



## RESUMEN

Desde el inicio de las técnicas de impresión como tal, se ha seguido un proceso de evolución, enfocado en la parte de la función y lo que se quiere lograr con el resultado, pero este proceso a partir de la revolución industrial, cambio su enfoque a tratar de mejorar la tecnificación y tiraje, de allí en adelante todo se ha basado en esto, las maquinas de impresión se desarrollan en base a la idea de generar mas tiraje sin la necesidad de asistencias humana, sin pensarlo ha interrumpido el proceso del diseño gráfico, que a simples rasgos es influir sobre todo el proceso de diseño desde su concepción hasta su terminación como idea-objeto.

Esta perdida de proceso ha hecho desaparecer también el valor intrínseco que le daba una maquina netamente guiada y manejada por un humano con una firme convicción, que era la de lograr un resultado justificado con su concepto, pero al ser guiada por humanos, no era perfecta permanecía en ella esta imperfección en el resultado que era un valor agregado que se fijaba en el objeto, obtenía mayor valor y denotaba su característica de desarrollo, como si al escuchar un vinyl, solo escucháramos la música, sin aquel ruido de fondo que provocaba la maquina, no sería lo mismo sin el low-fi, de aquel valor es del que trata este capítulo de que el error nos vuelve humanos del mismo aprendemos, sino perderíamos el sentido de libertad y experimentación.



## INDICE

### CAPITULO UNO

#### 1. La Añoranza de lo Análogo

1.1 Prioridades importantes que ciertos campos le puedan aportar al Diseño Grafico

##### 1.2. Aproximación a la Impresión Análoga

1.2.1. Las máquinas de impresión análoga.

1.2.2. Métodos y Técnicas de Impresión Análoga

1.2.3. Recopilación de diferentes piezas análogas de impresión.

1.2.4. Influencia de la Globalización en procesos de impresión.

1.3 La importancia del Branding y técnicas de impresión de objetos tangibles en el Diseño Gráfico.

Definición

##### 1.3 Procesos

1.3.1 Conceptualización

1.3.2. Diagramación

1.3.3. Maquetación

1.3.4. Acabados

##### 1.4. La Industria en el Diseño Editorial

1.5 Singularidad o Mecanicismo, ¿un diseño debe ser único o global?

1.5.1 Fundamentos

1.5.2 Procesos

1.5.3 Teoría del diseño

#### 2 . Experimentación de lo análogo / Análisis

2.1 Aproximación sobre mantener la prioridad de la intervención humana en la impresión

2.2 Propuestas Homólogas

#### 3. Diseño / Desarrollo de Proyecto

3.1 Conceptualización del discurso gráfico

3.2 Proceso de Diseño

3.3 Desarrollo de Nombre & Identificador gráfico

3.3 Obtención y Reproducción de Técnicas de Impresión

#### 4. Conclusión y Recomendaciones / resultados

4.1 Conclusiones

4.2 Recomendaciones

#### 5. Otros

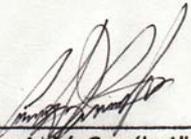
5.1 Bibliografía

5.2 Anexos



**UNIVERSIDAD DE CUENCA**  
Fundada en 1867

Yo, Cristhian Andrés González Llivisupa, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Diseñador Gráfico. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

  
Cristhian Andrés González Llivisupa  
010440867-9

---

*Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999*

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316  
e-mail [cdjbv@ucuenca.edu.ec](mailto:cdjbv@ucuenca.edu.ec) casilla No. 1103  
Cuenca - Ecuador



**UNIVERSIDAD DE CUENCA**  
Fundada en 1867

Yo, Cristhian Andres Gonzalez Llivisupa certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

