

# DESDE EL TALLER

32 NOTAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE  
DEL DISEÑO GRÁFICO

MARÍA DEL ROSARIO GUTIÉRREZ

MAGDALENA MONSALVE

MARILUZ RESTREPO

 EDITORIAL  
UTADEO















# DESDE EL TALLER

32 NOTAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE  
DEL DISEÑO GRÁFICO

Gutiérrez, María del Rosario  
DESDE EL TALLER: 32 NOTAS PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE  
DEL DISEÑO GRÁFICO / María del Rosario Gutiérrez, Magdalena Monsalve,  
Mariluz Restrepo. – Bogotá: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.  
Facultad de Artes y Diseño. Programa de Diseño Gráfico, 2017.  
288 p.: il. (algunas color); 17 x 27,5 cm.

ISBN 978-958-725-211-8

1. DISEÑO GRÁFICO - ENSEÑANZA. 2. COMUNICACIÓN EN DISEÑO.  
I. Monsalve, Magdalena. II. Restrepo, Mariluz. III. tit.

CDD741.6

DESDE EL TALLER. 32 NOTAS PARA LA ENSEÑANZA  
Y EL APRENDIZAJE DEL DISEÑO GRÁFICO

ISBN: 978-958-725-211-8

Rectora **Cecilia María Vélez White**

Vicerrectora Académica **Margarita María Peña Borrero**

Vicerrectora Administrativa **Nohemy Arias Otero**

Decano de la Facultad de Artes y Diseño **Alberto Saldarriaga Roa**

Director Escuela de Diseño, Fotografía

y Realización Audiovisual **Carlos Francisco Pabón**

Directora Programa de Diseño Gráfico **María del Rosario Gutiérrez**

EDITORIAL UTADEO

Jefe de publicaciones **Daniel Mauricio Blanco Betancourt**

Coordinación gráfica y diseño **Luis Carlos Celis Calderón**

Coordinación editorial **Mary Lidia Molina**

Coordinación revistas científicas **Juan Carlos García Sáenz**

Distribución y ventas **Sandra Guzmán**

Asistente administrativa **Blanca Esperanza Torres**

EDICIÓN

Diseño y diagramación **Daniel Liévano, Cindy Guativa,**

**María del Rosario Gutiérrez y Magdalena Monsalve**

Coordinación editorial **Pamela Montealegre Londoño**

Revisión editorial **Editorial UTADEO**

Impresión **Panamericana Formas e Impresos S.A.**

Reservados todos los derechos

© **Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano**

© **María del Rosario Gutiérrez**

**Magdalena Monsalve**

**Mariluz Restrepo**

Este libro es resultado del proyecto de investigación "Notas de clase de Composición Gráfica", código: 423-08-11. Financiado en su totalidad por la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

*Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio sin autorización escrita de la Universidad.*

Impreso en Colombia – Printed in Colombia

Carrera 4 N.º 22-61 Bogotá, Colombia – PBX: 242 7030

[www.utadeo.edu.co/editorial](http://www.utadeo.edu.co/editorial)



Primera edición: agosto de 2017

# DESDE EL TALLER

32 NOTAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE  
DEL DISEÑO GRÁFICO

**MARÍA DEL ROSARIO GUTIÉRREZ**

**MAGDALENA MONSALVE**

**MARILUZ RESTREPO**

CON  
TENI  
DO

# **I. TRAZANDO LÍNEAS**

## **SOBRE DISEÑO GRÁFICO Y SER DISEÑADOR**

- 01** DISEÑAR ES COMO TRADUCIR, COMO RE-INTERPRETAR {24}
- 02** EL DISEÑADOR ES COMO UN CO-AUTOR {28}
- 03** EL DISEÑO GRÁFICO BUSCA POTENCIAR LA SIGNIFICABILIDAD {30}
- 04** LAS APUESTAS GRÁFICAS ABREN LA COMUNICACIÓN {34}
- 05** DISEÑAR CONLLEVA UNA TRIPLE RESPONSABILIDAD {38}

## **SOBRE PROCESOS DE DISEÑO**

- 06** INDAGACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN {44}
- 07** PREGUNTAS Y PROBLEMAS {51}
- 08** AMPLITUD DE REPERTORIOS {58}
- 09** PENSAMIENTO METAFÓRICO {60}
- 10** COMPOSICIÓN {68}

