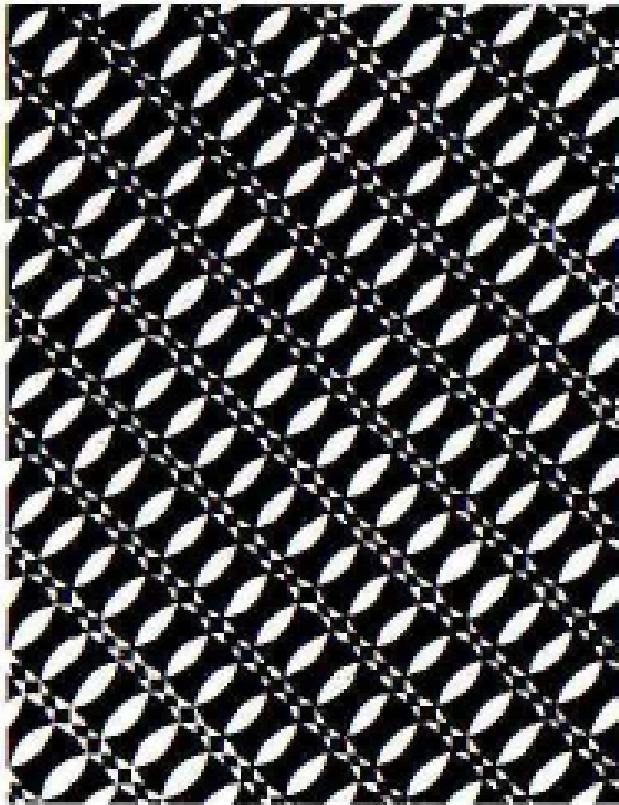
# REPETICION



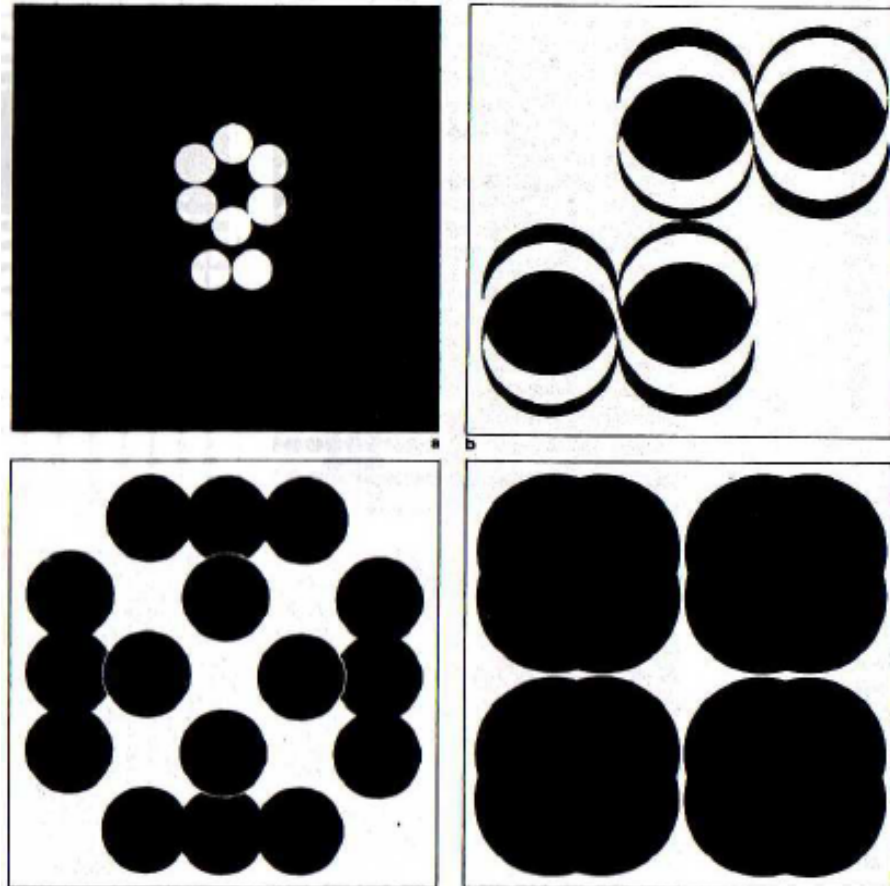
# REPETICION



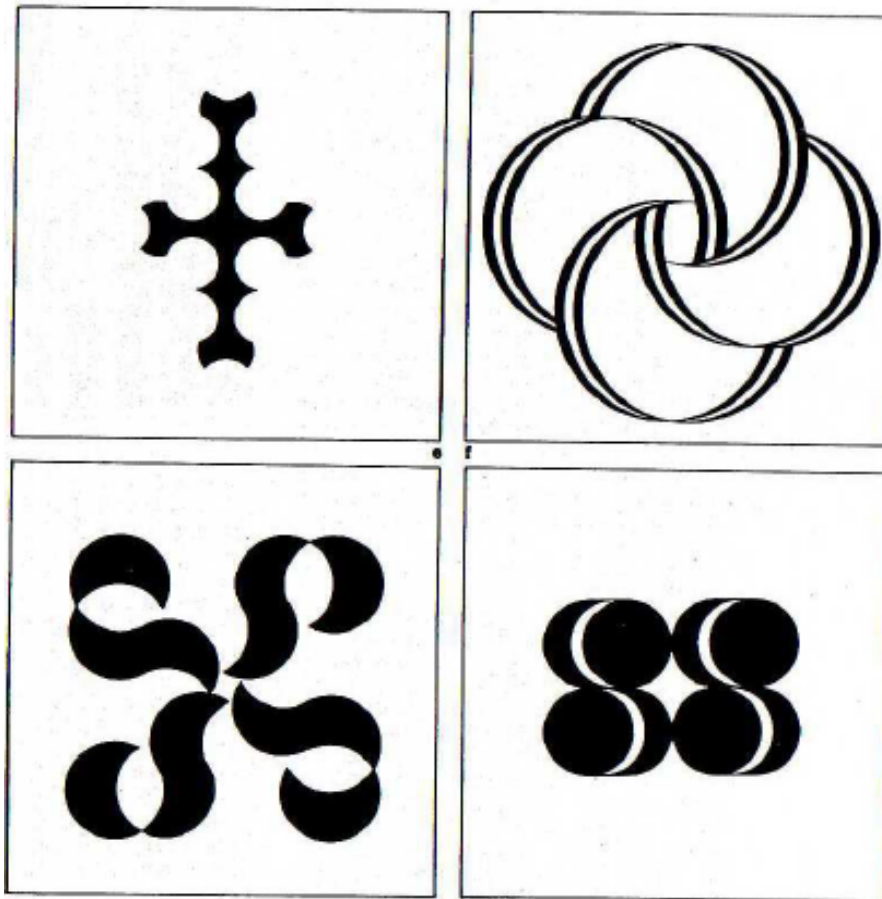
# REPETICION



# REPETICION



# REPETICION

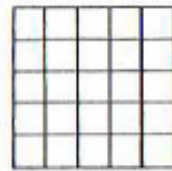


# ESTRUCTURA

- Estructura invisible
- Estructura visible
- Estructura de repetición

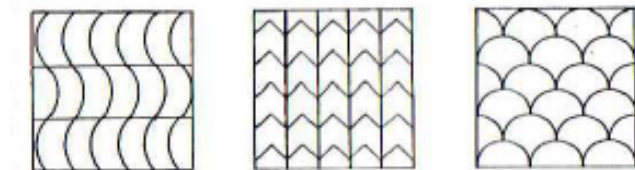
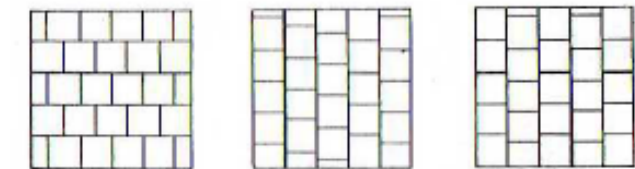
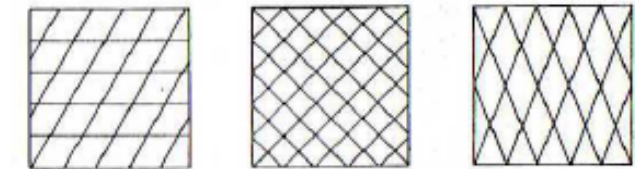
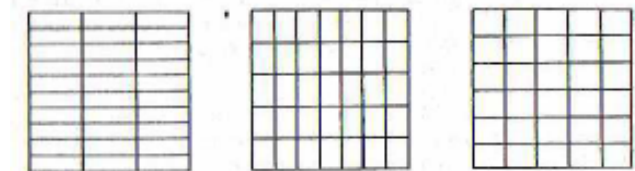
# ESTRUCTURA

- Retícula básica



