



2º de Bachillerato
Diseño

Contenidos

En este tema denominado elementos del diseño, trataremos de explicarte cuales son los elementos que pertenecen al lenguaje visual y como puedes emplearlos en el campo del diseño.

Lo más probable es que muchos de estos conceptos ya los conozcas de otras asignaturas que hayas cursado hasta el momento, pero nunca está demás que los repases y sobre todo que seas capaz de interpretarlos en el campo del Diseño.

Existen cuatro grupos fundamentales de Elementos del Diseño:

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

Importante

Elementos de Diseño

View more [PowerPoint](#) from [contactofaum](#)

Observa esta sencilla presentación de Juan Carlos Lobato Valdespino, de forma muy escueta te presenta todos los elementos del diseño.

Sería conveniente que:

1º Lo leas atentamente.

2º Consulta cada uno de los subapartados donde te explicamos un poquito más de cada uno de los elementos del Diseño.

3º Vuelve a leer la presentación que seguro que esta vez la entenderás mucho mejor y te servirá como repaso del Tema en general.

Para saber más

En este video podrás ver cuales son los elementos del diseño fundamentales.

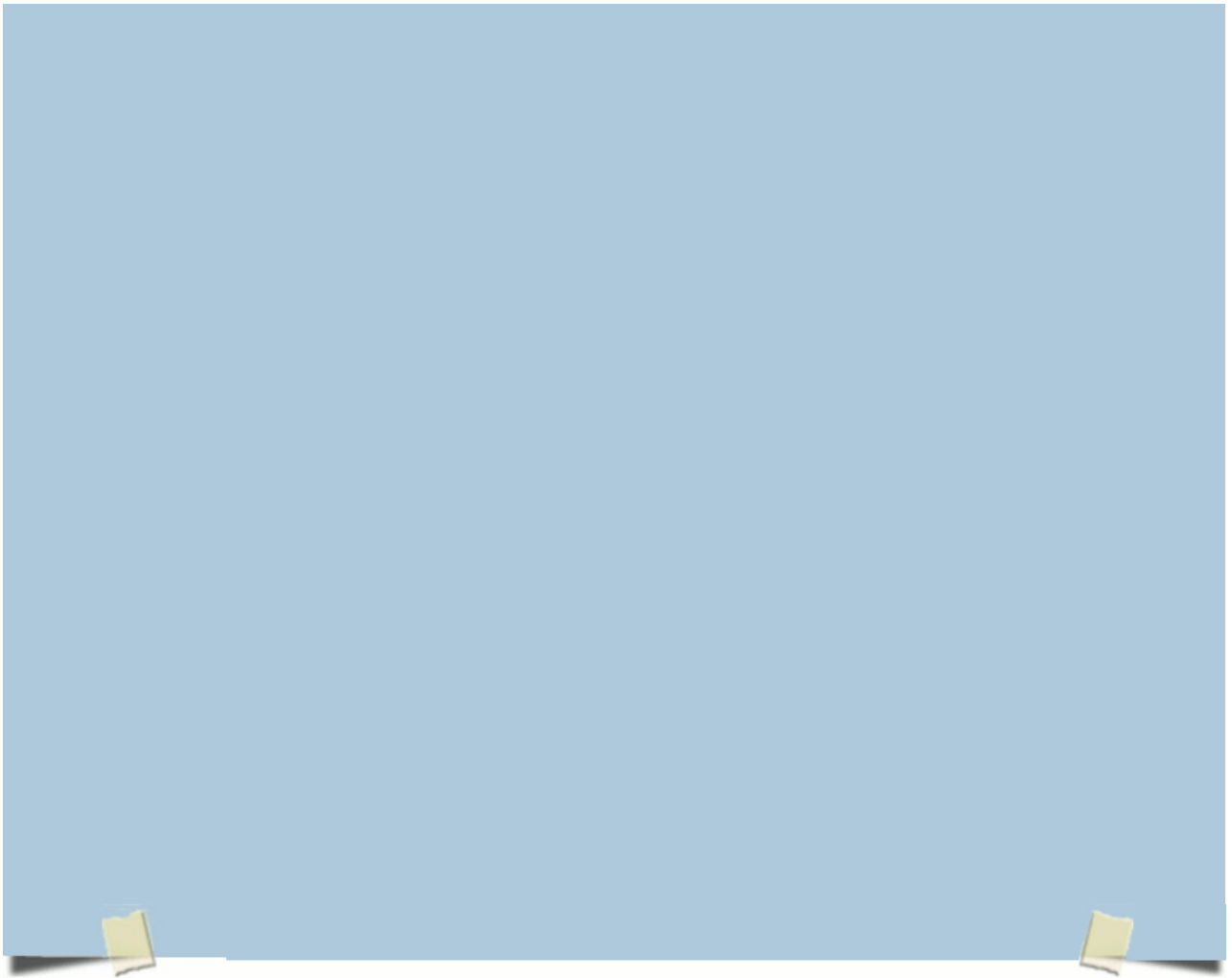
1. Conceptuales



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.

Curiosidad

Mira estos vídeos en los que los elementos conceptuales como la línea y el punto, son protagonistas absolutos.



1.1. El punto



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.

Haz clic en el play para escuchar un comentario sobre estas imágenes



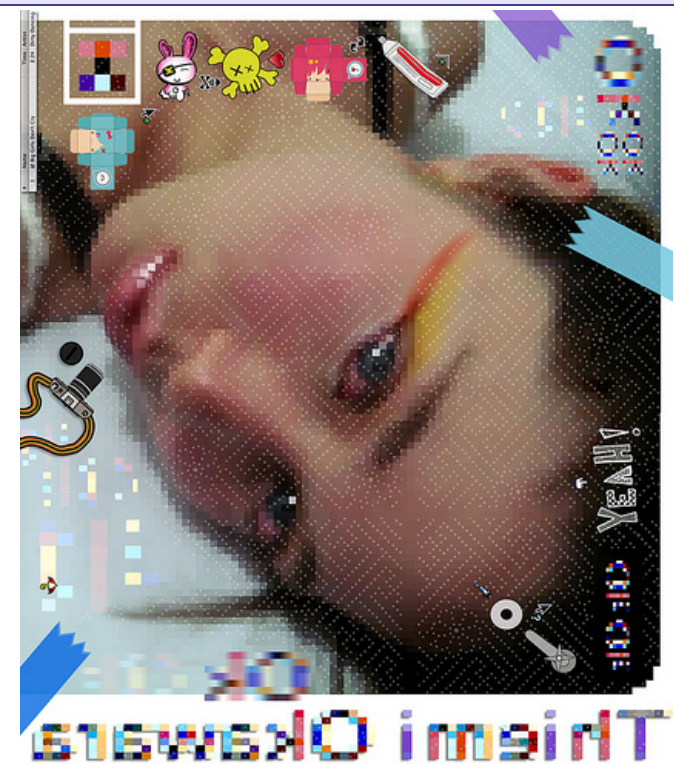
De [dimitri parant](#) en Flickr Lic. CC.



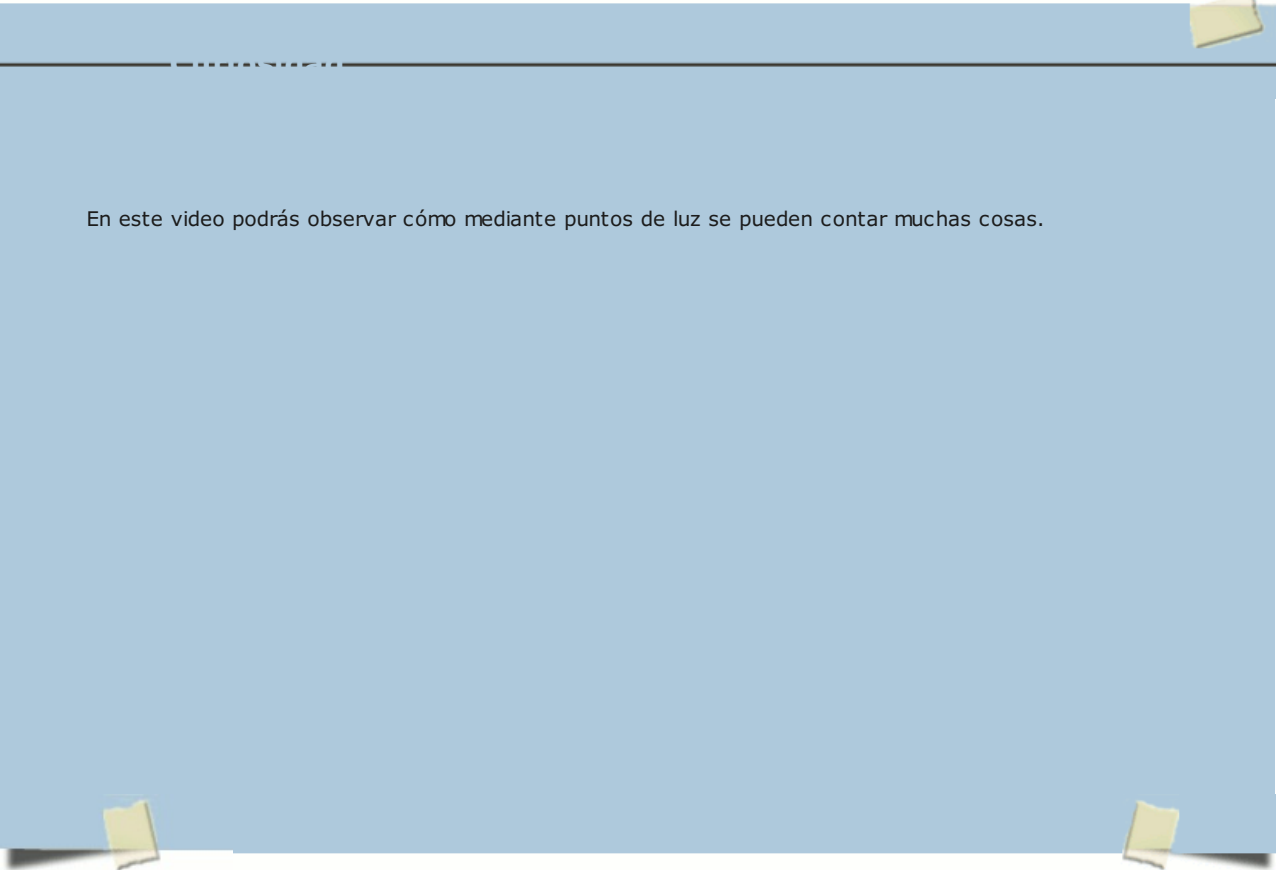
De [vectorportal](#) en Flickr Lic. CC.