## **SOBRE FORMACIÓN EN DISEÑO**

- 11** EL MAESTRO ABRE; EL ALUMNO ACCEDE {74}
- 12** TALLER, ENCUENTRO DE UNOS-CON-OTROS {80}
- 13** PRETEXTO Y CONTEXTO {82}
- 14** RE-VISIÓN DEL HACER-SER {85}
- 15** EL MAESTRO SE CUESTIONA {88}

## II. PROPICIANDO APRENDIZAJES

### OPCIONES EN DESPLIEGUE

- 16** ¿CÓMO NOS TOCA PREGUNTAR EN TALLER? {100}
- 17** ¿QUÉ Y CÓMO MUEVEN LAS METÁFORAS EL TALLER? {108}

### PROCESOS Y TRAYECTOS

- 18** ¿POR QUÉ Y PARA QUÉ HAGO LO QUE HAGO? {120}
- 19** ¿CÓMO EMPEZAR, CÓMO SEGUIR? {124}
- 20** ¿QUÉ TAL SI...? ¿Y POR QUÉ NO? {130}
- 21** ¿QUÉ MIRO, QUÉ MIRAS, QUÉ COMPARTIMOS? {134}

### APUESTAS EN REVISIÓN

- 22** ¿QUÉ DE LA FORMA ESTÁ EN JUEGO? {142}
- 23** ¿A QUÉ Y CÓMO CO-RESPONDE CADA PROPUESTA GRÁFICA? {149}

### RETROSPECTIVA EN REFLEXIÓN

- 24** ¿AHORA, QUÉ SÉ QUE SÉ Y QUÉ ME SIGUE INQUIETANDO? {157}
- 25** ¿QUÉ ME CARACTERIZA DISEÑADOR? {160}

## **III. EXHIBIENDO DESDE LOS ALUMNOS**

### **IMÁGENES GRÁFICAS PARA LEER, VER, SENTIR**

- 26** ORIENTANDO LA LECTURA {171}
- 27** DE LO INVISIBLE A LO MANIFIESTO {183}
- 28** AGILIZANDO DECISIONES {193}
- 29** MARCANDO DIFERENCIAS Y CONTINUIDADES {204}
- 30** TEXTOS ESCENIFICADOS {221}
- 31** IMAGE(I)NANDO {235}
- 32** QUIÉN SOY DISEÑADOR {259}

### **REFERENCIAS {269}**

¿De qué hablamos cuando hablamos de diseño gráfico?  
¿De qué hablamos cuando hablamos de aprender y de enseñar diseño gráfico? ¿Qué hacemos cuando aprendemos, cuando enseñamos, cuando diseñamos? ¿Qué me hace ser-alumno, ser-maestro, ser-diseñador?  
¿Qué pasa y qué nos pasa en taller? ¿A qué le apuesto en cada sesión, en cada proyecto? ¿Sobre qué conversamos? ¿Qué es lo apreciable y significativo de lo que allí ocurre? ¿Por qué? ¿Para qué?  
¿Cómo procedo al aprender, al enseñar, al diseñar? ¿Por qué y para qué hago lo que hago? ¿Cómo lo hago? ¿Cómo considero que afecta a otros lo que hago? ¿Qué es lo valioso de lo que hago?

# CONVERSANDO LAS PALABRAS

Este libro es la expresión de una pasión, aquella donde anidan el gusto por el diseño, la admiración que entrañan las palabras, y el entusiasmo de enseñar y de reconocer aprendizajes.

Nos juntamos tres profesoras, docentes por convicción; dos de ellas seducidas por la sensibilidad y significancia del diseño gráfico, por su enorme potencial de intervenir en la vida transformando miradas, ampliando comprensiones, propiciando modos de encuentro, y la tercera enamorada de los signos, los lingüísticos y los muchos otros que sin palabras también expresan quiénes somos y cómo nos relacionamos unos con otros y con el mundo. Aprovechando nuestra experiencia de años de trasegar por las aulas universitarias, entre las tres nos propusimos desentrañar aquello que acontece, que sucede, que surge y germina en el encuentro de maestros con sus discípulos.