- Variaciones:

- De proporción
- De dirección
- Deslizamiento
- Curvatura
- Reflexión
- Combinación
- Divisiones
- Retícula triangular
- Retícula hexagonal



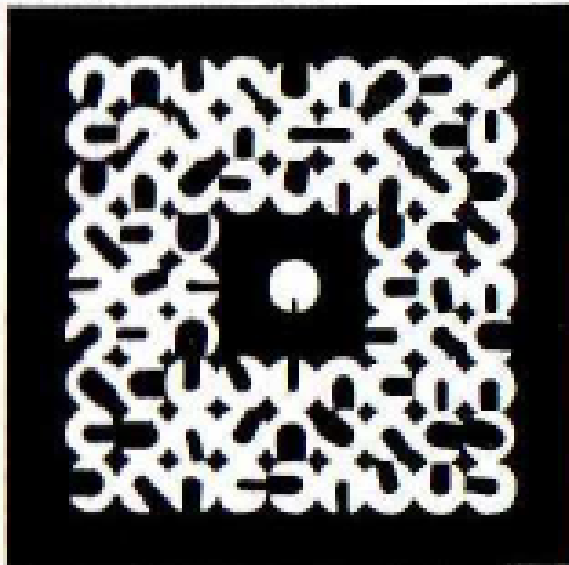
# SIMILITUD

## Similitud de figuras

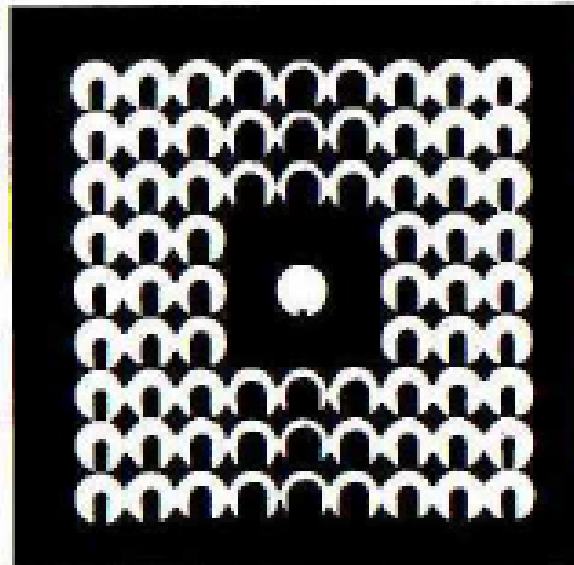
Asociación	
Imperfección	
Distorsión	
Unión	
Sustracción	
Tensión	
Compresión	



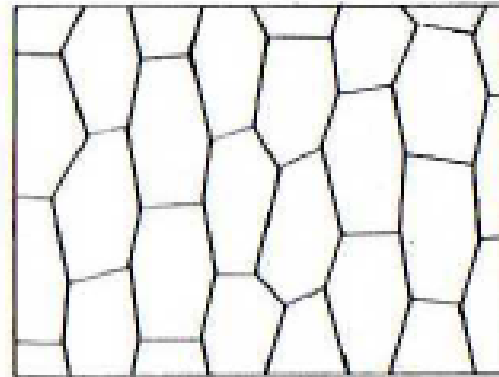
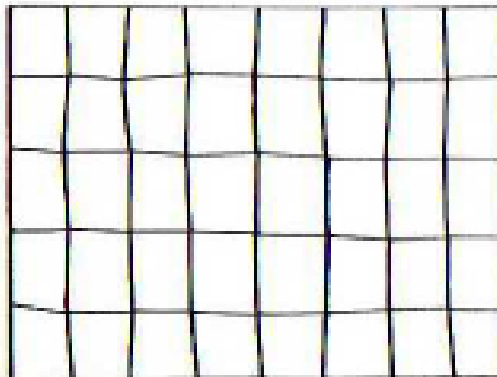
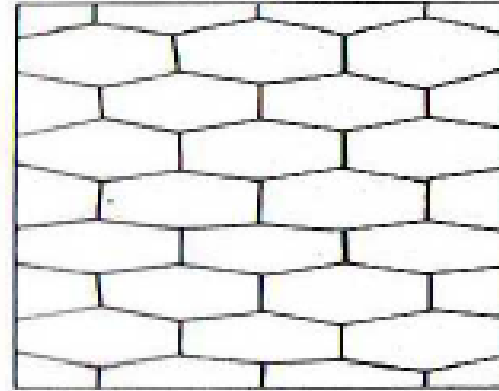
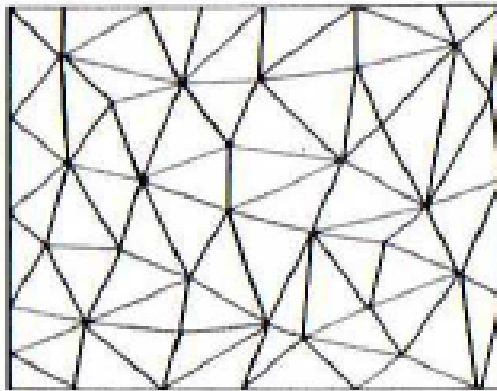
# SIMILITUD