En el Diseño, el empleo de la imagen es algo muy habitual, por ello es interesante que sepas que las imágenes fotográficas de los libros y la prensa, están compuestas por puntos de diferente grosor y color. Es lo que se denomina **punto gráfico**. Como futuro diseñador, lo que más emplearás son las imágenes digitales, ya que el ordenador será tu herramienta de trabajo, te explicamos esto porque el **punto digital** de una imagen que aparece en el ordenador o en una pantalla de televisión no está compuesto por una trama de puntos, sino por píxeles, que son diminutos cuadraditos de diferentes colores entre los que no hay separación alguna.

En esta imagen puedes observar una retícula de píxeles



De [Davi Sommerfeld](#) en Flickr Lic. CC.



En este video podrás observar cómo mediante puntos de luz se pueden contar muchas cosas.

Ejercicio resuelto

Queremos que entiendas que el punto es el elemento más básico y sencillo que se emplea en el Diseño.

Nos gustaría que dibujases tu nombre con el recurso que abajo te facilitamos. Para ello:

1º- Accede a esta web: <http://pencilmadness.com/> (en este enlace podrás acceder al programa de dibujo Sketch que es totalmente gratuito).

2º- Consulta este vídeo que te ayudará a manejar las herramientas necesarias para dibujar tu nombre. En él te facilitamos las instrucciones para realizar un dibujo en el programa Sketch, empleando las herramientas que te permiten experimentar con el punto como elemento gráfico fundamental.

3º- Dibuja tu nombre.

1.2. 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.

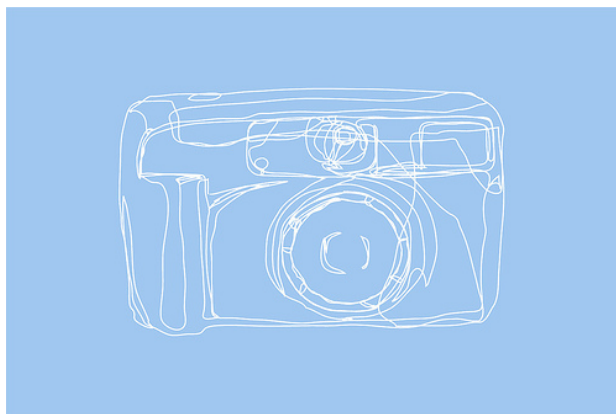
Al igual que el punto, la línea dependiendo de su modulación puede transmitir diversas sensaciones.

En estos dos ejemplos puedes ver como una simple línea es empleada como único elemento en la realización de una ilustración gráfica



IT WASN'T SO LONG AGO THAT I USED
TO LABOR OVER THESE INTRICATE LINE DRAWINGS IN
ILLUSTRATOR. NOW ALL I DO IS SET SOME TYPE OVER
SHAPES & CLIPART. WHAT HAPPENED?

De [bjornmeansbear](#) en Flickr Lic. CC.



De [bjornmeansbear](#) en Flickr Lic. CC.

Las líneas pueden ser **rectas**, **curvas** o **mixtas**. Dependiendo de como se empleen pueden producir diversas sensaciones. Pueden ser visibles en una imagen gráfica o virtuales como estructura de una composición.

Las **líneas rectas** son líneas que van hacia una única dirección y pueden ser horizontales, verticales o diagonales. Las líneas **horizontales** nos transmiten **reposo** y tranquilidad; las **verticales** equilibrio y **elevación**; las **diagonales** representan el **movimiento**.

Las **líneas curvas** son aquellas que no tienen tramos rectos y transmiten profundidad cuando están cerradas, además de **dinamismo** y movimiento cuando son variables.

Las **líneas mixtas** son aquellas que combinan líneas rectas y curvas, también adoptan las características de ambos tipos de líneas.

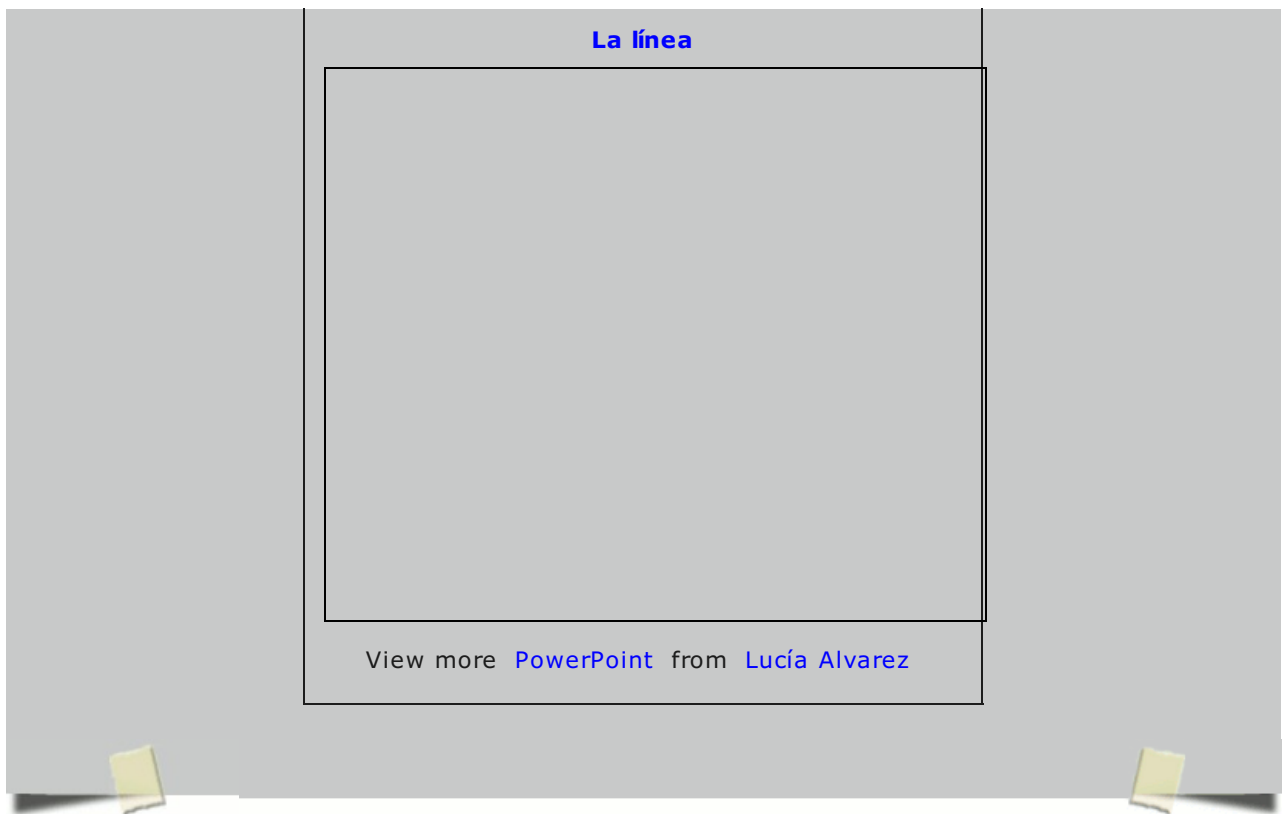


Curiosidad

Este divertido vídeo, es un ejemplo, de como una simple línea puede contar un sinfín de cosas.

Para saber más

Si quieres consultar más información acerca de la línea puedes consultar esta presentación realizada por [Lucía Álvarez](#).