El taller como modo de ese encuentro —en particular dos talleres de tipografía y uno de composición a cargo de Rosario Gutiérrez y de Magdalena Monsalve— fue el referente para la observación, estudio, escrutinio y ponderación de haceres y procederes, de motivos y razones, de pretextos y contextos, tareas estas concertadas y realizadas con el apoyo y participación de Mariluz Restrepo.

Preguntas existenciales, de esas que atañen a lo más íntimo de nuestro ser, junto con muchas otras que pronuncian inquietudes y deseos fueron el incentivo de dos años de conversaciones; de poner en juego versiones unas con otras; de revisar, intervenir y transformar miradas y acciones; de hallar palabras para designar aquello que hacemos, aquello que se siente, que se vive, que pasa, que se mueve cuando aprendemos, enseñamos y diseñamos.

El desarrollo de los talleres, y la escritura y diseño de este libro se configuraron y reconfiguraron mutuamente. Cada detalle, lo que también es indispensable al diseñar, es crucial en las acciones formativas. Así, cada descubrimiento de lo que ocurre en las sesiones del taller, al volverse palabras, fue refinando los procesos que se van gestando con los estudiantes. Cada idea aquí expresada ha sido vivida y recreada una y otra vez. Todas ellas son manifestaciones de nuestras prácticas docentes que, al pensarse e inscribirse, las transforman haciéndolas más rigurosas, más conscientes, más atentas al lenguaje, a los modos de nombrar temas y proyectos, a las maneras de conversar con los alumnos, para guiarles y acompañarles en sus procesos.

Estas 32 notas son marcas de reconocimiento, signos inscritos para su posterior recordación, tal como lo informa su etimología. Son rastros de nuestra afición, consideración y goce por lo que hacemos. Cada nota está compuesta con palabras nuestras, conversadas, decantadas y diseñadas; varias están coreadas por pensamientos de otros, algunas hacen eco en la significancia de ciertos términos y otras están acompañadas por apuestas gráficas de estudiantes. Ninguna afirma certezas. No son prescripciones, ni pretenden serlo, y tampoco ameritan que lo sean. Son sí, por ahora, signos vitales, testimonios de quehaceres en torno al diseño gráfico, su enseñanza y aprendizajes.

Las 32 notas están hechas para leerse y mirarse una después de otra y también, si así se prefiere, para revisarse en cualquier orden. Están agrupadas en tres secciones que hacen énfasis en aspectos diferentes de nuestra pesquisa.

Las notas 1 a 15 son trazos delineados con atención al carácter, tareas y procesos del diseño gráfico y de quienes lo ejercen, y también a ciertas cualidades formativas inherentes a ser estudiantes y a ser profesores.

Las siguientes, de la 16 a la 25, despliegan formas-nuestras de propiciar aprendizajes que se fundan en preguntas y metáforas como modos privilegiados de abrir opciones, estimular la imaginación, encontrar semejanzas, hacer caer en la cuenta, remover ideas e impulsar la realización de acciones con sentido. Ellas, preguntas y metáforas, primero, nutren las maneras como anudamos indagación con experimentación; segundo, hacen vivas las sesiones de taller en las que todos los participantes, maestros y estudiantes, exponen y conversan; y tercero, atraviesan la revisión, reflexión y valoración continua de recorridos, comprensiones y apropiaciones durante el curso.

Las del tercer grupo, de la 26 a la 32, exhiben ejemplos de composiciones de diseñadores-en-formación que ilustran lo que los talleres promueven, a la vez que resaltan maneras particulares de cómo sienten, piensan y hacen diseño gráfico los alumnos.

Cada una de las notas ha sido forjada en incesante taller para que continúen enriqueciéndose, modificándose y aumentándose con la lectura de quienes la consulten, la usen y la aprecien. Todas están dispuestas para inquietar y mover sensibilidades, para despertar curiosidades y hacer caer en la cuenta, para generar nuevas preguntas, para iniciar conversaciones con la esperanza de que ellas cautiven y comprometan a sus lectores a emocionarse con lo que hacen y profesan, poniendo en práctica su hacer, siendo genuinos discípulos, maestros, diseñadores.