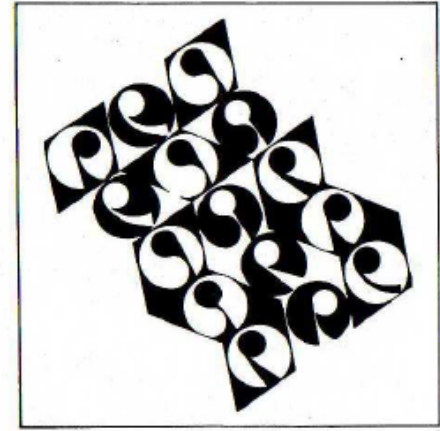
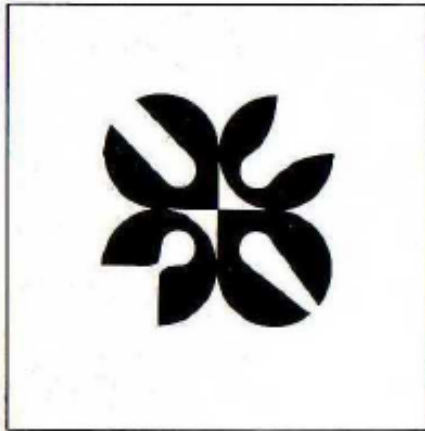
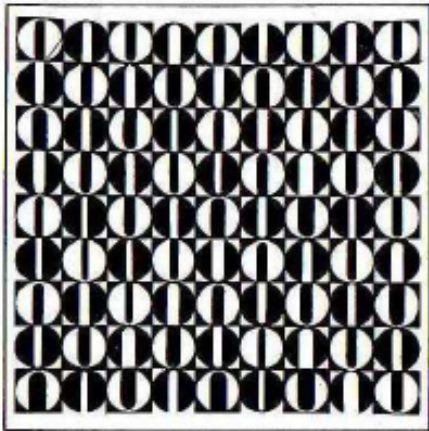
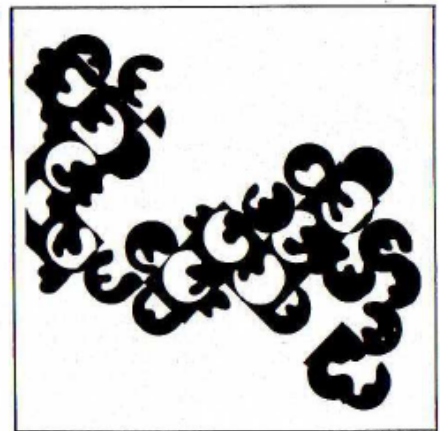
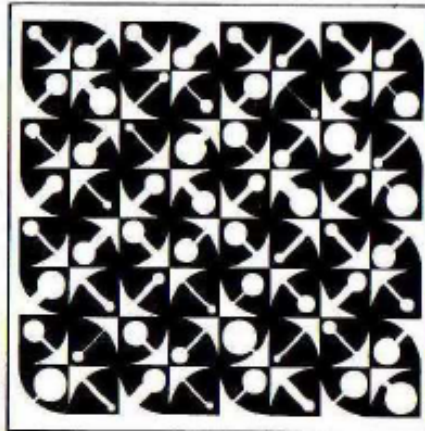
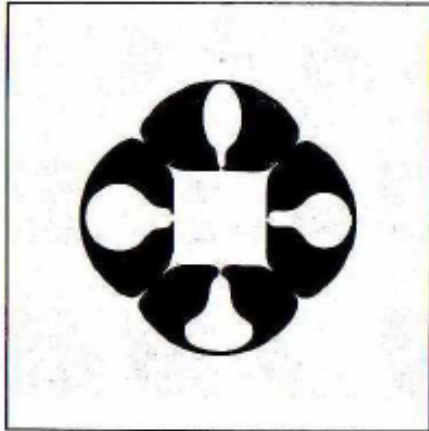
b



