

# ¿Qué es el diseño gráfico?

Por: Pablo Ramírez Moguel

El **diseño** gráfico es una disciplina o profesión cuya finalidad es satisfacer necesidades de **comunicación** visual. Para comprender mejor esta definición, primero tenemos que entender lo que significan los conceptos comunicación y diseño.

## LA COMUNICACIÓN

El interés por la comunicación ha producido muchos intentos por definir lo que significa este término. Carlos González Alonso en su libro "Principios básicos de la comunicación" la define así:

"La comunicación es un proceso por medio del cual un emisor transmite mensajes a un receptor mediante un código común a ambos, con la finalidad de hacerle llegar una determinada información y así persuadirlo según convenga sus propósitos".

Lo cierto es que en todo proceso de comunicación siempre existirán tres elementos básicos: un emisor, un mensaje y un receptor.

El **emisor** es un individuo o grupo de individuos con el objetivo de poner en común un significado con un receptor. El **receptor** es el destinatario de la comunicación, generalmente uno o varios individuos seleccionados por el emisor. El **mensaje** es el contenido de la comunicación, es la expresión de la información que el emisor desea transmitir al receptor.

Ahora bien, toda comunicación involucra **signos y códigos**. Para que la comunicación ocurra y el receptor a quien se dirige el mensaje lo comprenda, es necesario crear ese mensaje con **signos comunes** al emisor y al receptor.

Un **signo** consiste en un elemento perceptible por medio de los sentidos, como un sonido o una imagen (que se define como significante) y un elemento no perceptible, una idea o concepto que se asocia a dicho significante, y que se llama significado.

La palabra "marciano" es un signo. El significante son las marcas en el papel que forman la palabra escrita o el sonido que emitimos al pronunciarla. El significado es la idea o concepto con la que asociamos esa imagen o ese sonido.

Los **códigos** son los sistemas de organización de los signos que determinan cómo estos pueden ser interrelacionados, se rigen por reglas acordadas por miembros de la comunidad que los utiliza. Ejemplos de códigos son los idiomas, cada uno de ellos contiene elementos (sonidos, letras, palabras) que están dispuestos en determinados órdenes y sujetos a ciertas reglas. Si el código utilizado por el emisor no es conocido por el receptor se requiere un elemento que interprete y traduzca ese mensaje de manera que pueda ser comprendido por el receptor, este elemento se llama **codificador**. El codificador es el que toma las ideas de una fuente (emisor) y las elabora y ordena en un código determinado, entendible por el receptor, bajo la forma de un mensaje.

El mensaje requiere una vía o un medio por el cual circular desde el emisor hasta el receptor: el **canal**. Existen canales naturales y canales técnicos. Un canal natural es el aire que permite la transmisión de sonidos, lo que hace que las palabras del emisor puedan ser escuchadas por el receptor. Canales técnicos son, por ejemplo los cables, en el caso de los teléfonos, o las ondas en el caso del radio.

## EL DISEÑO

La palabra diseñar proviene del latín designare, que significa designar, marcar, o sea, destinar algo para un fin determinado.

El diseño es un proceso cuya finalidad es la resolución de problemas que se plantean en función de ciertas necesidades. Para que exista el diseño, debe de haber un motivo.

En nuestra vida diaria estamos rodeados de productos y mensajes que son resultado del diseño. Si observamos con atención, todo lo que utilizamos: la silla en la que estamos sentados, la ropa que vestimos, la habitación en la que nos encontramos, las señales de tránsito, la ciudad en la que vivimos, etc., se creó para llenar o satisfacer alguna necesidad.

Pero el diseño no es el producto o el mensaje, sino el **proceso** mediante el cual traducimos un propósito en un producto o mensaje.

Un problema de diseño es una situación que requiere estudio e investigación. El resultado o la solución final debe cumplir satisfactoriamente la función para la cual fue desarrollado el proceso (entendiendo por función el uso específico al que se destina una cosa), para ello es muy importante plantear adecuadamente el problema. Un propósito claro y bien definido garantiza en gran medida una ejecución certera y óptima.

En el diseño gráfico, el **emisor** o **usuario de diseño** es una persona, empresa o cualquier tipo de organización.

El diseñador gráfico es el **codificador** de los mensajes. Su función es solucionar problemas de comunicación visual; es una especie de intérprete intermediario entre el usuario del diseño y el consumidor, se encarga de traducir ideas, conceptos, a un lenguaje visual que pueda ser captado por el receptor.

El **mensaje** (producto del diseño) es el resultado del proceso de diseño. Un mensaje gráfico es un conjunto de signos extraídos de un código visual determinado.

El **medio difusor** es el canal por el que los mensajes gráficos circulan, ya sea un cartel, un folleto, un libro, etc. Es la vía material por medio de la cual el emisor se pone en contacto con el receptor o consumidor.

Finalmente, el **destinatario** es generalmente un grupo bien definido de individuos cuyas características y necesidades son conocidas por el emisor o usuario del diseño.