\*\*\*

No es posible ceder el espacio a las notas sin antes elogiar y honrar con inagotable gratitud a cada uno de los **discípulos**, razón de ser de nuestra opción docente. En cada nota han quedado marcas de sus inquietudes y preguntas, de sus miradas y metáforas, de sus apuestas y proyectos gráficos. En el diseño del libro, que tan acertadamente apropia el tono del texto y lo recrea, van nuestros agradecimientos a Daniel Liévano con quien imaginamos la propuesta gráfica y a Cindy Guativa quien, con su mirada meticulosa, llevó el libro hasta la imprenta.

A los **colegas** reconocemos sus aportes al compartir sus enfoques y visiones en los diálogos de corredor y también en los de trabajo, los cuales han contribuido a iluminar y fortalecer comprensiones sobre nuestro quehacer educativo. En especial agradecemos a Carlos Francisco Pabón por su juiciosa lectura de estas notas y sus atinadas observaciones.

A la **Universidad** de Bogotá Jorge Tadeo Lozano que “fomenta en sus profesores el interés por el estudio de los problemas propios de su saber pedagógico” (Principio 5, PEI, p. 45) y en consecuencia ha dado lugar a que nos cuestionemos sobre cómo concebimos el diseño, los modos de enseñarlo y lo que ello entraña para que otros aprendan a hacer-ser diseñadores gráficos; por ello y por apoyar la publicación de este libro, damos nuestras sinceras y sentidas gracias.

**MARÍA DEL ROSARIO GUTIÉRREZ**

**MAGDALENA MONSALVE**

**MARILUZ RESTREPO**

I.  
TRA  
ZANDO  
LÍNEAS

## **SOBRE DISEÑO GRÁFICO Y SER DISEÑADOR**

- 01** DISEÑAR ES COMO TRADUCIR, COMO RE-INTERPRETAR {24}
- 02** EL DISEÑADOR ES COMO UN CO-AUTOR {28}
- 03** EL DISEÑO GRÁFICO BUSCA POTENCIAR LA SIGNIFICABILIDAD {30}
- 04** LAS APUESTAS GRÁFICAS ABREN LA COMUNICACIÓN {34}
- 05** DISEÑAR CONLLEVA UNA TRIPLE RESPONSABILIDAD {38}

## **SOBRE PROCESOS DE DISEÑO**

- 06** INDAGACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN {44}
- 07** PREGUNTAS Y PROBLEMAS {51}
- 08** AMPLITUD DE REPERTORIOS {58}
- 09** PENSAMIENTO METAFÓRICO {60}
- 10** COMPOSICIÓN {68}

## **SOBRE FORMACIÓN EN DISEÑO**

- 11** EL MAESTRO ABRE; EL ALUMNO ACCEDE {74}
- 12** TALLER, ENCUENTRO DE UNOS-CON-OTROS {80}
- 13** PRETEXTO Y CONTEXTO {82}
- 14** RE-VISIÓN DEL HACER-SER {85}
- 15** EL MAESTRO SE CUESTIONA {88}

## DISEÑAR

ATENDIENDO A SUS POSIBLES SIGNIFICADOS ATÁVICOS,

DISEÑAR SE REFIERE A **SEPARAR** SIGNOS –SEÑALES, MARCAS–

QUE SE SIGUEN, A **EXTENDERLOS**, A **TRASPASARLOS CON OTROS**

**SIGNOS**, A **OPONERSE** A ELLOS, A **BUSCAR SU PROCEDENCIA**.

### **D I S E Ñ O**

Derivado de la raíz *sekʷ-* del sánscrito, referida a "él sigue" que en su paso al latín, *signum*, significa "señal, signo, marca que uno sigue"; y unida al prefijo *di-* de origen griego que puede referirse a "separación" (diafragma), "extensión" (difundir), "doble" (dimorfo), "a-través-de" (diacronía), "oposición" (disentir), o "procedencia" (dimanar).

*Diccionario de la Real Academia Española*

CUALQUIERA DE ESTAS ACEPCIONES

CONLLEVA UNA TRANSFORMACIÓN

DEL SIGNO, UNA NOVEDAD,  
UNA APERTURA A NUEVOS

## GRÁFICO

Derivado de la raíz *gerbh-* referida a "arañar, hacer incisiones, marcar" que en su paso al griego, *graphium*, significa "escritura", como modo de representar palabras o ideas por medio de letras u otros signos trazados en papel u otra superficie.