# SIMILITUD



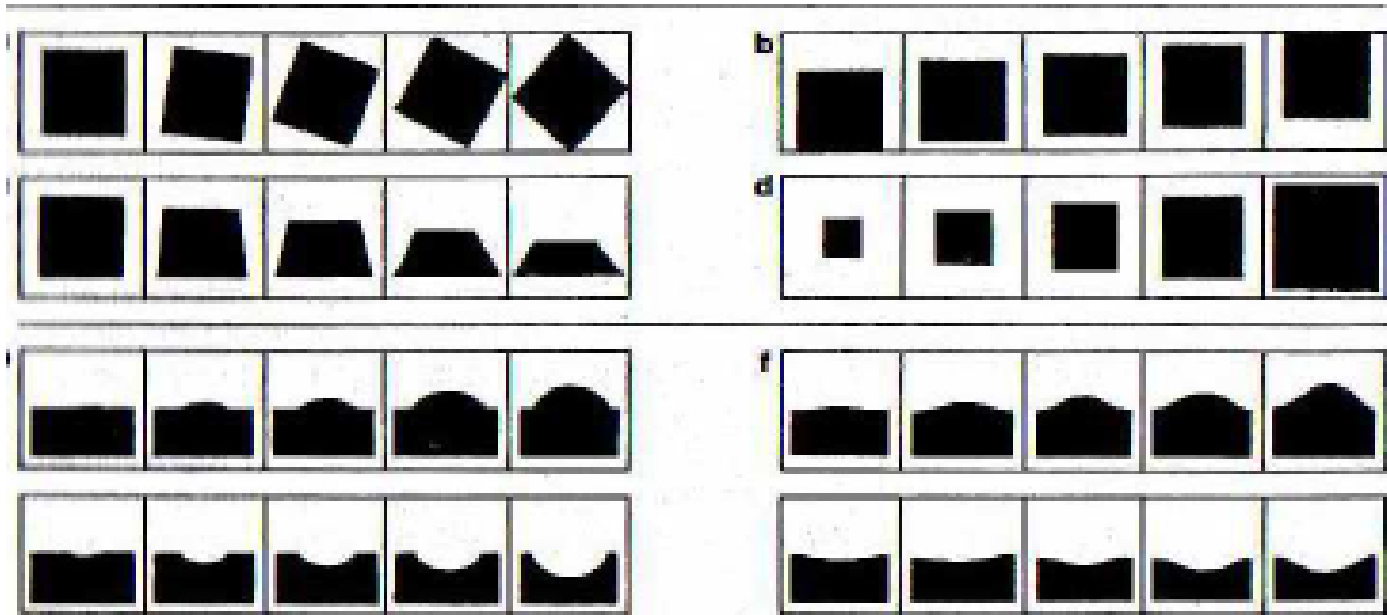
# SIMILITUD



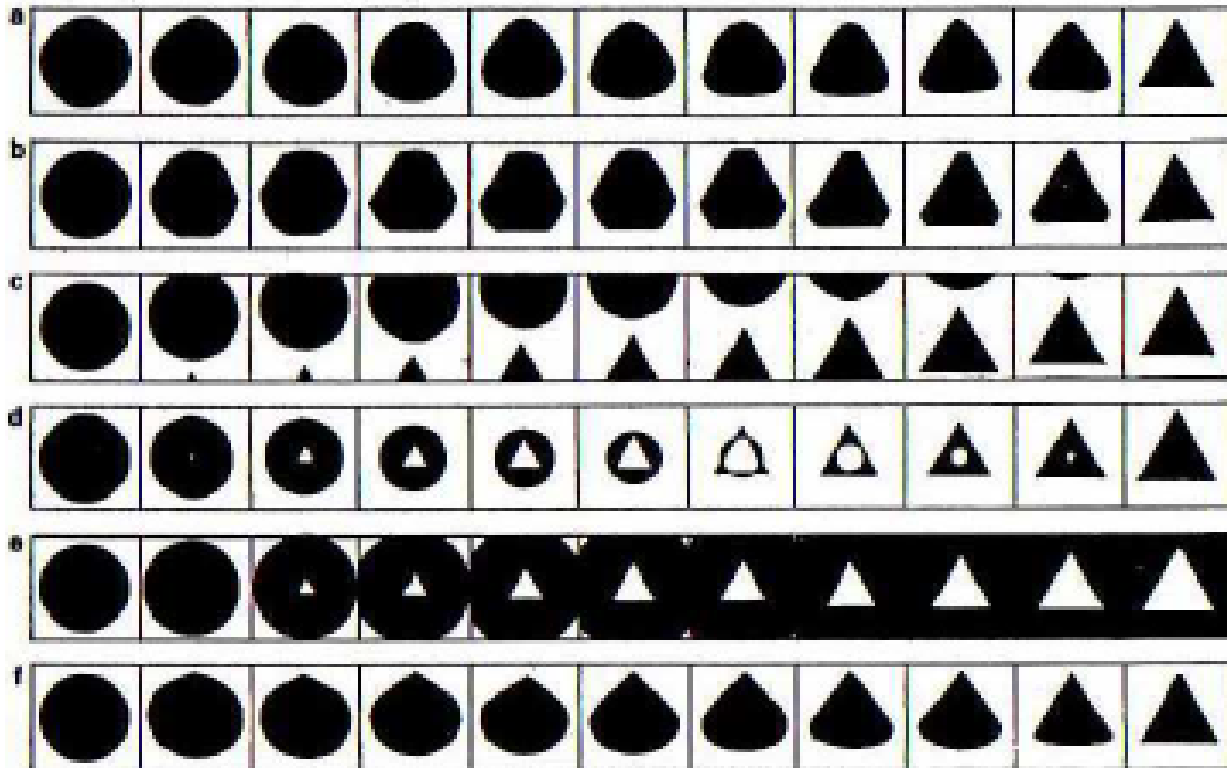
# GRADACION

- Cambio gradual de manera ordenada:
  - Gradación de módulos
  - Gradación espacial
  - Gradación en la figura

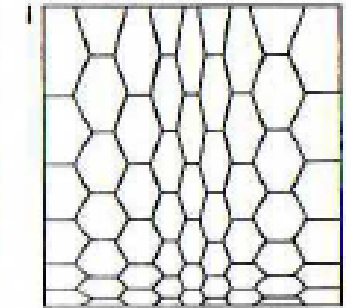
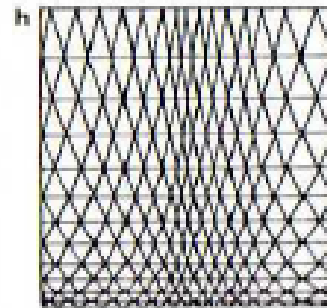
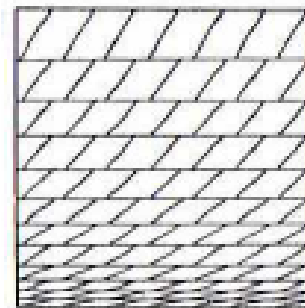
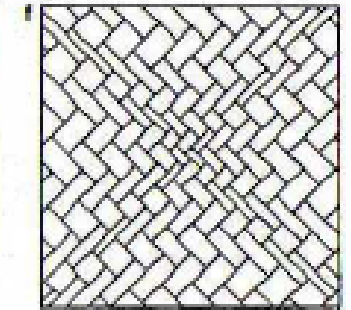
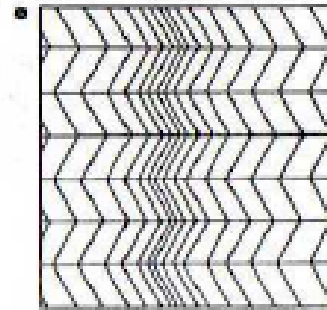
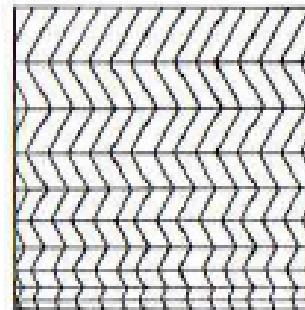
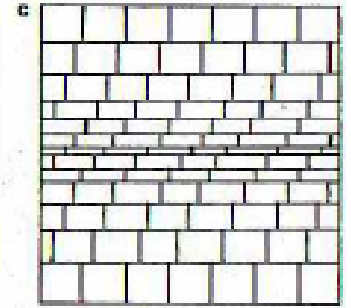
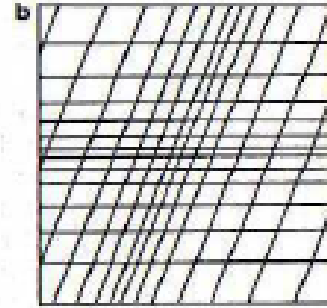
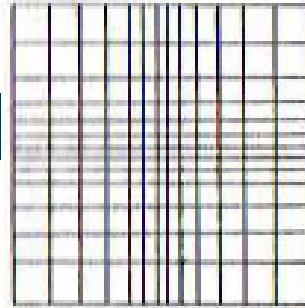
# GRADACION