1.3. El plano



El plano es el elemento grafico-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.



Ejemplos del uso del plano en el diseño:

Haz clic en en el play para escuchar un comentario sobre estas imágenes

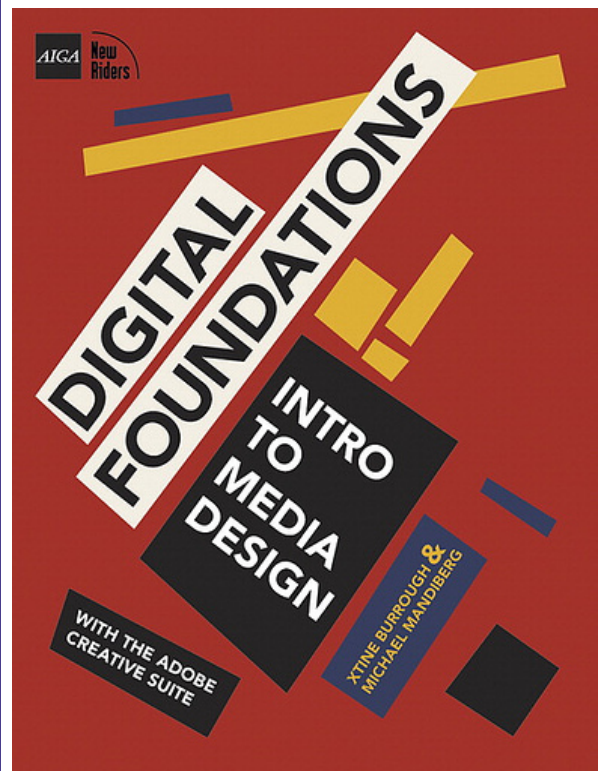


De [nickboos](#) en Flickr Lic. CC.

Haz clic en en el play para escuchar un comentario sobre estas imágenes

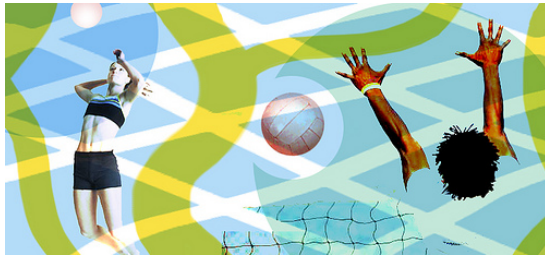


De [airrp.org](#) en Flickr Lic. CC.



De [mandiberg](#) en Flickr Lic. CC.

Queremos que observes detenidamente estas imágenes y que identifiques los planos que forman parte de ellas.



De [bjormeansbear](#) en Flirk Lic. CC.



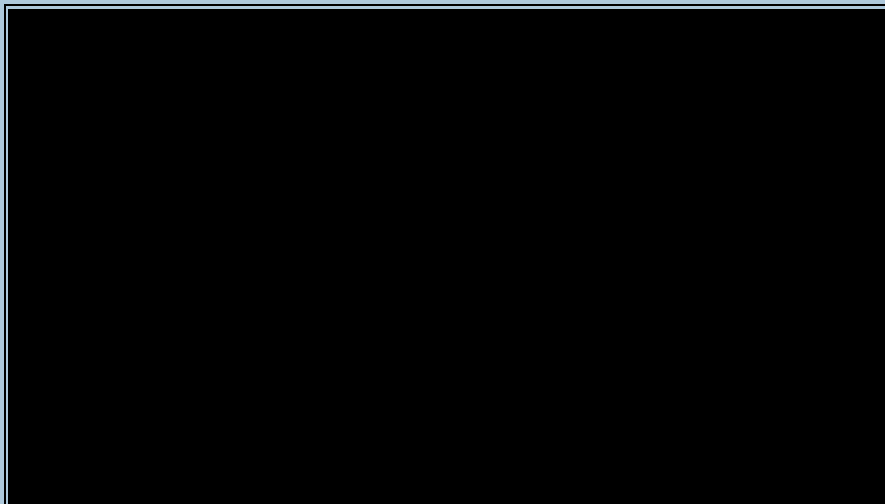
De [moonoa](#) en Flirk Lic. CC.

- 1.- ¿Qué planos identificas en las imágenes?
- 2.- ¿Cuál crees que ha sido la intención del diseñador al incluir estos planos?
- 3.- ¿Qué crees que aportan a la composición?

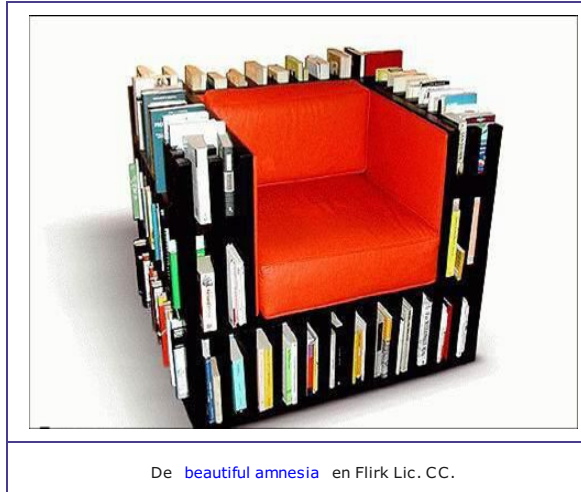
Mostrar retroalimentación

Curiosidad

En el siguiente vídeo puedes ver como el punto se transforma en línea y como la línea se transforma en plano.



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.



Ejercicio resuelto

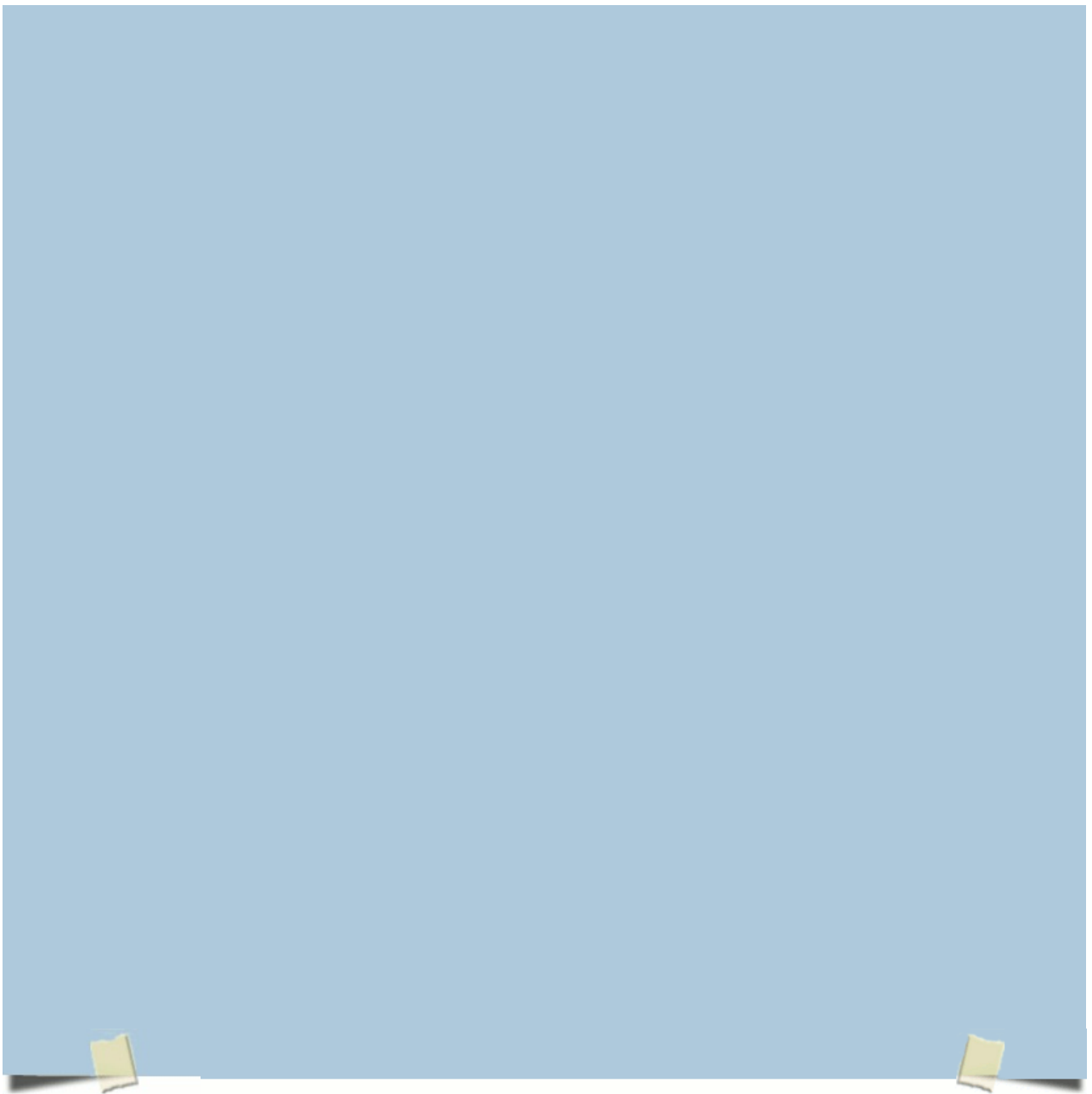
Te animamos, de forma optativa, a realizar este ejercicio. Se trata de crear una forma del plano al espacio de tres dimensiones. Puedes visualizar este vídeo y seguir los pasos que la autora nos presenta, es fácil, sencillo y divertido. Crearás un objeto que pertenece al campo de la decoración efímera.