*Diccionario de la Real Academia Española*

MODOS DE SIGNIFICACIÓN QUE AMPLÍAN LAS POSIBILIDADES  
DE SENTIDO. Y CUALIFICAR EL DISEÑO COMO GRÁFICO HACE  
QUE ESOS SIGNOS TRANSFORMADOS SEAN TRAZOS; ES DECIR,  
MODOS DE **INCISIÓN**, **MARCAS** SOBRE PAPEL  
U OTRAS SUPERFICIES.



**SOBRE  
DISEÑO  
GRÁFICO  
Y SER  
DISEÑADOR**

# 01 Diseñar es como traducir, como re-interpretar al mostrar lo mismo de manera diferente a través de representaciones gráficas

## TRADUCIR

Derivado de la raíz *deuk-*, "conducir, llevar"; con el prefijo latino *trans-*, "más allá de", se refiere a "aquello que se lleva más allá de" y que ha llegado a significar "expresar en una lengua lo que está escrito o se ha expresado antes en otra".

*Diccionario Etimológico Indoeuropeo  
de la Lengua Española de Roberts y Pastor*

*Diccionario de la Real Academia Española*

Traducir implica una doble tarea: de una parte comprender el sentido de lo que se va a traducir, lo que se va a trasladar a otro modo y, de otra parte, conocer muy bien ese otro modo en el que se traducirá para poder hacerlo inteligible a otros. La traducción lingüística implica saber ambos idiomas. En el caso del diseño gráfico, es indispensable comprender aquello sobre lo que se realizarán las propuestas gráficas tanto como ser experto en el sentir-saber-hacer del diseño gráfico; es decir, se requiere haber interpretado y asimilado la temática sobre la que se va a diseñar, tanto como dominar los modos del diseño gráfico para poder expresar lo mismo de manera diferente, esto es, en gráficas.

## **R E P R E S E N T A R**

Del latín *repraesentare* compuesto por dos prefijos: *re-*, "reiteración, intensidad", y *pre-*, "antes", y el verbo *ese*, "ser, existir"; es decir, lo que está ante el ser con intensidad; representar, entonces, es presencia reiterada.

El diseñador, entonces, es como un traductor, como un intérprete que retoma algo del mundo y lo re-interpreta recreándolo, representándolo gráficamente para hacerlo ver a otros, como algo novedoso. El diseñador es como el músico o el actor, que respetando la partitura o libreto —el tema en este caso— a su vez lo recrea, lo transforma desde su particular modo de expresión, representándolo —presentándolo de nuevo y con intensidad— para hacerlo visible, audible y vivo para el disfrute y comprensión de otros.

“

EL TRADUCTOR TIENE QUE TRASLADAR EL SENTIDO QUE SE TRATA

DE COMPRENDER AL CONTEXTO EN EL QUE VIVE EL OTRO INTERLOCUTOR.

PERO ESTO NO QUIERE DECIR EN MODO  
ALGUNO QUE LE ESTÉ PERMITIDO FALSEAR  
EL SENTIDO AL QUE SE REFERÍA EL OTRO.

PRECISAMENTE LO QUE TIENE  
QUE MANTENERSE ES EL SENTIDO,  
PERO COMO TIENE QUE COMPRENDERSE  
EN UN MUNDO LINGÜÍSTICO NUEVO,  
TIENE QUE HACERSE VALER EN ÉL  
DE UNA FORMA NUEVA. TODA TRADUCCIÓN  
ES POR ESO YA UNA INTERPRETACIÓN,  
E INCLUSO PUEDE DECIRSE  
QUE ES LA CONSUMACIÓN  
DE LA INTERPRETACIÓN  
QUE EL TRADUCTOR HACE MADURAR  
EN LA PALABRA QUE SE LE OFRECE

”

Hans-Georg Gadamer,  
*Verdad y método* (1975), 1984, 462.

## **02 El diseñador gráfico es como un co-autor en tanto que es intérprete**

Puesto que el diseñador es traductor al interpretar temáticas en gráficas, su particular forma de mirar y de expresar se conjuga con las voces inscritas en aquello que se va a diseñar. La perspectiva del tema en cuestión se anuda con la mirada del diseñador, con su interpretación y con su particular modo de diseñar. De esta manera, la propuesta gráfica realza algún aspecto de los posibles sentidos de lo que está en juego, haciéndolo visible gráficamente.