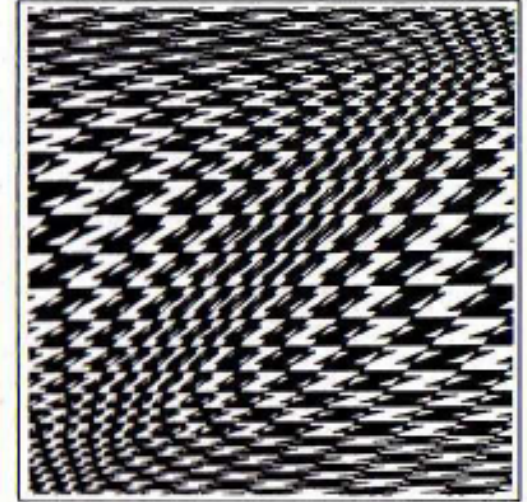
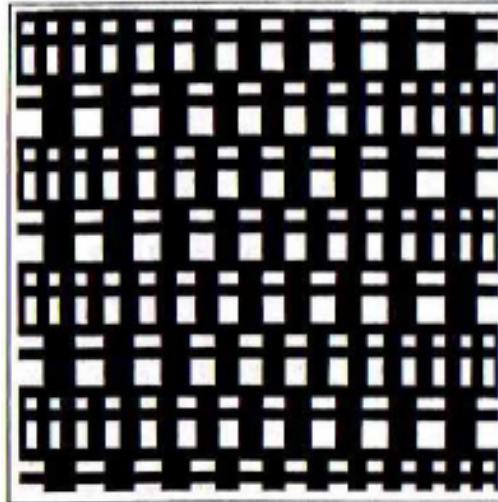
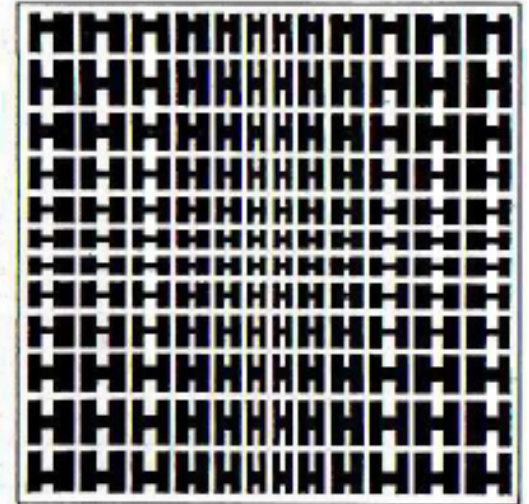
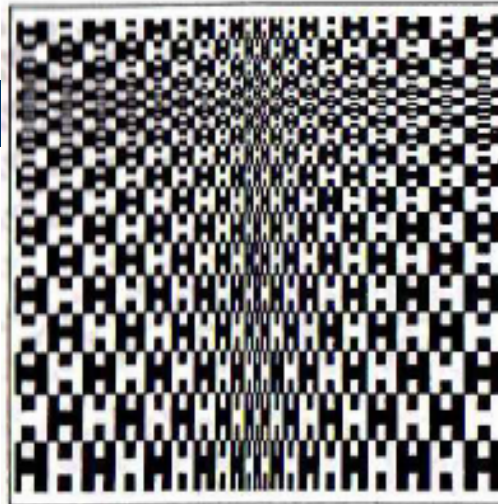
# GRADACION