**Cristhian Andrés González Llivisupa**  
010440867-9

---

*Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999*

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316

e-mail [cdjbv@ucuenca.edu.ec](mailto:cdjbv@ucuenca.edu.ec) casilla No. 1103

Cuenca - Ecuador



## **1. La Añoranza de lo Análogo**

### **Introducción**

Desde el inicio de las técnicas de impresión como tal, se ha seguido un proceso de evolución, enfocado en la parte de la función y lo que se quiere lograr con el resultado, pero este proceso a partir de la revolución industrial, cambio su enfoque a tratar de mejorar la tecnificación y tiraje, de allí en adelante todo se ha basado en esto, las maquinas de impresión se desarrollan en base a la idea de generar mas tiraje sin la necesidad de asistencias humana, sin pensarlo ha interrumpido el proceso del diseño gráfico, que a simples rasgos es influir sobre todo el proceso de diseño desde su concepción hasta su terminación como idea-objeto, esta perdida de proceso ha hecho desaparecer también el valor intrínseco que le daba una maquina netamente guiada y manejada por un humano con una firme convicción, que era la de lograr un resultado justificado con su concepto, pero al ser guiada por humanos, no era perfecta permanecía en ella esta imperfección en el resultado que era un valor agregado que se fijaba en el objeto, obtenía mayor valor y denotaba su característica de desarrollo, como si al escuchar un vinyl, solo escucháramos la música, sin aquel ruido de fondo que provocaba la maquina, no sería lo mismo sin el low-fi, de aquel valor es del que trata este capítulo de que el error nos vuelve humanos del mismo aprendemos, sino perderíamos el sentido de libertad y experimentación.

### **1.1 Prioridades importantes que ciertos campos le puedan aportar al**

#### **Diseño Grafico**



“Para aquellos diseñadores que consideran que el mundo en que vivimos está saturado de elementos artificiales, el empleo de este material tosco es todo un símbolo de autenticidad y una elección que pone de manifiesto una actitud personal comprometida...”<sup>1</sup>

Con los procesos tan tecnificados y tecnológicamente avanzados, todos estos procesos que le dan vida a un diseño se han convertido en una herramienta “por defecto” de los programas, por ejemplo la sobreimpresión, el cual transformado a digital toma por nombre “proceso cruzado”, que se aplica y se ajusta y se graba, pero nunca se entiende como se realiza esta proceso en realidad, la pérdida del valor permite la pérdida de conocimiento por ende limitaciones.

He visto importante dar valor a lo que se realiza en fotografía con las “toys cameras” y la lomografía, donde me he interesado en la idea de función que toma esta combinación, donde se crea cámaras en base y función de la idea del resultado que se quiere obtener sin perderse en la idea de fidelidad de captura, el único objetivo aquí es que se obtenga el resultado en el que previamente se desarrollo, la consolidación del pensamiento en estas nuevas formas de pensar para crear cámaras es lo que le puede aportar al diseño un nuevo camino para de la misma forma crear sus máquinas y herramientas en pos de una idea de intencionalidad con el resultado y que apoye al concepto, mas no se convierta en solo una máquina fría que prescinde de la intervención

---

<sup>1</sup> PELTA Raquel, “Diseñar hoy”, Ed.Paidós, Barcelona, Pag 112.

humana y solo se enfoca en multiplicar en grandes cantidades un frío diseño



## 1.1. Aproximación a la Impresión Análoga

De parte del rigor, podemos decir que impresión análoga, es cualquier Proceso que permita a un humano plasmar una idea concepto valiéndose del medio de una herramienta o maquina, la cual esta plenamente dirigida por el humano, y le sirve como utensilio para obtener un resultado y no interfiere o limita la intencionalidad, sino mas bien añade un valor conjunto al resultado.

A lo largo de la cronología de evolución de los sistemas de impresión encontraremos a los primeros medios como la pintura y caligrafía, pasando por la xilografía china, el grabado en Europa, Gutenberg y la imprenta tipográfica, La litografía y el fotograbado, grandes avances en la impresión de tipografía como la Linotipia y monotipia, la serigrafía como técnica de impresión que se niega a perecer frente a los procesos tecnológicos avanzados.

La historia nos ha enseñado que de las anteriores técnicas de impresión, perecieron porque sus procesos eran muy complejos y sus resultados alejados de la perfección, y que con relación al tiempo, su producción era lenta, y lo



hemos aceptado así, pero que como reaccionamos si nos diéramos cuenta que no es válido ese argumento, sino mas bien que en algún momento se genero un punto de quiebre del pensamiento en cuanto a la función y solo tomo otro rumbo distinto al que trataban de llegar las primeras técnicas de impresión, y que por tal cambio todo ese proceso se detuvo y poco a poco se perdió, Las técnicas de impresión que supuestamente quedaron obsoletas, trataron de acomodarse al cambio, ¿como?, simplemente se generaron objetos herramientas manuales, que casi cualquier usuario pueda utilizar en el hogar en actividades diarias de la vida, que les permita una facilidad para lograr un resultado en especifico. Con este enfoque de que el trabajo manual dignifica al hombre, vieron la luz maquinas como el “Rotex”, la maquina de escribir, tipos móviles unitarios de plástico, sellos manuales con y sin relieve ,sellos con lacre, relieve con presión, todas técnicas de impresión que permitieron resultados específicos que mantenían un valor que le daba la herramienta.