2. 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.

Curiosidad



2.1. 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...

Aquí tienes un ejemplo de formas geométricas o básicas. En el campo del diseño gráfico estas formas se emplean a menudo para crear fondos pues aportan limpieza, serenidad y precisión.



De [ReneSpitz](#) en Flickr Lic. CC.

Las Formas **orgánicas** o **naturales** son aquellas que se inspiran en la naturaleza. En diseño las puedes emplear cuando quieres transmitir sensualidad, movimiento o dinamismo.

Estas imágenes son ejemplos de formas naturales. En la imagen de la derecha, puedes ver cómo se pueden combinar las formas naturales con las formas geométricas. Si te fijas bien verás cómo los círculos enmarcan a las flores, esto produce un enriquecimiento en el trabajo final.



De [Vector portal](#) en Flickr Lic. CC.



De [Vector portal](#) en Flickr Lic. CC.

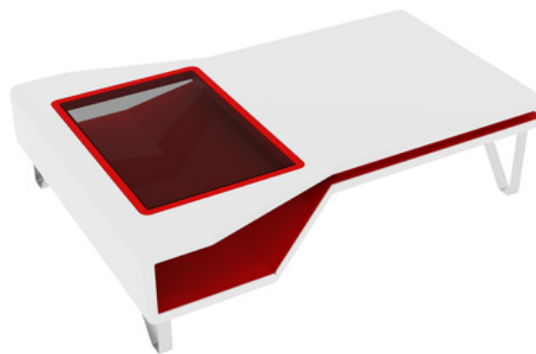
Las formas **artificiales** , son aquellas que están creadas por el hombre, como el diseño de una silla, de un coche...

Te mostramos dos objetos que tienen formas artificiales puesto que el hombre es quien ha determinado cómo serían. En la imagen de la izquierda tienes el famoso exprimidor de Phillippe Starck y a la derecha un diseño de una moderna mesa de centro.





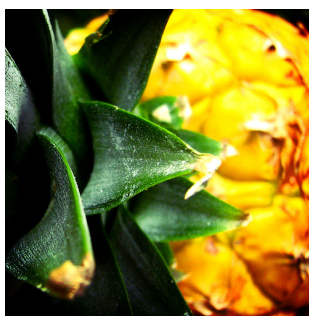
De [morberg](#) en Flickr Lic. CC.



De [Juan ValdeRuten](#) en Flickr Lic. CC.

Seguro que lo has entendido todo, observa las siguientes imágenes y contesta si tienen forma geométrica, orgánica o artificial, recuerda, en ocasiones muchas de estas formas se mezclan entre sí!

Imagen 1



De [Luz Adriana Villa A.](#) en Flickr Lic C.C

Imagen 2



De [apr77](#) en Flickr Lic. CC.

Imagen 3



De [rhonogle](#) en Flickr Lic. CC.

Mostrar retroalimentación

Para saber más

Si quieres aprender algo más acerca de la forma puedes consultar este genial recurso de [La enciclopedia interactiva de la](#)

[Percepción Visual](#) de Francisco Javier Pulido para Junta de Extremadura.

PERCEPCIÓN DE LA FORMA

La vista, o mejor dicho, la percepción visual consigue que podamos tener imágenes de nuestro entorno.

Otros sentidos nos aportan sensaciones simples como los sonidos, los olores o los sabores.

Las imágenes, en cambio, son más complejas, pues percibimos varios datos a la vez, que el cerebro procesa en diferentes momentos y áreas, para, al final, recomponerlas en una imagen mental simplificada, coherente y ordenada.

Estos datos percibidos y filtrados de forma separada son el color, el movimiento, la profundidad o la tercera dimensión, el reconocimiento de lo ya visto, y la forma.

De la forma es, precisamente, de lo que trataremos en este capítulo.

Leyes de Pregnancia o de la forma

Post-imágenes en puntos contrastados

Contraste figura-fondo

Resolución figura-fondo

Constancia de la forma

Reconoceformas

De [josereycas](#) en Flickr Lic. CC.

En esta estupenda presentación de Cielo Neme, podrás entender cuales son las propiedades de la Forma. Puede servirte además, como introducción al resto de conceptos que vamos a tratar en el Tema 2.

Propiedades De La Forma I



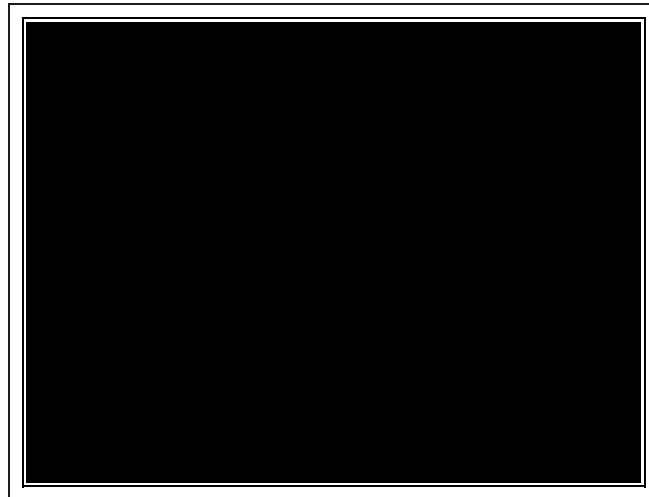
View more [PowerPoint](#) from [Cielo Neme](#)

2.2. El tamaño



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.

Observa este vídeo que te ayudará a comprender ¿qué es el tamaño?



Curiosidad

Todas las formas existentes en una composición visual tienen una relación cromática, formal y también de tamaño. De tal manera estas relaciones producen sensaciones visuales diferentes. Por ejemplo, en un cartel publicitario podemos crear profundidad jugando con la diferencia entre los tamaños de los elementos que componen la imagen. Haz clic en la imagen y mueve el cursor para apreciar la diferencia de tamaños y de percepción visual que se producen en estas dos formas semejantes.

inicio>visión y percepción>percepción del espacio>diferencia de tamaño

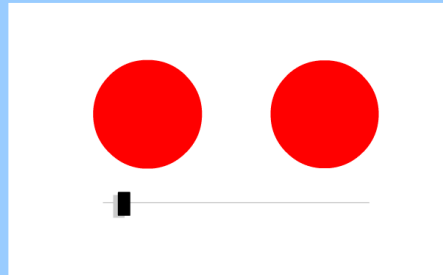
- Visión estereoscópica.
- Diferencia de tamaño.
- Diferencia de tono.
- Diferencia de grado de saturación del color.
- Diferencia de altura.

- Solapamiento.
- Diferencia en la apreciación de las texturas.
- Sombras.
- Perspectiva.

DIFERENCIA DE TAMAÑO:

Ante dos objetos aparentemente iguales nuestra percepción asume que el más pequeño se encuentra más lejano.

MUEVE EL CURSOR PARA COMPROBARLO



Ilusiones ópticas relacionadas con la percepción del espacio.

Para saber más

En la producción de una imagen a través de un medio digital, se suele emplear como medida del tamaño de los objetos que estamos utilizando el píxel, los milímetros, los puntos por pulgada...

En esta presentación puedes acercarte a este concepto. Sobre todo presta mayor atención a las diapositivas 6 y 7.

