

# Las Tecnologías libres al servicio del desarrollo del Diseño Gráfico.

Cipriano Alvarado<sup>1</sup>

Jessica Ferreira<sup>2</sup>

Centro Nacional de Desarrollo e Investigación en Tecnologías Libres (CENDITEL)<sup>1,2</sup>

calvarado@cenditel.gob.ve<sup>1</sup>

jferreira@cenditel.gob.ve<sup>2</sup>

Fecha de recepción: 10/06/2020

Fecha de aceptación: 15/06/2020

Pág: 88- 92

## Resumen

El diseño gráfico es una acción dirigida a crear, desarrollar elementos que garanticen una comunicación efectiva, que exprese el quehacer social del individuo. Una acción creadora que ha evolucionado a lo largo de los años, y que tiene como sustento las tecnologías de la información y comunicación, que han colocado a disposición del diseñador un sin fin de herramientas y formas de hacer y construir dicha expresión. Por su parte, el desarrollo de nuevas áreas de estudio ha multiplicado la información disponible acerca del pensamiento y conducta del individuo como miembro de un colectivo, quién no sólo es el receptor de la comunicación, sino que además forma parte del proceso creativo.

**Palabras clave:** diseño, diseño gráfico, tecnologías libres.

## Introducción

Diseñar es considerada como toda acción creadora que cumple una finalidad. Robert Guillan describe que (...) *la creación no existe en el vacío, forma parte de un esquema personal y social* [Gillam, 1982, Pág. 2]. En otras palabras, es un acto mediado por las experiencias del individuo en su entorno social, crear significa componer, producir algo a partir de una necesidad individual o colectiva. Necesidades que representan un significado complejo, y que se componen de dos elementos, uno expresivo y otro funcional. El primer elemento, representa la forma de expresión, lo que se desea simbolizar en dicha creación. Por ejemplo, una obra de arte expresa mediante imágenes, lo que por palabras resultaría difícil de manifestar, es una forma de narrar las experiencias internas y externas, de ahí que, la obra se convierte en un medio tanto para el individuo como para la sociedad de comprender y darle forma a sus experiencias. Por su parte, el segundo elemento que compone el acto de diseñar, es entendido cómo el fin de la creación, el ¿por qué?, explica o justifica los motivos de dicha acción.

Diseñar, es un acto humano realizado por una acción definida, es todo acto creador que cumple o persigue un fin. Es por ello, que todas las acciones o actividades tienen una etapa o

proceso de diseño. Estas acciones no necesariamente son intencionales, pero terminan creando algo .

Bajo este contexto, se pretende comprender el acto de diseñar, específicamente el asociado al diseño gráfico, desde la filosofía del conocimiento libre y cómo el uso de las TIC's han generado cambios en este modo de expresión. De allí, que en la primera y segunda sección del ensayo se define qué es el diseño gráfico, sus objetivos y evolución. En la tercera sección, se pretende comprender cómo la filosofía del conocimiento libre a influido en la concepción del diseño gráfico, en el proceso creador. Y por último, el papel de las TIC's, como herramientas para el proceso de desarrollo del producto generado desde el diseño.

## Concepción del diseño gráfico

El diseño gráfico, se entiende como la proyección o expresión de la imaginación, de la creatividad. es una disciplina basada en fundamentos de composición y color, elementos determinantes para establecer una óptima comunicación, logrando el atractivo, motivación o interés del público objetivo.

Gabriela Bustos en relación al diseño gráfico plantea que *la palabra -gráfico- califica la palabra diseño y la relaciona con la producción de objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos* [Busto, 2012, Pág. 8]. Para lograr el objetivo planteado con el diseño, se deben tomar en cuenta los siguientes requisitos [Busto, 2012]

1. Contar con todos los datos necesarios para comprender lo que se quiere comunicar.
2. Seleccionar cada uno de los aspectos y elementos que serán necesario para el diseño.
3. Utilizando como insumo la información y los elementos seleccionados, realizar la composición del diseño.

El diseño gráfico es considerado como arte, pero algunos autores afirman que esta es una apreciación inexacta debido a que el arte, es una expresión libre que no cumple con los tres elementos básicos de la comunicación los cuales son: un método(diseñar), un objetivo (comunicar) y un campo (lo visual).

Así pues, el diseño gráfico, es un modo de expresión visual que mediante un método específico (el diseño), construye mensajes (comunicación), con medios visuales para transmitir una idea de la forma eficaz , mediante:

1. Herramientas tecnológicas,
2. Datos e información exacta de lo que se debe transmitir.
3. Elementos gráficos adecuados,
4. Imaginación.