# GRADACION



# GRADACION





# RADIACION

**Los módulos se repiten girando regularmente alrededor de un centro**

## **ESTRUCTURA DE LA RADIACION**

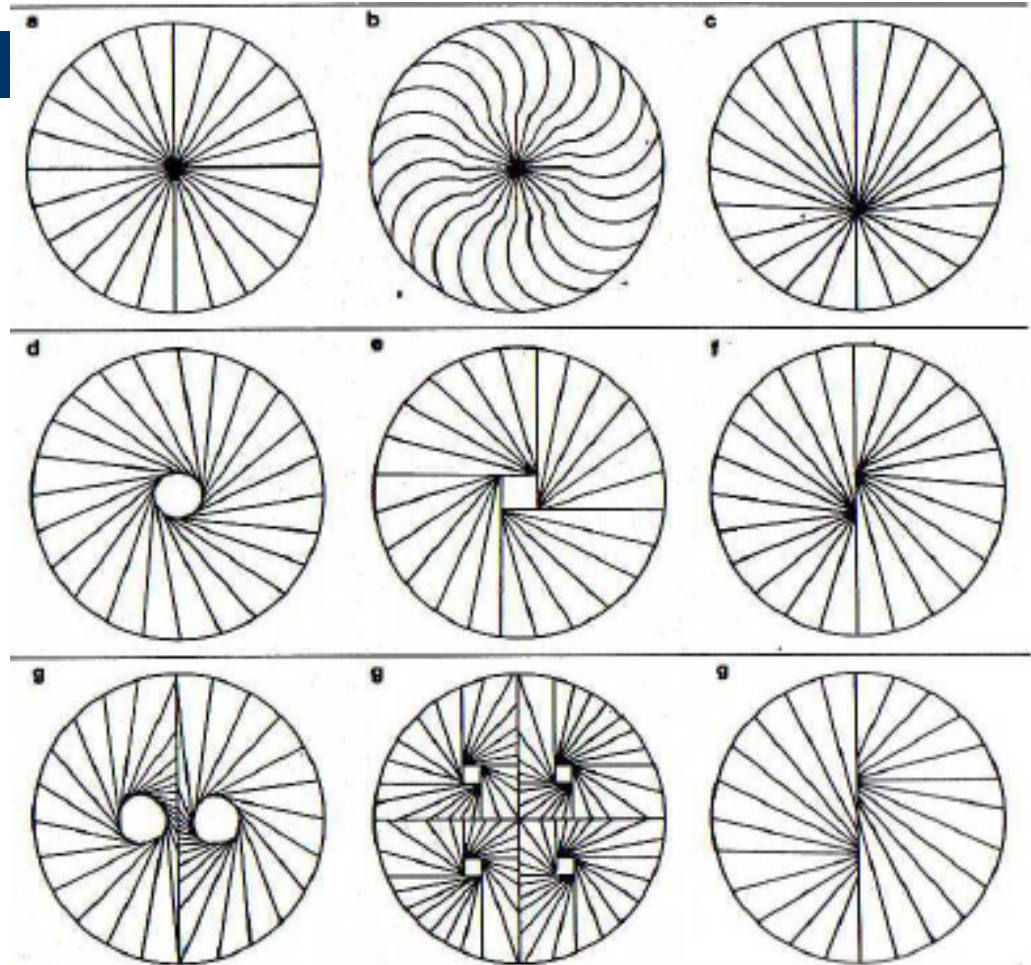
Centro de radiación

Direcciones de la radiación

# RADIACION

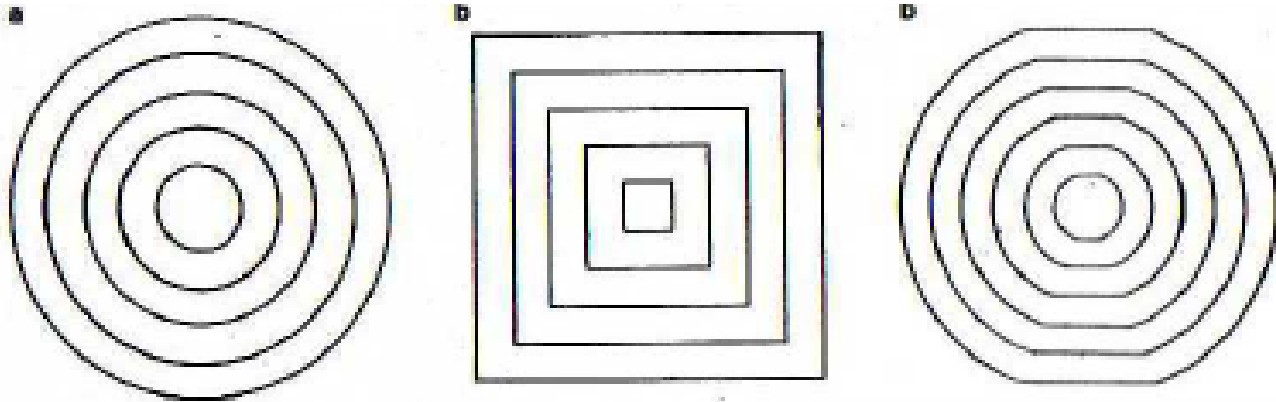
## Estructura centrífuga

Los módulos  
Irradian desde  
el centro



# RADIACION

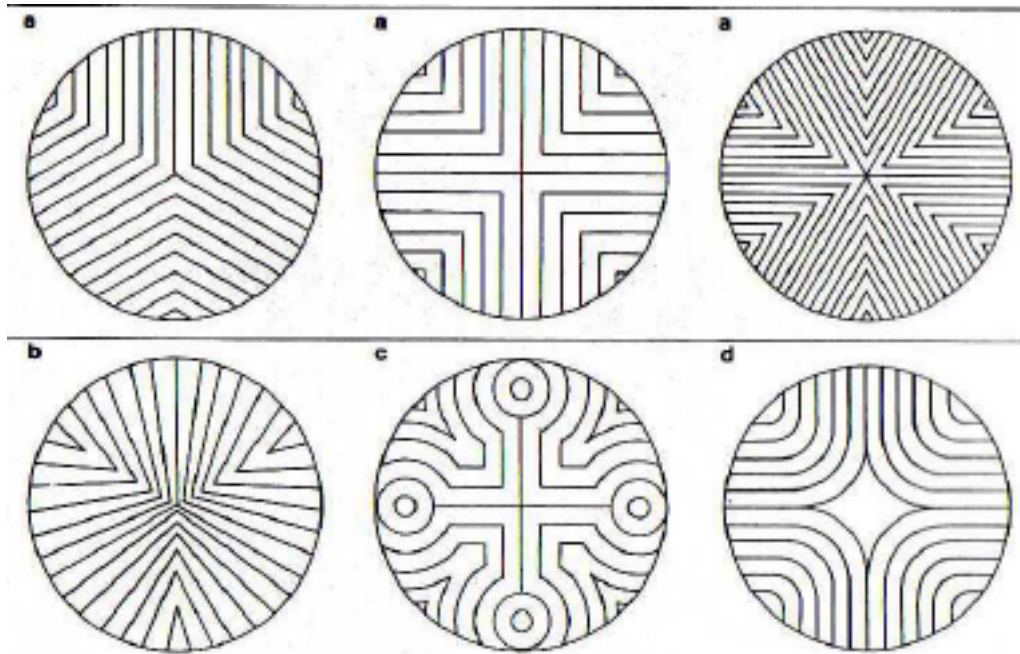
## Estructura concéntrica



Los módulos rodean al centro en capas regulares

# RADIACION

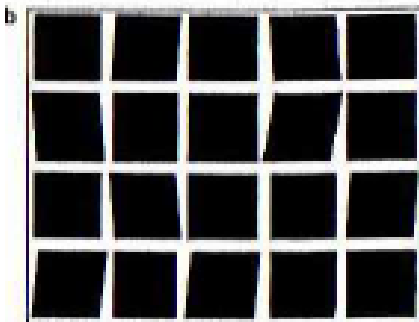
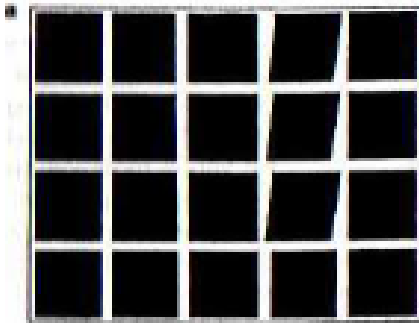
## Estructura centripeta