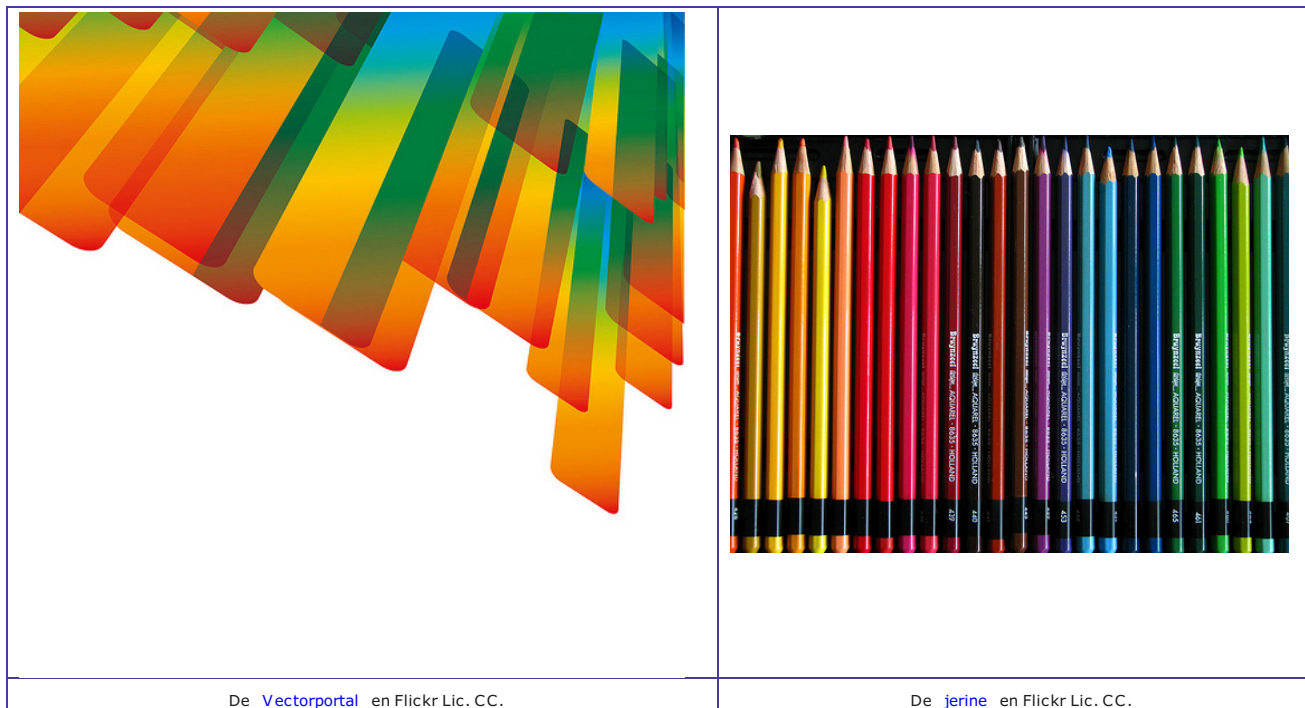
Imagendigital



View more [presentations](#) from [MagdalenaNovoa](#)

2.3. El color

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.



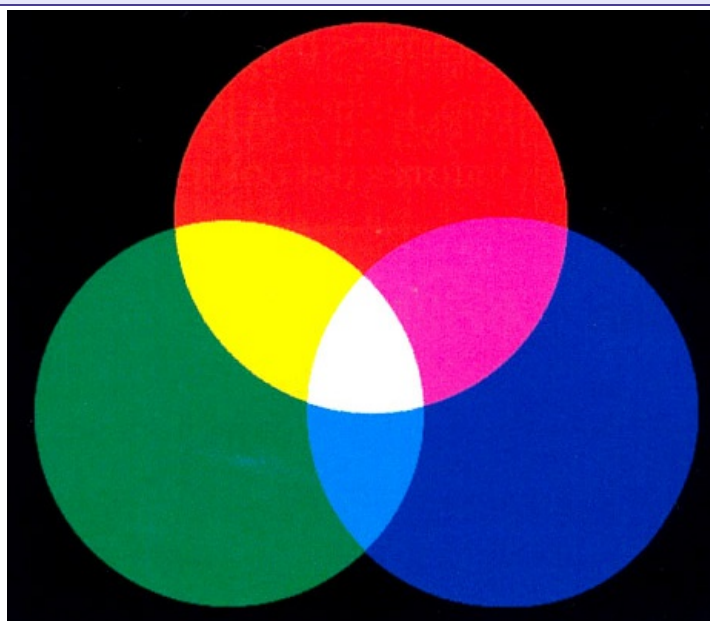
El color depende de las radiaciones de luz que absorbe la estructura molecular de los cuerpos que ilumina, así mismo también depende de las longitudes de onda que los cuerpos reflejan. El color es percibido por medio del sentido de la vista.

Existen dos tipos de colores los **colores luz** y los **colores pigmento**.

1.- Los **colores luz**

El color luz es aquel que se produce por las radiaciones luminosas (focos de luz, rayos catódicos de la televisión, LED de un monitor...), tres son los primarios: rojo (**R**ed), verde (**G**reen) y azul (**B**lue), cuando los tres se mezclan se obtiene el color blanco, esto se denomina mezcla aditiva. De los colores luz primarios se obtienen los colores luz secundarios que son el amarillo, magenta y cian.

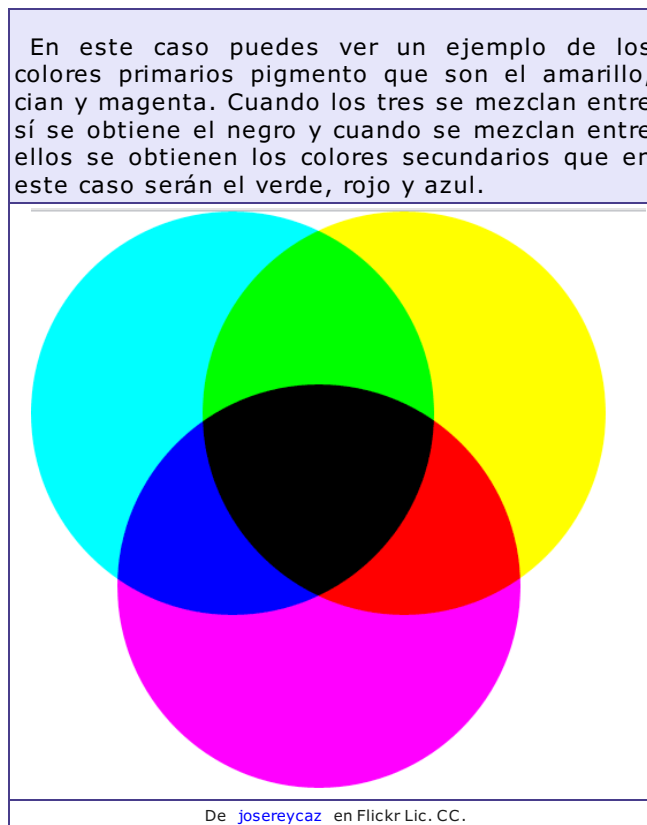
En esta imagen puedes apreciar cómo al mezclarse los tres colores luz primarios se obtiene el color blanco y cómo al mezclarse entre sí dos de ellos se obtienen los colores luz secundarios.



De creación propia

2.- Los colores pigmento

El pigmento es una materia colorante que se emplea para pintar, colorar o entintar. Son minerales con forma de tierra que al mezclarse con un aglutinante se convierten en pintura. Los colores primarios pigmentos son el cian, magenta y amarillo que al mezclarse entre sí producen el negro, esto se denomina mezcla sustractiva, porque al mezclarse pierden la luminosidad.



El color en la imagen gráfica y en la imagen digital.

El color en la imagen gráfica está compuesto por pigmentos y se realiza mediante un método sustractivo utilizado por la imprenta y artes gráficas en general. Se denomina sistema **CMAN** (cian, magenta, amarillo y negro) o **CMYK** (cian, magenta, yellow, kite).

El color en la imagen digital está compuesto por luz, es el color que trabajan todas las nuevas tecnologías como el monitor de tu ordenador, tu cámara de fotos o tu televisión, emplea un sistema aditivo que se denomina **RGB** (red, green, blue) que emplea los colores luz roja, verde y azul.

Curiosidad

PANTONE

Pantone es una empresa norteamericana artífice de un sistema PMS (Pantone Matching System) consistente en la identificación de los colores para una impresión a través de un código de color único. Es el sistema que emplean todos los diseñadores gráficos para definir un color de forma universal. Los pantoneros son una guía compuesta de un gran número de pequeñas tarjetas, sobre las que se ha impreso en un lado la muestra de color. Cada color del pantonero tiene un número y unas siglas en relación a la superficie en la que se aplicará el color. Lo mejor de todo es que estas guías, te permiten ver el color de impresión que tendrá tu diseño independientemente del sistema operativo que uses, monitor o pantalla. Teniendo en cuenta que las pantallas muestran el color en sistema RGB y en impresión se utiliza el sistema CMYK. Es un modo de que la imagen corporativa de tu empresa siempre tenga el mismo color.

Aquí tienes un pantonero, si tu futuro es ser diseñador gráfico lo vas a emplear muchísimo.



De [Theis Kofoed Hjorth](#) en Flickr Lic. CC.

LA CARTA DE COLOR

Las cartas de colores no solo se emplean en diseño gráfico, en el campo de la moda existen cartas de colores de todos los tejidos y materiales de los que se compone una prenda o complemento, desde la tela, el hilo, los accesorios, las pieles... hasta las cremalleras. Posteriormente cuando el diseño está terminado y se produce en serie, también se hace una carta de color que define los colores en los que la prenda o complemento finalmente se va a comercializar. También es interesante que sepas que existen ferias especializadas en el campo de la moda, que elaboran cartas de colores según la temporada y que son las que los diseñadores emplean para crear una tendencia. Esto mismo sucede en el diseño industrial y en la decoración, en cada una de estas áreas existen cartas de color que definen desde el acabado de un material al color de una pared. Y por supuesto también existen tendencias de diferentes colores cada temporada.