En 1922, es fundada “Adana Agency” por Donal Affleck Aspiral, que trata de abrirse mercado con una idea alternativa en los impresores aficionados, y empieza a construir máquinas pensadas en cubrir necesidades de pequeñas empresas con resultados profesionales, y asi nace sus modelos Adana QH, Adana 8 x 5 & Adana 5 x 3, que son imprentas caseras con las limitaciones pertinentes del caso, pero que permitían realizar el proceso de impresión de un formato estandarizado con un resultado muy prolijo. De ahí en adelante le sucedieron Rotex, con su rotulador manual,



### **1.1.1. Las máquinas de impresión análoga.**

Máquina es un objeto que realiza un proceso ordenado para obtener un resultado específico en este caso la impresión análoga, de la cual se pretende obtener un resultado impreso realizado mediante una serie de pasos intervenidos y mediados por el hombre, el mismo que dirige una intención final, y se vale de herramientas como máquinas construidas con funciones específicas para obtenerlo, ésta interacción se refleja en el resultado, ya que al usar estas herramientas se revela una cualidad única de la herramienta así como la del impresor.

Una máquina de impresión análoga establece su función específica de acuerdo al proceso de obtención, es decir depende del hombre para generar una cualidad única. De esta forma podemos identificar algunas técnicas que obedecen a esta premisa.

Intaglio, Linocut / Relief, Mono Print Slab, Silk Screen, Dibujo con Leche, Máquina de Escribir, Sello Seco, Sello en Lacre, Letterpress, Repujado, Rotulación Rotex, Cromatografía, Pepa

### **1.1.2. Métodos y Técnicas de Impresión Análoga**

El proceso de intervención manual, es la prioridad, pues como se refiere Raquel Pelta en su libro "Diseñar Hoy", <<existe una nostalgia por un diseño imperfecto>> el mismo que expone el valor de la intervención humana y del valor que este y la máquina agregan al interactuar entre ellos, al utilizar una máquina de escribir sin cinta y presionar las teclas, al golpear los tipos generamos un relieve sobre el papel, el cual con una intencionalidad



previamente establecida podríamos convertir en trama o patrón y darle una función, la eficiencia de este proceso es que solo con este tipo de experimentaciones podemos generar nuevos conocimientos, nuevas funciones y todo un mundo de posibilidades alrededor de esta técnica.

### **1.1.3. Recopilación de diferentes piezas análogas de impresión.**

Durante el proceso y producción del diseño, existen niveles en los que permanece impregnado la cualidad característica de cada técnica, recopilar, analizar y entender cual es, permitirá fortalecer durante el proceso de diseño mediante la intencionalidad esta característica. El sencillo proceso de “Conocer, Ver y Aprender”, permitirá guiar la búsqueda de los resultados y acabados impresos que mantengan un enlace entre su proceso y el acabado final.

### **1.1.4. Influencia de la Globalización en procesos de impresión.**

Se escucha sobre Artes Gráficas, pero actualmente ha sido sustituida por Industrias Gráficas, como era de esperarse desde la Revolución Industrial el avance se ha enfocado en la tecnificación de las artes, lo que ha provocado que muchas de las técnicas que se utilizan actualmente, hayan perdido su característica, y mas bien se volvieron frías y sin gracia debido a que su función no es provocar una sensación en el consumidor, sino solo comunicar una idea. En el mercado actual, el diseño y su proceso impreso, están enfocados en las necesidades acerca de que el tiraje sea mas elevado y se produzca en menor tiempo, sin la necesidad de la intervención humana, son premisas al que todos



se han acostumbrado debido a que su desarrollo se debe a aquellas premisas, pero existen otro camino que la siguieron diferentes técnicas que creyeron en funciones que generen sensaciones específicas tanto en su proceso como en su resultados, son las llamadas técnicas artesanales y análogas, que exploran la imperfección del proceso para generar intencionadamente un resultado de esta experimentación.

No hay que olvidar que la globalización ha aportado ideas de sustentabilidad y responsabilidad social en los procesos de diseños, tanto para diseñadores como para impresores, han generado cambios favorables para con el medio ambiente y el aporte cultural, en pocas palabras la idea de “Piensa Global, actúa Local” ha hecho volver los ojos de diseñadores a revalorizar técnicas de bajo impacto y alto aporte cultural tangible.