Los módulos se dirigen hacia el centro

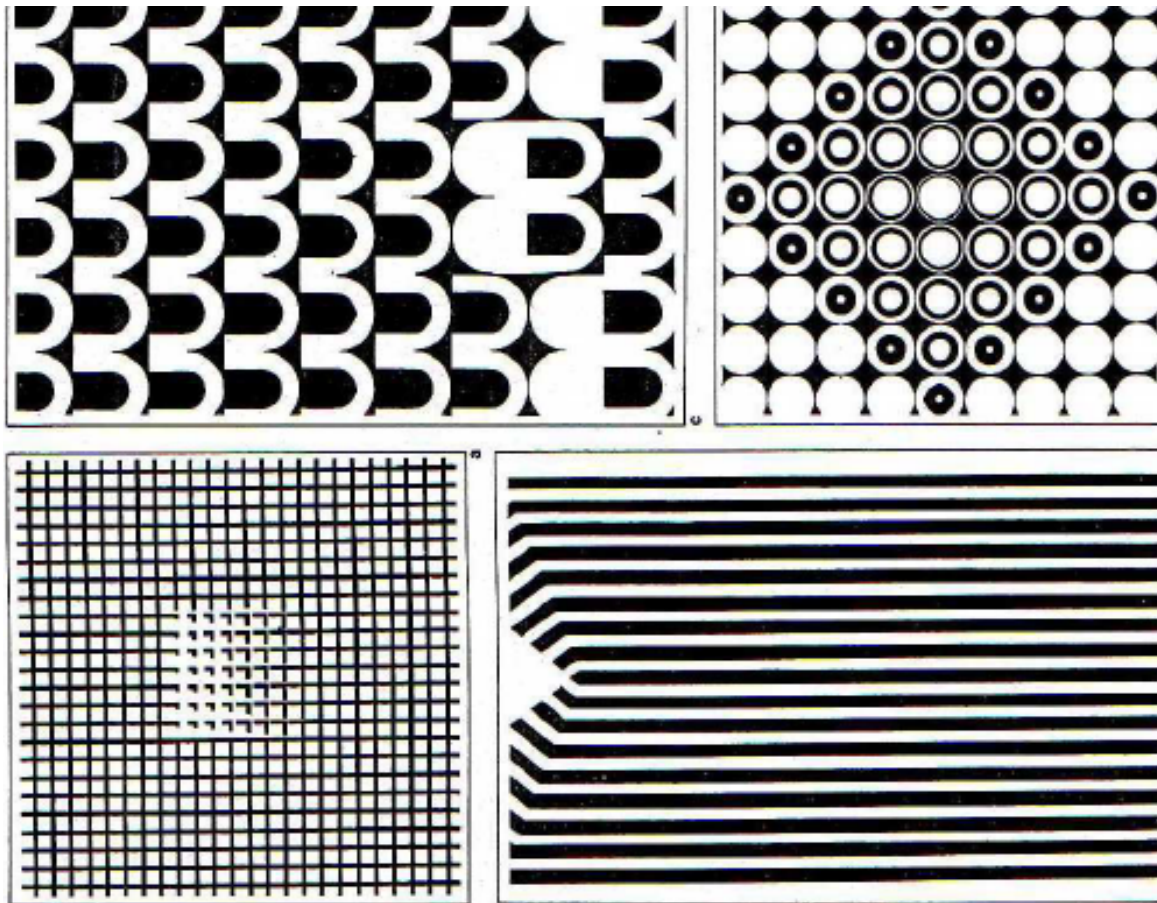
# ANOMALIA

Es la aparición de una irregularidad en un diseño regular



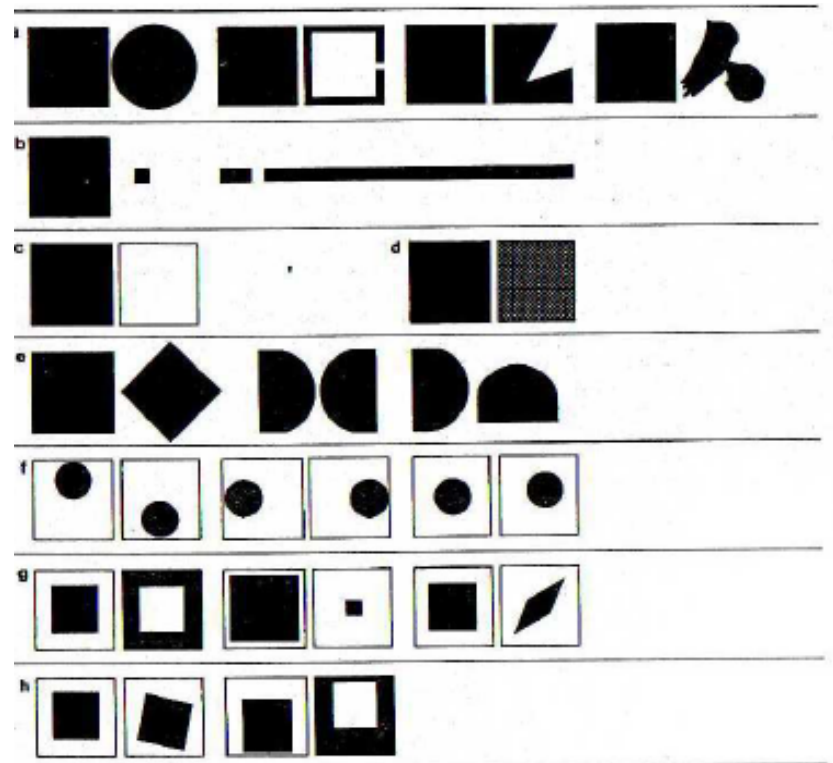
- Anomalía en las estructuras
- Anomalía en los módulos

# ANOMALIA



# CONTRASTE | De elementos visuales

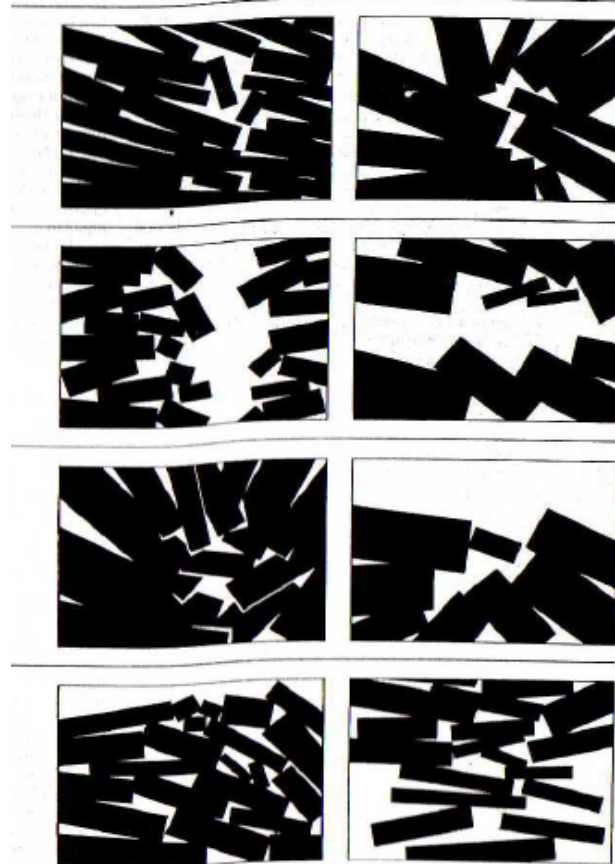
- Contraste de figura
- Contraste de tamaño
- Contraste de color
- Contraste de textura
- Contraste de dirección
- Contraste de posición
- Contraste de espacio
- Contraste de gravedad





# CONTRASTE | La estructura

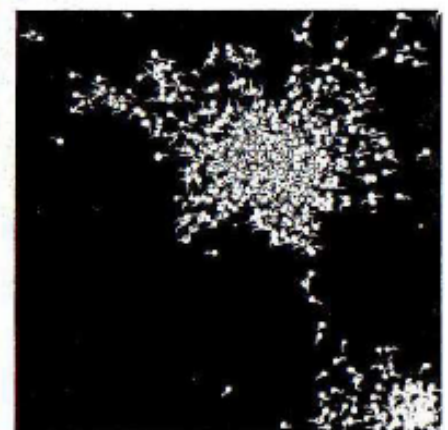
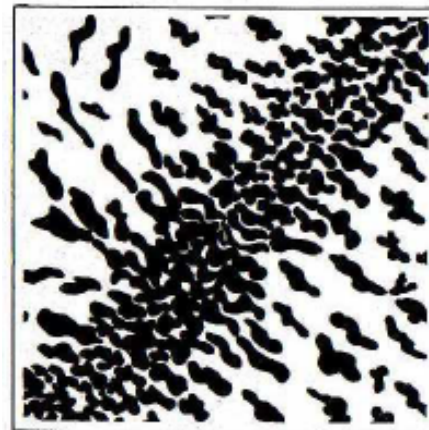
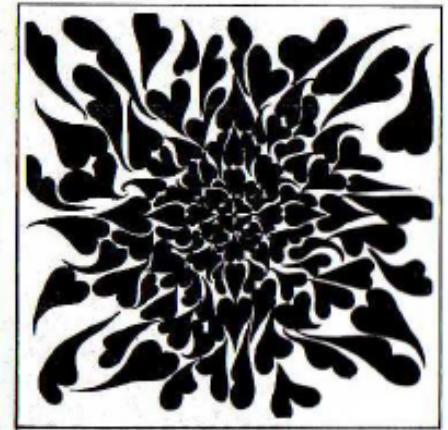
- Dirección
- Posición
- Espacio
- Gravedad