Para saber más

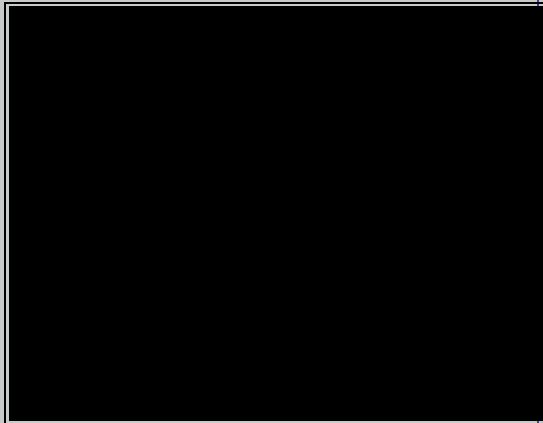
Si quieres ampliar tus conocimientos sobre el color te animamos a que consultes los siguientes vídeos o presentaciones.

1.- Este es un vídeo donde se explica a la perfección el color en el campo del diseño gráfico.

2.- En este caso te facilitamos un recurso de [La enciclopedia interactiva de la Percepción Visual](#) de Francisco Javier Pulido para Junta de Extremadura. Es

diseño gráfico.

interesante que consultes el apartado que te habla del contraste, brillo, matiz y saturación



PERCEPCIÓN DEL COLOR

Hola.
Desde el momento en que abrimos los ojos hasta que los cerramos, no dejamos de percibir colores. Todo se inicia con la luz.
Como sabemos, la luz es energía, que se irradia rectilíneamente, de forma casi instantánea y, que al llegar a los objetos, puede hacer tres cosas: ser absorbida por ellos, atravesarlos o, como en la mayor parte de las ocasiones, reflejarse, es decir rebotar en ellos.
Dependiendo de la longitud de onda de la luz nuestro cerebro captará un color u otro. Al final, el color, de la misma manera que la forma o el movimiento percibido, no son más que sensaciones mentales. Completa las interactividades de este capítulo para conocer a fondo el color.
Adiós.

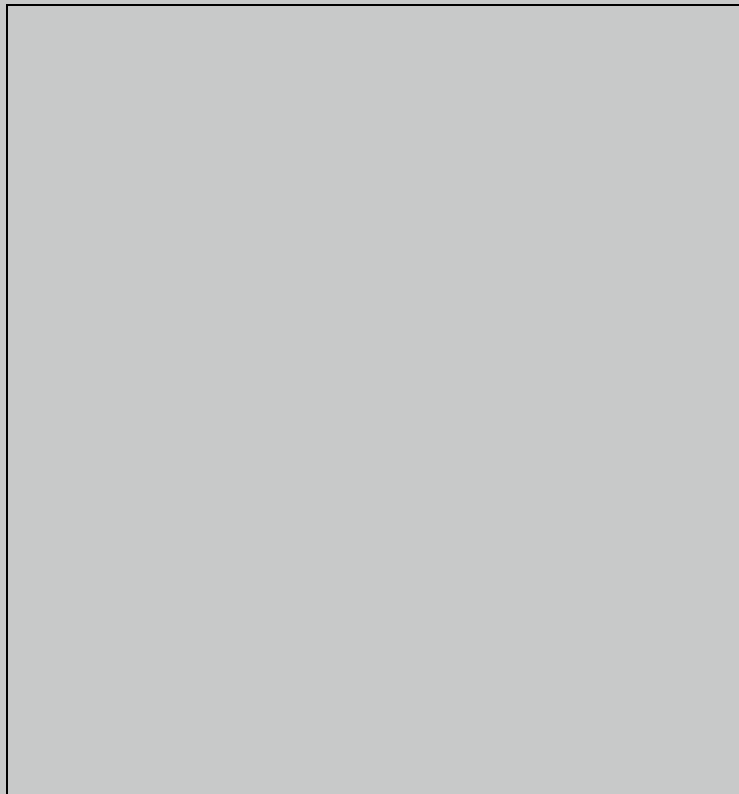
- Ondas luminosas
- Conos y CCD
- Color reflejado
- Sistema de color RGB
- Monitor RGB
- Mezclando colores aditivos y sustractivos
- Disco de Newton
- Método Offset
- Contraste, brillo, matiz y saturación
- Filtrado de colores
- Los colores del cielo
- Rellenar con colores
- Color real de los objetos percibidos
- El entorno influye al percibir los colores
- Colores y emociones

De [moon0a](#) en Flirk Lic. CC.

Teoría Sobre Diseño Gráfico // Color por [ConectaTutoriales](#)

3.- Este es un tutorial muy completo de Aníbal de los Santos que ilustra con minucioso detalle la teoría del color.

Teroria del-color



View more [documents](#) from [Adesigns De Los Santos](#)

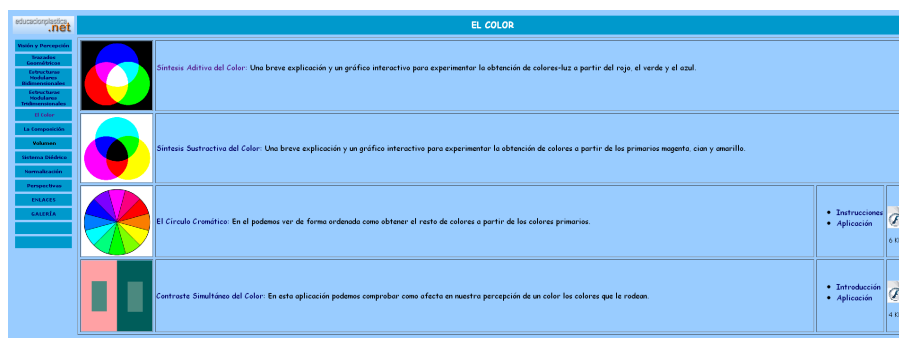
La gama de color

La gama es un grupo de colores con un vínculo entre sí. Existe la gama cálida en la que los rojos están siempre presentes y la gama fría en la que el color azul es siempre el protagonista.

Observa este vídeo atentamente y podrás comprender mucho mejor cómo nacen los colores secundarios y cómo se crea una gama cálida o una gama fría.

Ejercicio resuelto

Te animamos a que consultes este recurso y que investigues en sus cuatro apartados. Seguro que te resulta muy didáctico. Clica sobre la imagen y comprueba cómo obtener otros colores según el sistema que emplees. También puedes realizar tu propio círculo cromático con una aplicación en flash, es muy sencillo solo tienes que seguir las instrucciones que te indican.



2.4. La textura



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.

Las Texturas



3. Elementos de relación

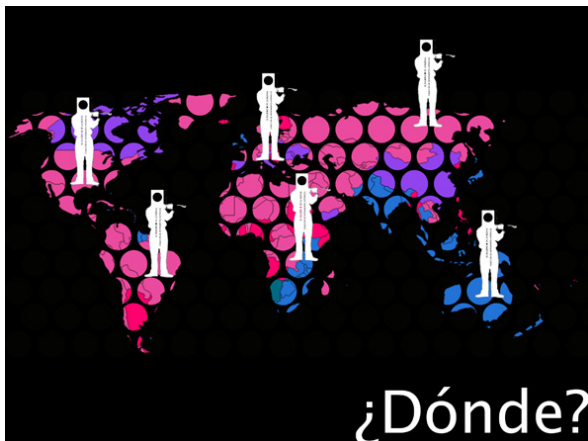


Un conjunto de formas en un diseño no actúa de manera individual, sino que ofrecen un conjunto con interrelaciones entre sí. Ciertas relaciones entre dichos objetos pueden percibirse (dirección, posición...) y otras más bien se sienten (espacio, gravedad).

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

- De Dirección.
- De Posición.
- De Espacio
- De Equilibrio.

Boceto de imagen gráfica del proyecto El silencio de la música



De creación propia



De creación propia

3.1. 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

Haz clic en en el play para escuchar un comentario sobre estas imágenes



Haz clic en en el play para escuchar un comentario sobre estas imágenes

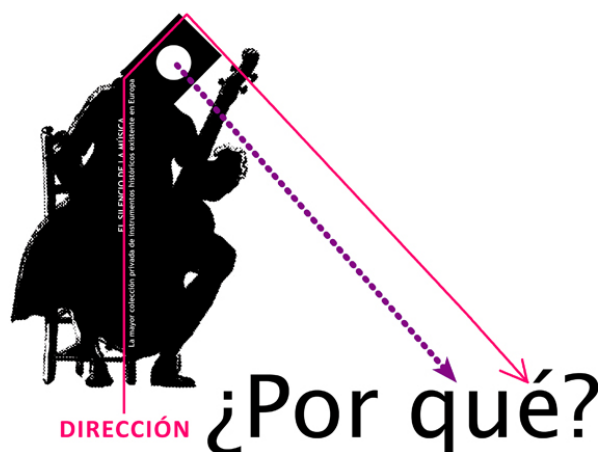


DIRECCIÓN



De creación propia

DIRECCIÓN



De creación propia

Curiosidad

Con estos vídeos pretendemos que entiendas de forma visual el concepto de **Dirección** y cómo gracias a él podemos conseguir diferentes efectos y sensaciones.

