

# Historia del diseño gráfico

*Arq. Indira Liseth Alfaro Gutiérrez*

## **GENERALIDADES**

### **CONTENIDOS**

**Unidad I:** El diseño gráfico en el siglo XIX.

**Unidad II:** El diseño gráfico en la primera mitad del siglo XX

**Unidad III:** El diseño gráfico a partir de 1950.

### **SISTEMA EVALUATIVO**

Asistencia ponderada 10 pts

Exámenes parciales 90 pts (tres exámenes)

Total 100 pts

### **BIBLIOGRAFÍA**

- Hollis, Richard, El diseño gráfico, Destino, Barcelona 2000.
- Newark, Quentin, Que es el diseño gráfico?, Manual del Diseño, Gustavo Gili, México.
- Satué, Enric, El diseño gráfico, desde los orígenes hasta nuestros días, 10ª Edición, Alianza Forma Madrid, 2000.

## **UNIDAD I: El diseño gráfico en el siglo XIX**

### **Introducción**

El hombre en su necesidad de comunicarse se ha enfrentado a vencer distancias para poder expresar sus ideas y pensamientos, para lograrlo empezó a utilizar sus propios medios de comunicación. A lo largo de la historia de la humanidad el hombre ha creado diversas formas de comunicación, las cuales han sido muy útiles para su desarrollo personal y social. Gracias a los avances tecnológicos se ha logrado contar con sistemas de comunicaciones mas eficientes, de mayor alcance y de mayor potencia, los cuales nos han permitido alcanzar tecnologías impresionantes a las cuales tenemos acceso diariamente.

Una manera de comunicarse es el diseño gráfico; a lo largo del tiempo se ha generado mucha polémica en cuanto a la formalización de un concepto que defina al diseño gráfico de una manera simple y concreta. Esta polémica siempre ha estado presente debido a que muchas personas conciben al diseñador gráfico como un artista, sin marcar una línea entre un artista plástico y un artista gráfico, que cierta mente se puede decir que un diseñador es

un artista debido a que trabaja en un mundo creativo a base de ideas, imágenes y medios que lo implican así, pero con un objetivo diferente, comunicar.

El padre del término “diseño gráfico” fue el americano William Addison, un diseñador que trabajó con material publicitario en distintos formatos, desde carteles y panfletos hasta anuncios en periódicos y revistas en 1922.<sup>1</sup>

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 descubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico se debe colocar a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado.

Todo diseño incluso el más novedoso, sigue modelos, códigos, formas y géneros ya existentes, estos modelos constituyen toda la red de nuestro mensaje visual, el cual está en continua evolución y expansión.

En pocas palabras un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de algo, ya sea esto un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que este algo sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su creación no debe ser solo estética sino también funcional mientras refleje o guíe el gusto de su época.<sup>2</sup>

Se concluye que el diseñador es un comunicador visual, en donde uno de sus principales objetivos es diseñar para comunicar y de esta forma hacer la vida del ser humano más práctica, por lo tanto se definirá al diseño gráfico como: la creación de medios visuales o audiovisuales combinando texto y gráfico con el objetivo de comunicar un mensaje específico a grupos determinados de personas.

## Conceptos

### Comunicación

Se llama comunicación a la transmisión de información entre dos o más seres. Para comunicarse el ser humano utiliza diversos sistemas de signos: auditivos, visuales, táctiles, olfativos y lingüísticos.

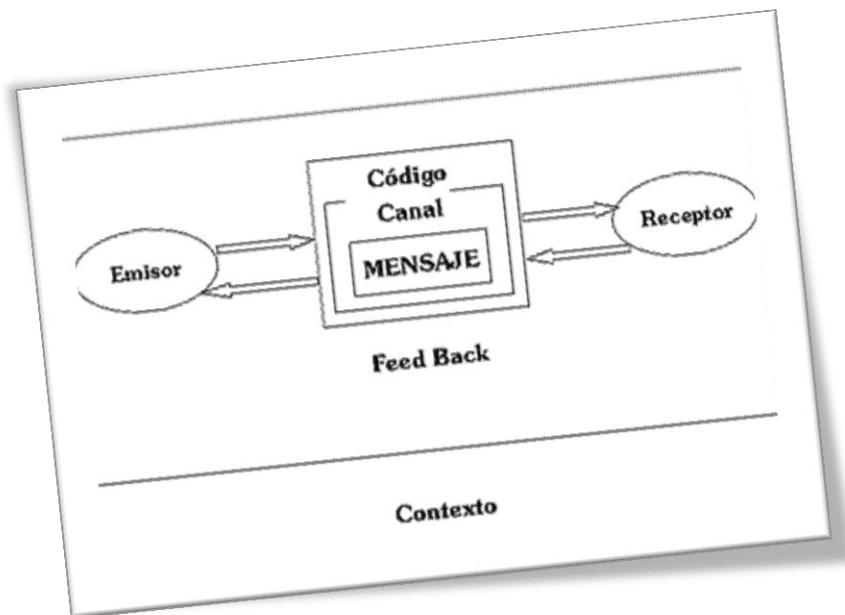
### Los elementos de la comunicación

Los elementos que intervienen en un acto comunicativo son los que aparecen a continuación:

<sup>1</sup> Quentin Newark, ¿Qué es el diseño Gráfico? Manual de diseño. México 2002, Editorial GG.P.10

<sup>2</sup> Wucius Wong, Fundamentos del diseño. España 2002, editorial GG.