# CONCENTRACION

Distribución de  
módulos  
concentrados hacia  
ciertos sectores de  
la imagen



# TEXTURA

¿Cómo obtenemos una textura visual?

- Dibujo
- Impresión
- Manchado
- Fotografía
- Collage

# TEXTURA



# TEXTURA



# TEXTURA

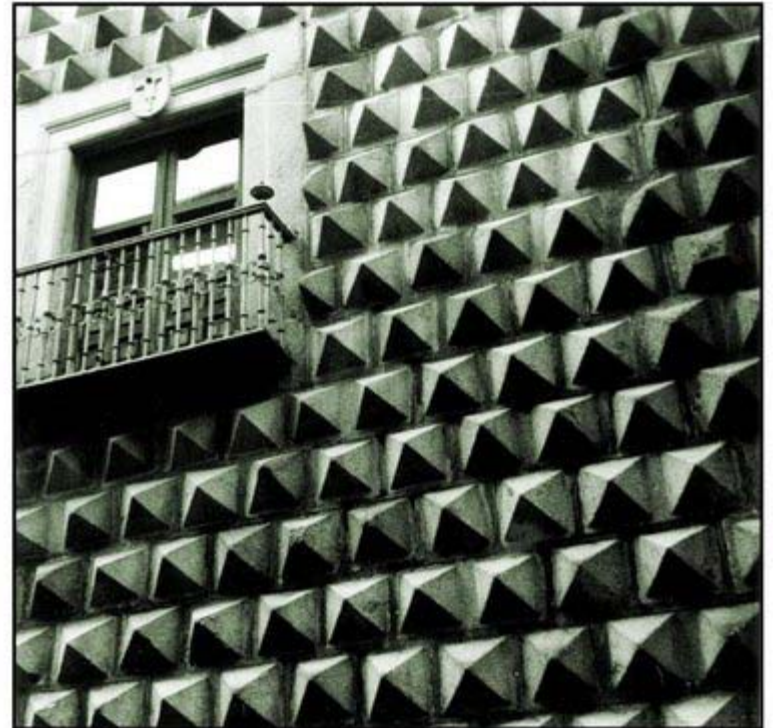




# TEXTURA



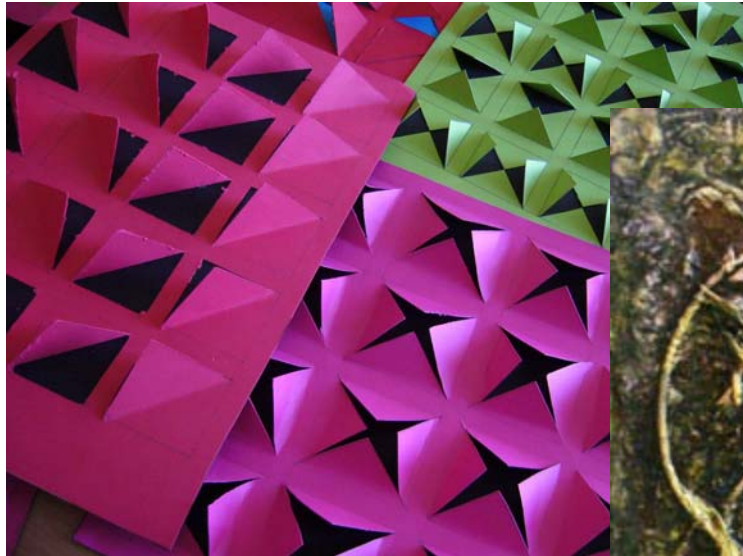
# TEXTURA



CASA DE LOS PICOS, S. XV. SEGOVIA



# TEXTURA





# TEXTURA



# VOCABULARIO TÉCNICO PARA DISEÑO

- RADIACION: giro de formas unitarias alrededor de un centro común para obtener un efecto radiante.
- RECORRIDO CERRADO: recorrido que hace un cierre completo sin que se vean puntos extremos
- RECORRIDO: línea de unión recta o curva entre puntos.
- RELLENO: color, dibujó, textura que ocupa el interior de una figura cuyo contorno está delimitado por un recorrido cerrado.
- REPETICION: uso constante de la misma forma. La repetición puede estar restringida a la figura o a cualquier elemento específico con variaciones en otros elementos (figura, tamaño, color, textura...)
- RETICULA: líneas verticales y horizontales espaciadas regularmente para colocar formas de una composición.
- SUBDIVISION ESTRUCTURAL: célula espacial bi-dimensional formada por líneas estructurales en una estructura.
- UNION: ubicación de formas en que una tapa en parte la otra.
- SEMEJANZA: relación entre formas que se parecen entre sí por su figura. Pueden varían entre sí en figura, tamaño, color o textura.
- SIMETRIA: figura o forma con su imagen refleja en disposición bilateral.
- SUSTRACCION: Solape de forma negativa sobre otra forma eliminando la porción de la otra forma y exponiendo el fondo positivo.
- TAMAÑO: Dimensión de una forma.
- TEMA: Contenido reconocible en una forma figurativa.
- TRASLACION: cambio de posición de una figura sin cambiar su dirección.
- VOLUMEN: espacio tridimensional delimitado por planos.
- FONDO: espacio vacío detrás de las formas positivas en un diseño bi-dimensional.
- GIRO: cambio de dirección de una forma.
- GRADACION: cambio gradual en una serie de formas unitarias en una secuencia ordenada.
- GRAVEDAD: pesadez o ligereza de una forma que produce los efectos de inestabilidad y movimiento o estabilidad y equilibrio.
- GROSOR: atributo de una línea para establecer su anchura.
- INTERSECCION: situación de solape donde solo es visible el área solapada.
- LINEAS ESTRUCTURALES: líneas invisibles que sirve para la construcción de una composición mediante la ordenación de las formas dentro de ellas.