Cada uno de los elementos gráficos, cumplen una función en específico, sin interferir en importancia y protagonismo en el resto de los elementos. Un diseño óptimo, debe comunicar las ideas y conceptos de una forma clara y directa, por medio de los elementos gráficos ya definidos. Por tanto, la eficacia de la comunicación del mensaje visual que elabora el diseñador, dependerá de la elección de los elementos que utilice y del conocimiento que tenga de ellos.

El diseño gráfico, ha evolucionado por la necesidad de comunicar, de allí que los modos y formas de diseño gráfico cambien constantemente, abarcando nuevos aspectos de áreas como la neurociencia. Herrera (2012) plantea cómo la neurociencia *abre nuevas posibilidades para conocer y comprender mejor la naturaleza de la cognición y la conducta humana y, con ello nos brinda un acercamiento científico al usuario del diseño, quien es finalmente, el objeto de la actividad proyectiva.* [Herrera, 2012, Pág. 2]

Bajo este contexto, el neurodiseño se presenta como un nuevo enfoque que aprovecha la visión integral del hombre, y el conocimiento generando desde la neurociencia en cuento al pensamiento y conducta del ser humano; aplicando además las metodologías utilizadas desde dicha área de estudio científica. Herrera (2012), expone el *Diseño Centrado en el Usuario*, en donde la concepción de la composición parte del entendimiento del hombre como individuo y como miembro de un colectivo, como un ser social [Herrera, 2012]. Este hecho, ha generado que el diseño gráfico forme parte de otros campos de estudio o actividades, como el periodismo, ciencias políticas, e incluso en los distintos niveles de la gestión empresarial, pues el desarrollo y evolución de productos y servicios de las empresas han crecido con el diseño como comunicador, convirtiéndose además en un instrumento dentro de la batalla de la competencia.

Centrarse en el usuario requiere de técnicas particulares, la mayoría de ellas tomadas de la etnografía, con lo que el estudio del usuario rebasa los límites de la función estricta, va un paso adelante de la información que se obtiene de estudios mercadológicos tradicionales y se adentra en aspectos culturales.

El diseño cada vez se *instala* en más campos, como el cine o la televisión, apareciendo en *video-clips* musicales, anuncios, y efectos especiales en prácticamente todas las películas de la actualidad. Se podría decir que las posibilidades del diseño gráfico actualmente son infinitas, ya que cada vez son más los campos en los que se emplean elementos creados por ordenador. Entre estos campos encontramos la publicidad, el diseño de envases (o packaging), el diseño industrial, el diseño de páginas web y aplicaciones multimedia, el diseño de stands o puntos de venta y así un largo número de posibles usos del diseño en la actualidad.

La evolución ha requerido de la interacción de varias disciplinas, cada una aportando sus valores y criterios y conceptos para explorar formas posibles y viables de comunicación, este proceso lo podemos igualar al que se lleva a cabo por medio de un boceto, no se busca obtener diseños refinados, sino que a través de la interacción de distintos actores y la colaboración entre los miembros del equipo se generen distintas soluciones. De este modo, se pueden construir nuevas posibilidades y el concepto de diseño cobra otras perspectivas en interés, entorno al objetivo final.

En resumir, la evolución del diseño gráfico, la forma en la cómo se concibe un diseño, es en realidad el resultado de una serie de consideraciones y posturas que permiten seleccionar de

entre una gran cantidad de posibles soluciones, y que son las que conforman una manera de dar respuestas a una necesidad o requerimiento. Es por este motivo que Rowe1 considera que *la formación teórica es fundamental para un desempeño profesional adecuado* [Rowe, 1987, Pág. 41], pues es la que ofrece el marco referencial para tomar las primeras decisiones fundamentales para el desarrollo de un proyecto, al reconciliar tanto la visión que la sociedad tiene del diseño, como la perspectiva generada desde el mismo campo profesional y la propia aceptación y adecuación que de estos conceptos hace el diseñador.