El diseñador gráfico, en tanto intérprete, contribuye a dar sentido a lo que diseña al graficarlo, tal como ocurre con un traductor, un actor o un músico. Ambas voces, la del tema y la del diseñador, quedan plasmadas en cada propuesta gráfica. Este proceso conlleva simultáneamente la gran satisfacción de estar implicado en la temática al enriquecerla, tanto como la enorme responsabilidad de dar cuenta de qué y cómo lo está haciendo ver.

*Diccionario Etimológico Indoeuropeo  
de la Lengua Española de Roberts y Pastor*

#### **A U T O R**

De la raíz *aug-* referida a "aumentar" y en su paso al latín *augeō*, "crecer", de donde se desprende *auctor*, "quien hace crecer".

*Diccionario Etimológico de la Lengua  
Castellana de Joan Corominas*

#### **I N T É R P R E T E**

Formado por el prefijo *inter-*, "entre" y *pret* de la raíz *per-*, "vender, traficar", que en latín es *interpres*, referido a "negociador, mediador".

# **03 El diseño gráfico busca potenciar la significabilidad al posibilitar que algo se haga visible a otros**

En cada propuesta gráfica —en la que se anudan texto e imagen en variedad de composiciones, ya sea fijas o en movimiento, y utilizando diversos soportes— se exponen posibles significados haciéndolos visibles para que otros sientan, disfruten, descubran, lean, piensen, actúen...

En ocasiones, el diseñador ha de ajustarse muy estrechamente a la temática, como cuando se trata de instrucciones, señales, identificaciones, listas y estadísticas, en donde no hay lugar a su recreación porque lo que se busca, ante todo, es el reconocimiento, la significación directa. En estos casos, el diseño gráfico apoya modos de lectura y también reemplaza palabras con formas visuales —pictogramas, logos, señales, entre otros— sin intervenir en su significado, pero sí exponiéndolo con finura y decoro. Sin embargo, en la mayoría de los casos, al diseñador le compete resaltar, realzar, sacar a relucir algunas

de las posibilidades de la significación que descubre en aquello que diseña. En consecuencia, el diseño gráfico permite que una novedad del sentido de algo sea visible para otros.

El diseño gráfico es un modo estético de potenciar sensiblemente la significabilidad —la posibilidad de significación—; es decir, la apertura del sentido al dejar entrever algo que antes no estaba a la vista, abriéndolo a la mirada, a la lectura y al disfrute de otros, ampliando percepciones, comprensiones y esperanzas. En ello vive su intención comunicativa.

“SI NO HAY MÁS QUE UN **SENTIDO**,

NO HAY **SENTIDO** EN ABSOLUTO.

[...] [E]L CAMBIO DE **SENTIDO**,

POR PEQUEÑO QUE SEA,

INTRODUCE EL **SENTIDO**”.

Michel Serres.

*El nacimiento de la física  
según Lucrecio (1977),  
1994, 172-73.*

“Lo que se escucha por doquier  
(principalmente en el terreno  
del arte) no es la llegada  
de un significado, objeto  
de reconocimiento  
o desciframiento, sino  
la misma dispersión, el espejo  
de los significantes, sin cesar  
impulsados a seguir tras una  
escucha que sin cesar produce  
significantes nuevos,  
sin retener jamás el sentido:  
este fenómeno de espejo  
se llama la

**significancia**

(que es distinta  
de la significación)...”.

Roland Barthes.  
“El cuerpo de la música” (1982).  
En *Lo obvio y lo obtuso*, 1986, 256.

“[Diseñar] [e]s un trabajo  
que implica desplazar,  
cambiar las cosas de su  
lugar, recontextualizarlas.  
No solamente en el terreno  
de lo formal, sino que  
también en el de la

**significancia.**

Es un juego de permutaciones  
que me permite descubrir nuevas  
formas y nuevos conceptos.  
Es una constante permutabilidad  
que te conduce a territorios  
novedosos”.

Isidro Ferrer,  
“Entrevista con Pablo Espinosa”, 2013.