En este vídeo, además de transmitir un mensaje muy comprometido, queremos que veas como el movimiento de los bloques de texto generan diferentes direcciones.

Motion typography del single Fáci del musical español Maldita Nerea, relizado por Luis Noain. En este vídeo puedes observar los bloques de texto adquieren diferentes direcciones dependiendo del ritmo de la música y del significado de sus textos.



FACIL (Motion Typography) from Jose Luis N on Vimeo .



3.2. Posición



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).

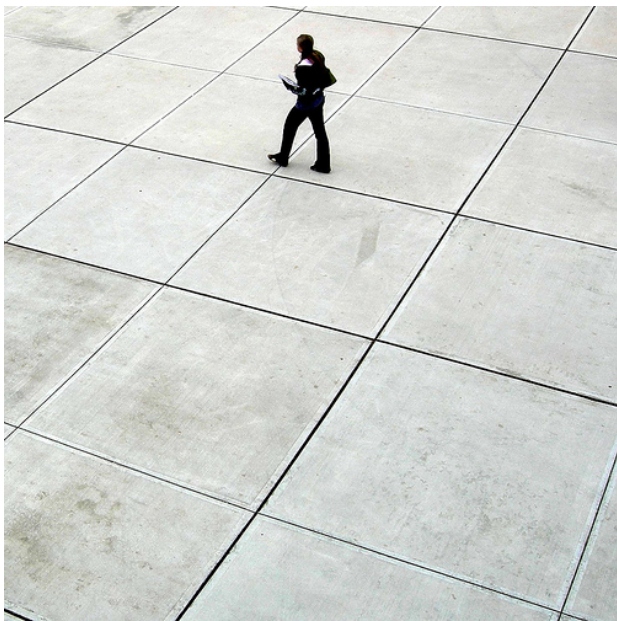
Imagínate que estás diseñando un cartel publicitario. Observa las diferentes impresiones visuales que provocan estas posiciones de los elementos en el formato:



Comprueba lo aprendido

Qué sensaciones transmiten estos diseños según la posición de sus elementos en el formato:

1- Ilustración



De [Lee Nachtigal](#) en Flickr de Licc. C.C.

- ☐ Ligereza
- ☐ Equilibrio

☐ Pesadez

2- Ilustración



- ☐ Ligereza
- ☐ Equilibrio
- ☐ Pesadez

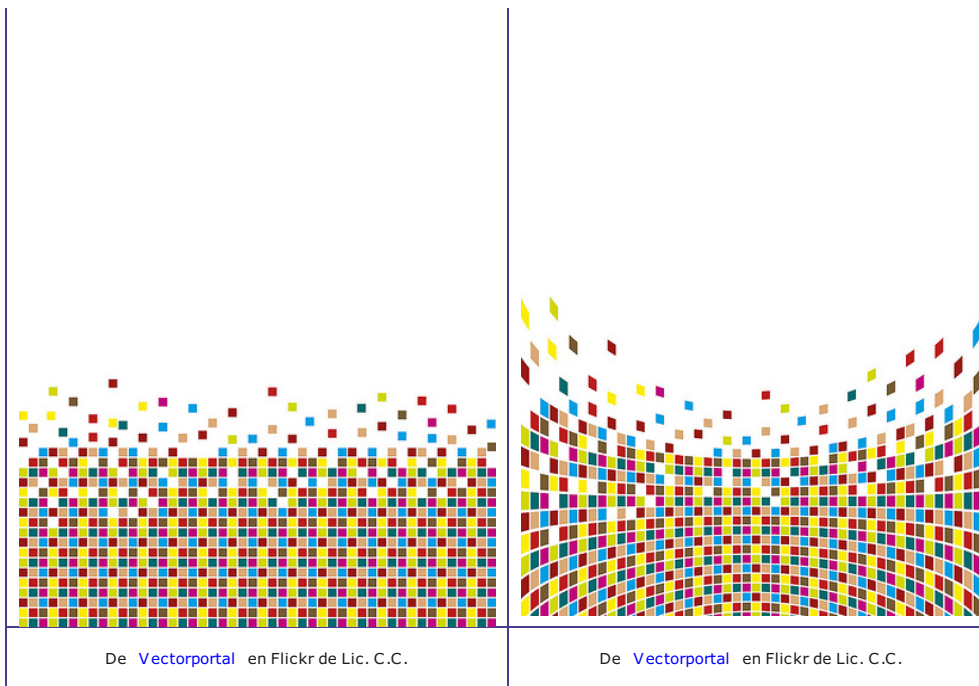
3.3. Espacio



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.

En este diseño puedes observar como el espacio es liso, es decir, plano.

En cambio, en este otro diseño el espacio está compuesto de forma que se crea una profundidad o volumen, será por tanto un espacio ilusorio.

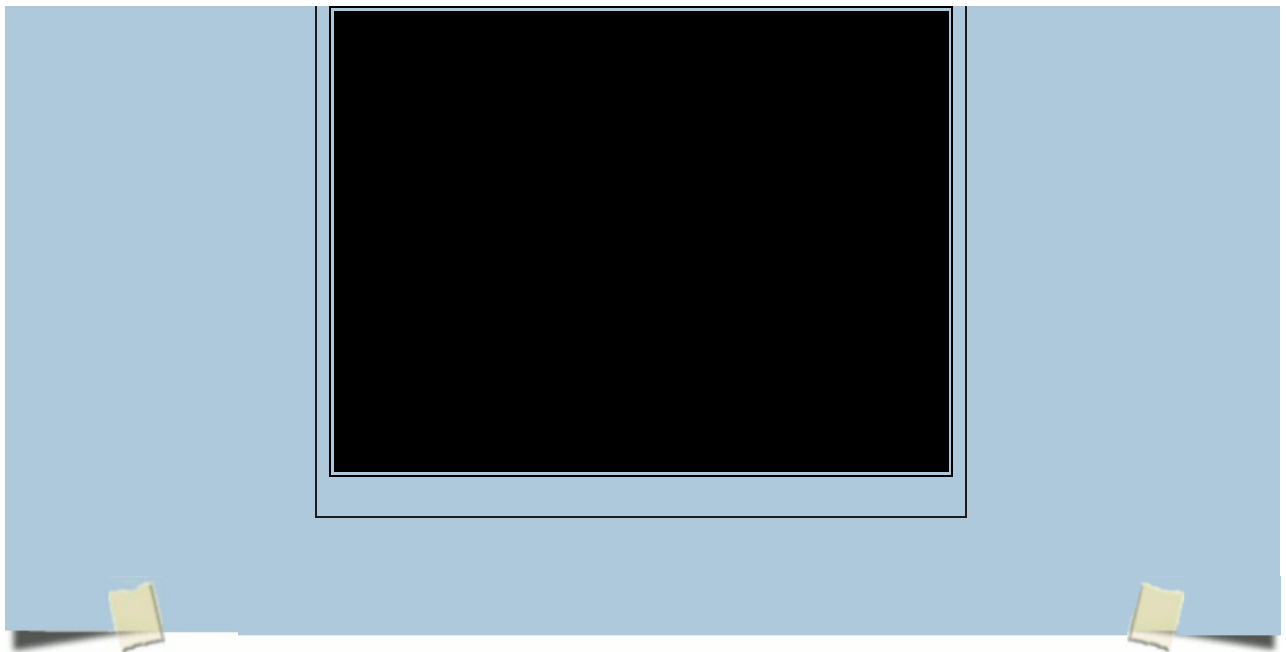


A menudo, utilizamos el espacio vacío en una imagen para hacer más interesante nuestra composición. Podríamos decir en sentido figurado, que nos interesa que la composición respire evocando con ello sutileza y tranquilidad.



Curiosidad

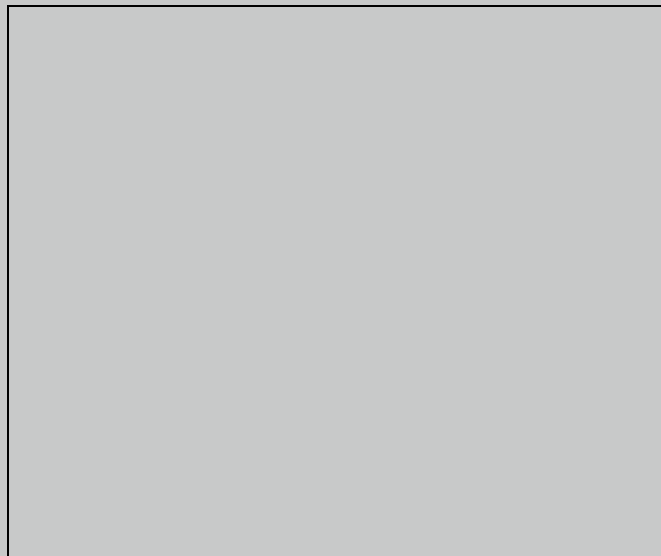
En este vídeo podrás observar como se emplea el espacio negativo y positivo para contar una preciosa historia, resulta muy poético e ilustrativo.