## TIC's libres y el diseño gráfico

Desarrollar es des-arrollar, es decir, permitir que lo que está oculto sea desplegado, dejando en evidencia, exponiendo las posibilidades del quehacer social [Ochoa y Pilonieta, 2006]. El quehacer social o construcción colectiva, es una actividad sistemática en la cual se van construyendo significados en colectivo. Como lo expresa Aguilar, Teran y Vivas (2003), “el conocimiento compartido derivado de un aprendizaje colectivo se convierte en el mejor escudo protector y en la mejor estrategia para promover el desarrollo”. [Aguilar, et al., 2003, Pág. 6]

Por su parte, la filosofía que envuelve al Software Libre (SL) apunta a la liberación del conocimiento y su desarrollo colectivo. Bajo esa filosofía el licenciamiento del SL garantiza su ejecución, estudio modificación y distribución del software tanto original como el modificado generando un enriquecimiento del saber o del conocimiento, y cómo hemos planteado anteriormente una estrategia para eliminar las brechas.

La industria del diseño y en específico del *Diseño Gráfico* en donde la competitividad es un factor que hasta cierto punto no permitió su desarrollo se sumó a esta realidad que la información (conocimiento) haya sido comercializada y por ende la hicieron *escasa* para aumentar su valor, profundizó un estancamiento en este mundo de las artes gráficas.

Las tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) han tenido desarrollos diversos y variados, esa variedad ha dependido mayormente en las políticas empleadas por los países a nivel mundial para su desarrollo, en otras palabras, ha dependido de la intención política de cada país, pero que sin dudas y en palabras del profesor Aguilar (2006) las TIC's permiten eliminar las brechas de los que no tienen acceso al conocimiento, visibilizando la inclusión social.[Aguilar y Vivas, 2006]

Cómo hemos descrito en líneas anteriores, el verdadero y significativo concepto de *desarrollo* y la influencia de las TIC's está en permitir visibilizar lo que estaba oculto anteriormente por intereses financieros. Hoy día, es fácil observar y distinguir en el mundo un gran número de medios (visuales y audio-visuales) a través de distintas plataformas electrónicas que han aportado información, es decir, intercambio de conocimiento, así mismo, el intercambio de recursos que se fundan en el *quehacer social*, y dando pro resultado lo que ayer era una barrera hoy se haya convertido en una oportunidad.

## Consideraciones finales

El Diseño Gráfico como forma de expresión y de comunicación visual ha tenido con toda esta filosofía del conocimiento libre herramientas fundamentales con las TIC's y también por lo conocido cómo apropiación social del conocimiento da la tecnología, en otras palabras, ha permitido que se constituya como elemento de articulación del uso de plataformas tecnológicas desde un ámbito de desarrollo social y colectivo.

Un proceso creativo, que no se quedó sólo en informar un hecho concreto, ahora busca conectar con un colectivo. El diseñador debe procesar y comprender a la población objetivo, su comportamiento, sus emociones, pensamientos y conducta, de modo que pueda representar el quehacer social, y establecer un vínculo entre la comunicación y el individuo.

## Bibliografía

- [Aguilar, et al., 2003] Aguilar, J., Teran, O. y Vivas, I. (2003). Modelo de Desarrollo Tecnológico para Venezuela, *Question*.
- [Aguilar y Vivas, 2006] Aguilar J. y Vivas I. (2006) El Desarrollo Endógeno y las Tecnologías de Información y Comunicación en Venezuela: hacia el Software Libre como Palanca de Desarrollo en Ochoa, Alejandro (Ed.) (2006) *Aprendiendo En torno al Desarrollo Endógeno*. pp. 201-218, CDCHT- CSI- FUNDACITE.
- [Busto, 2012] Busto, G. (2012). Teorías del diseño gráfica. Red Tercer Milenio. México: Eduardo Durán Valdivieso.
- [Gillam, 1982] Gillam, R. (1982). *Fundamentos del Diseño*. Argentina: Editorial Victor Leru.
- [Herrera, 2012] Herrera, M. (2012). El Neurodiseño como una nueva práctica hacia el diseño científico. Universidad Autónoma Metropolitana de México. Disponible: [https://www.researchgate.net/publication/51986335\\_El\\_Neurodiseno\\_como\\_una\\_nueva\\_practica\\_hacia\\_el\\_diseno\\_cientifico](https://www.researchgate.net/publication/51986335_El_Neurodiseno_como_una_nueva_practica_hacia_el_diseno_cientifico)
- [Ochoa y Pilonieta, 2006] Ochoa, A. y Pilonieta, C. (2006). El Desarrollo Endógeno Sustentable. Una aproximación conceptual en Ochoa, A. (Comp.) (2006) *Aprendiendo en torno al Desarrollo Endógeno*. CDCHT – CSI – FUNDACITE Mérida
- [Rowe, 1987] Rowe, P. (1987) *Design Thinking*. MIT Press. Cambridge.