## 04 Las apuestas gráficas abren la comunicación en el intersticio que separa y a la vez une a unos-con-otros

El diseño gráfico es generador de procesos de comunicación que necesariamente se realizan en el encuentro con otros. Rastreado un posible origen de la palabra "comunicar", esta se refiere a "mover-con" o, diremos con Heidegger, es "co-permitir ver". La comunicación se da siempre con otro, entre uno y otro, en la brecha, el intervalo, el intersticio; es decir, en el límite entre uno y otro que aparta y a la vez relaciona.

Cada apuesta gráfica surge de la intención de hacer ver a otro, de querer mostrar, de compartir y repartir lo que el diseñador ve y comprende sobre aquello que compone gráficamente. Cada diseño se convierte en el límite en el que el diseñador y el otro se encuentran, se tocan, se relacionan en las posibilidades de sentido que desde allí se puedan gestar.

“ LA COMUNICACIÓN TIENE LUGAR EN EL LÍMITE ,

Continúa en la página siguiente »

**EN LOS LÍMITES COMUNES DONDE ESTAMOS EXPUESTOS Y DONDE ELLA  
NOS EXPONE. [...] ALCANZARSE, TOCARSE, MÁS BIEN, ES TOCAR EL LÍMITE,  
NO ES COMULGAR, ACCEDER A OTRO CUERPO TOTAL, DONDE TODOS  
SE FUNDEN. [...] LA INTERRUPCIÓN ESTÁ AL BORDE; O, MEJOR, FORMA  
EL BORDE DONDE LOS SERES SE TOCAN, SE EXPONEN, SE SEPARAN,  
COMUNICAN ASÍ Y PROPAGAN SU COMUNIDAD [...] COMUNICACIÓN: EL PASO  
DE UNO A OTRO, EL REPARTO DE UNO POR OTRO”.**

**“La comunicación nunca es un transporte de vivencias, por ejemplo de opiniones y deseos, desde el interior de un sujeto al interior de otro. [...] La comunicación es un hacer ver a-una-con-otros”.**

Martin Heidegger. *Ser y tiempo* (1927), 33 y 34.

## 05 Diseñar conlleva una triple responsabilidad: con los otros, con el tema, consigo mismo

Cada propuesta gráfica es una forma de mostrar a otros algo sobre algún tema, lo que generalmente surge por encargo de alguien y, en ocasiones, también por la iniciativa e intereses del diseñador. El diseño se encarna en el mundo: surge de él y sobre él actúa incidiendo en maneras de verlo y asumirlo. Cada representación gráfica es una apuesta visual sobre alguna temática en la que se exponen significaciones posibles. En ello radica su triple responsabilidad —su habilidad para responder,

para responder a los **otros**,  
hacia lo que se orienta todo diseño;

para responder al **tema**, que al estar  
diseñado expone y realza algunos  
de sus significados;

para responder **a sí mismos**  
diseñadores, en tanto co-autores  
de lo que se pone a la vista.

## RESPONSABILIDAD

Del Latín *responsus* que se refiere a "respuesta", formada por el prefijo *re-*, "intensidad, iteración", y *spondere*, "prometer, comprometerse"; y con los sufijos *-idad*, "cualidad", y *-bilis*, "poder, ser capaz", lo que vino a significar "habilidad para responder, para cumplir con sus compromisos".

*Diccionario Etimológico de la Lengua  
Castellana de Joan Corominas*

La responsabilidad del diseño gráfico no se limita a graficar temas que son socialmente sensibles sino que, sobre todo, se afianza en asumir cada propuesta gráfica como susceptible de contribuir a la configuración de perspectivas y de sentidos del mundo.

En el modo como los diseños responden —como son responsables— se pone en juego la consideración que se da a otro, la dignidad con que se acoge, así como la atención que el diseñador da al tema, al cuidado del detalle y a la composición. Al mostrarlo desde su particular manera de ser-diseñador, desde su potencial expresivo, se va configurando su estilo; cada diseño es, en cierta forma, una promesa de lo que es el diseñador. En cada diseño queda plasmado el ser-diseñador, su modo de ver y comprender al otro y al mundo a través de sus gestos, trazos y modos gráficos.

"El buen diseño es minucioso hasta el último detalle."

**Nada arbitrario o dejado al azar.** El cuidado y la precisión

en el proceso de diseño muestra el respeto hacia el usuario". Dieter Rams. *Ten Principles for Good Design*, 1980, N.º 8 (Trad. nuestra).