Para saber más

Conocer bien el espacio puede resultarte fundamental para desarrollar una buena composición. Esta presentación te explica de forma sencilla que es el espacio y cómo la estructura del mismo ayuda a la composición.

Espacio Y Estructura



View more [PowerPoint](#) from [Cielo Neme](#)

3.4. Equilibrio



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.



De [SOCIALisBETTER](#) Flickr de Lic. C.C.



De [br1dotcom](#) Flickr de Lic. C.C.

Importante

Si se atiende al concepto del equilibrio en un diseño, hay un factor que no podemos dejar escapar. Nos referimos al peso o fuerza visual. La distribución de los objetos para crear un diseño puede generar equilibrio o no. Pero el cómo está compuesto por dichas formas y cómo atraen a la vista con mayor o menor intensidad nos determinará el peso o fuerza visual.



Comprueba lo aprendido

Observa detenidamente estos diseños. Junto a ellos podrás leer unas frases. Determina si son ciertas o no.

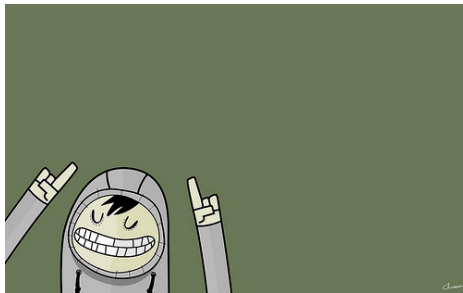
En esta composición el peso visual se reparte a ambos lados del formato desde un eje central



De [lliazd](#) en Flickr de Lic. C.C.

☐ Verdadero ☐ Falso

En esta composición el peso visual recae en la zona izquierda del formato



De [chavezonico](#) en Flickr de Lic. C.C.

☐ Verdadero ☐ Falso

4. Elementos prácticos



Este apartado es una conclusión de todo lo visto en los anteriores. Mientras en los puntos 1, 2 y 3 se ha desgranado cada uno de los mínimos elementos de los que se compone un diseño, aquí todos se aúnan formando el producto final. De tal manera tenemos:

- 1- La **representación**
- 2- El **significado**
- 3- La **función**

1- La representación

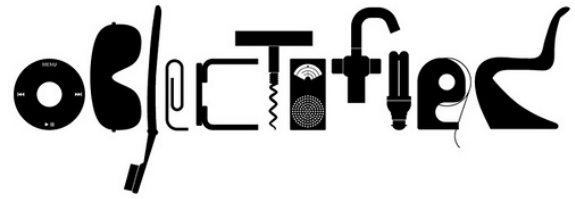
Cuando comenzamos un proyecto con la idea de crear un diseño debemos tener en cuenta muchísimos factores. En los apartados anteriores has visto algunos para entender la génesis visual de una creación visual. Una vez ordenas todos esos elementos y ves viable la producción del objeto o cosa a crear, tu producto ya puede ver la luz. Esa es la representación, la forma bidimensional o tridimensional ya creada para el espectador.

En este caso puedes apreciar como el diseñador representa una figura humana, empleando muchos de los elementos que os hemos ido explicando: color, textura, planos...

Aquí la representación del concepto OBJETIVO se ha asociado a objetos y es la forma de representación que el diseñador ha empleado en su diseño



De [davi sommerfeld](#) en Flickr de Lic. C.C.



De [SOCIALisBETTER](#) en Flickr de Lic. C.C.

2- 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.

Este cartel representa el significado del movimiento y la actividad de una ciudad como Nueva York.



De [adifansnet](#) en Flickr de Lic. C.C.

Este diseño de Dior evoca a la naturaleza, es como sentirte parte de una flor.



De [lander2006](#) en Flickr de Lic. C.C.

3- La función

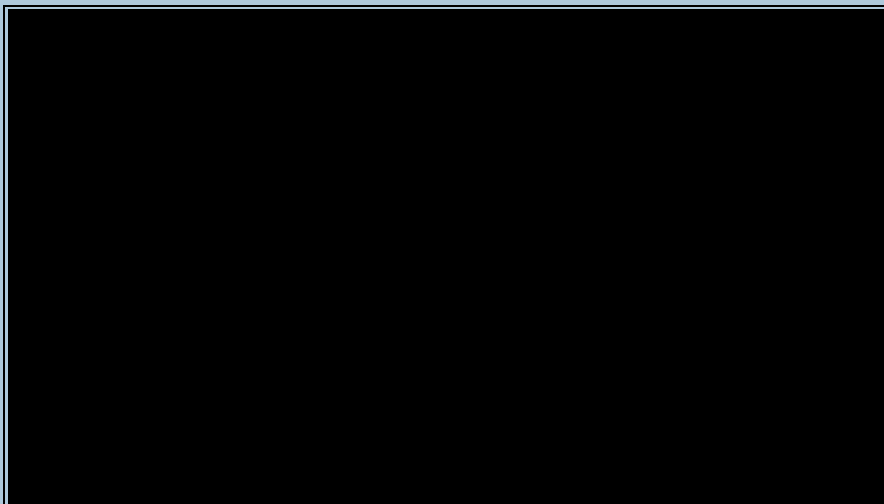
Como ya pudiste leer en el tema 1 de esta unidad, el diseño nace como solución a una necesidad. Por tanto, la función toma presencia cuando el diseño cubre el propósito para el que fue proyectado.

<p>Bastón y muleta de Phillipe Starck: un ejemplo de como se puede combinar funcionalidad y estética.</p>	<p>Logotipo de la fundación Kaddu Xaleyi: su función es la de ser la imagen gráfica de una fundación que se dedica a la enseñanza en África para niños sin recursos</p>
	
<p>De Liverpool Design Festival en Flickr de Lic. C.C.</p>	<p>De creación propia</p>

Curiosidad

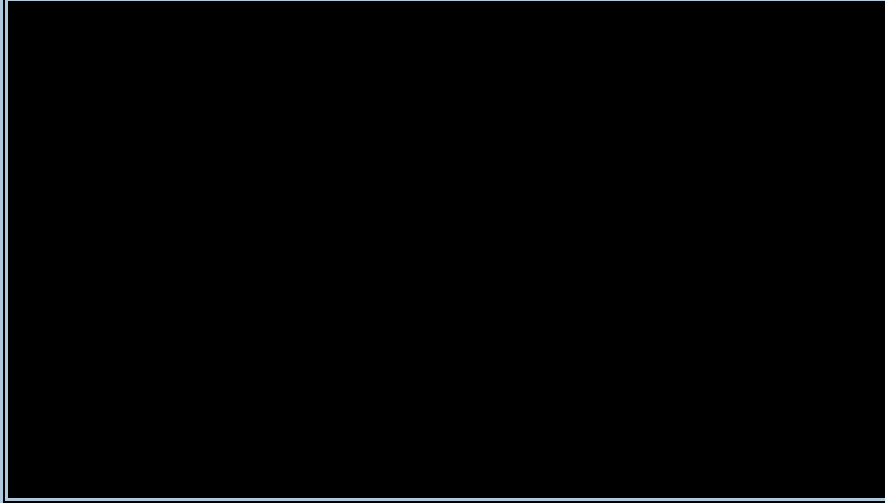
Anímate a ver estos vídeos que son un ejemplo de campañas publicitarias y de diseños interesantes. A veces, un diseño de una butaca o una campaña publicitaria, busca algo más que generar un objeto útil, a veces, su intención también puede ser el epatar, la de hacernos cuestionar nuestro futuro.

1.-Este es un vídeo de una butaca creada por Benjamin Hubert for De vorn con la intención de ser un espacio acústico privado, sus materiales son en su mayoría reciclados. Podrás además, ver el proceso de su construcción. ¿Por qué un espacio acústico privado? ¿necesitamos un espacio para poder pensar en silencio? ¿debemos parar en algún momento y simplemente sentirnos arropados?...



2.-En este vídeo de la firma Coca-Cola se reflexiona sobre la oportunidad de conectar con la gente en el

mundo real.



Ejercicio resuelto

Observa este diseño. Intenta reflexionar sobre los elementos de relación que hemos visto:

- ¿Qué crees que representa?
- ¿Qué nos transmite, qué comunica?
- ¿Para qué fue creado, cual es su funcionalidad?



De [adifansnet](#) en Flickr de Lic. C.C.

Mostrar retroalimentación

Para saber más

Esta estupenda presentación hace referencia a la composición. Después de haber desarrollado información sobre todos los elementos del diseño, sería interesante que supieses que su ordenación en un espacio o formato, nos producen sensaciones relacionadas con los elementos prácticos, ya sea significado y

funcionalidad. Hemos decidido incluir esta información en este apartado y no en el apartado del espacio, porque después de explicar la composición, realiza un detallado resumen de todos los elementos del diseño que hemos estudiado hasta el momento y con ello creemos que te puede ayudar a sintetizar toda la información que hemos visto en el Tema 2.

Composicion elementos

View more [PowerPoint](#) from [Jessica Tsoi](#)