Emisor	Sujeto del que parte la información
Receptor	Destinatario de la información emitida por el emisor
Mensaje	Información transmitida
Código	Conjunto o sistema de signos (palabras, colores sonidos, etc.) que se combinan entre sí, mediante reglas, para poder formular el mensaje. Emisor y receptor deben conocer el código para poder interpretarlo
Canal	Medio físico a través del cual se transmite el mensaje.
Contexto situacional	Conjunto de circunstancias (lugar, momento, etc.) que rodean al acto comunicativo y lo condicionan



### Símbolo

El símbolo es la representación gráfica o figurativa de una idea cuyo significado es aceptado por convencionalismo humano, siendo un producto cultural, de complejidad variada. Representa una realidad exterior por medio de una imagen, que pretende guardar alguna analogía con la idea evocada; por ejemplo la bandera blanca o la paloma como símbolos de paz.

## Diseño gráfico

El diseño gráfico es una profesión cuya actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados. Esta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos. También se conoce con el nombre de diseño en comunicación visual, debido a que algunos asocian la palabra gráfico únicamente a la industria gráfica, y entienden que los mensajes visuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación, y no sólo los impresos.

Dado el crecimiento veloz y masivo en el intercambio de información, la demanda de diseñadores gráficos es mayor que nunca, particularmente a causa del desarrollo de nuevas tecnologías y de la necesidad de prestar atención a los factores humanos que escapan a la competencia de los ingenieros que las desarrollan.

Algunas clasificaciones difundidas del diseño gráfico son: el diseño gráfico publicitario, el diseño editorial, el diseño de identidad corporativa, el diseño web, el diseño de envase, el diseño tipográfico, la cartelería, la señalética y el llamado diseño multimedia, entre otros.

## Historia

La definición de la profesión del diseñador gráfico es más bien reciente, en lo que refiere su preparación, su actividad y sus objetivos. Aunque no existe consenso acerca de la fecha exacta en la que nació el diseño gráfico, algunos lo datan durante el período de entreguerras. Otros entienden que comienza a identificarse como tal para finales del siglo XIX.

Puede argumentarse que comunicaciones gráficas con propósitos específicos tienen su origen en las pinturas rupestres del Paleolítico y en el nacimiento del lenguaje escrito en el tercer milenio a. de C. Pero las diferencias de métodos de trabajo, ciencias auxiliares y formación requerida son tales que no es posible identificar con claridad al diseñador gráfico actual con el hombre de la prehistoria, con el xilógrafo del siglo XV o con el litógrafo de 1890.

La diversidad de opiniones responde a que algunos consideran como producto del diseño gráfico a toda manifestación gráfica y otros solamente a aquellas que surgen como resultado de la aplicación de un modelo de producción industrial; es decir, aquellas manifestaciones visuales que han sido "proyectadas" contemplando necesidades de diversos tipos: productivas, simbólicas, ergonómicas, contextuales, etc.

## Antecedentes

El libro de Kells —una Biblia manuscrita profusamente ilustrada, realizada por monjes irlandeses del siglo IX , es para algunos un muy hermoso y temprano ejemplo del concepto de diseño gráfico. Se trata de una manifestación gráfica, de gran valor artístico, de altísima calidad, y que incluso sirve de modelo para aprender a diseñar —pues incluso supera en calidad a muchas de las producciones editoriales actuales—, y además desde un punto de vista funcional contemporáneo esta pieza gráfica responde al conjunto de necesidades planteadas al equipo de personas que lo realizó, no obstante otros opinan que no sería producto del diseño gráfico, pues entienden que su concepción no se ajusta a la idea del proyecto de diseño gráfico actual.

La historia de la tipografía —y por carácter transitivo, también la historia del libro— está estrechamente vinculada a la del diseño gráfico; esto puede ser así porque prácticamente no existen diseños gráficos en los que no se incluyan elementos gráficos de este tipo. De ahí que cuando se habla de la historia del diseño gráfico, también se cita la tipografía de la columna trajana, las miniaturas medievales, la imprenta de Johannes Gutenberg, la evolución de la industria del libro, los afiches parisinos, el Movimiento de Artes y Oficios (Arts and Crafts), William Morris, la Bauhaus, etc."

La introducción de los tipos móviles por Johannes Gutenberg hizo a los libros más baratos de producir, además de facilitar su difusión. Los primeros libros impresos (incunables) marcaron el modelo a seguir hasta el siglo XX. El diseño gráfico de esta época se ha llegado a conocer como Estilo Antiguo (especialmente la tipografía que estos primeros tipógrafos usaron) o Humanista, debido a la escuela filosófica predominante de la época.

Tras Gutenberg, no se vieron cambios significativos hasta que a finales del siglo XIX, específicamente en Gran Bretaña, se hizo un esfuerzo por crear una clara división entre las Bellas Artes y las Artes Aplicadas.