El constante avance tecnológico hizo que durante un periodo se volvieran los ojos hacia él, gracias a su virtudes de abreviación de tiempo, y mejora en la entrega de trabajos, pero el diseñador no tardo en perder interés, si bien en el avance aporto enormes mejores, el diseñador se vio excluido de algunos pasos del proceso gráfico, y se dio cuenta que el valor que genera la intervención a parte de todo los nuevos conocimientos era infinitamente superior a dejar que una maquina sustituya al humano. Esta intervención sobre los procesos a parte de generar nuevos conocimientos, dignifica a quien lo hace, pues se valora el trabajo del humano y no de la maquina.



## 1.2 La importancia del Diseño Editorial, Branding y técnicas de impresión de objetos tangibles en el Diseño Gráfico.

### Definición

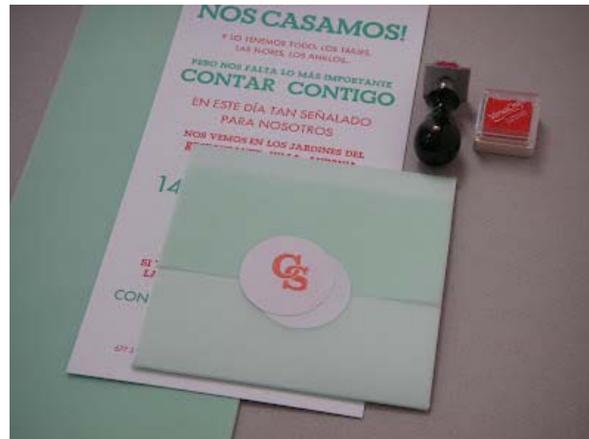
El diseño gráfico editorial ha mantenido vivo a los libros y los objetos tangibles que de él se valen, es una herramienta que puede cambiar el curso de un pensamiento, como lo ha hecho con los libros, la necesidad humana de obtener un objeto tangible, ha generado un valor inesperado, una muestra visible de un proceso, una demostración práctica de una idea, el solo hecho de tener un objeto generado con un proceso consciente obtener un orden significativo, es sublime, ofrece la oportunidad de elevar el uso de un objeto a que sea solo funcional y se convierta en un parte emotiva, y que obtenga muchísimo mas valor, por el hecho de su unicidad característica.

Los procesos en los que se basa el diseño gráfico editorial y el branding son normativas y canones que permiten salgan a relucir las propiedades del objeto donde se plasma.

La posibilidad de darle un nombre y una forma visual a una idea, es lo que hace del branding, el recurso perfecto para poder obtener una conexión entre el diseño gráfico y el soporte que se utiliza, darle valor a las técnicas



mediante la utilización y aplicación de un branding que permita generar un sistema de papelería donde se muestre cada una de las cualidades de estas técnicas.



Hoja para oficios y sobre, obtenidos con técnicas analógicas

## 1.2 Procesos

Tanto en el branding como en el diseño editorial el proceso significa generar varios resultados los cuales tienen sus características particulares, pero el proceso mismo quien lleva a confluir estas particularidades en una sola unificación, que responde a una intención previa generada a partir de una idea, donde se determinan reglas y limitaciones para que pueda funcionar el objeto. Un proceso estandar del que mucho nos valemos es: "Fijación previa de objetivos, variables y criterios del problema del diseño. Análisis de todas las premisas. Evaluación de situaciones parciales o intermedias. Estrategias de un sistema de desarrollo lineal deductivo, mediante la introducción de operaciones



condicionales y reciclajes”<sup>2</sup>, pero de la misma forma que lo utilizamos ahora lo deseamos, el diseñador prefiere generar su propio proceso, el mismo que le da una característica fundamental y distintiva a su trabajo, como lo describe Archer Bruce “En mi trabajo a menudo trato de hacer algo funcional, pero también trato de llegar a una solución que posea alguna clase de inefable cualidad o alma”<sup>3</sup>. Solo así entenderemos al proceso no como un canon limitador, sino como el camino propio trazado que nos asegura un resultado.

### 1.2.1 Conceptualización

Como parte de una fase A Priori partimos de un análisis previo de recopilación de ideas y soluciones, la conceptualización y formalización es una parte fundamental del proceso de diseño, que permite darle una solución conceptual y gráfica al problema que se presenta, “Un problema particular de diseño es un conjunto de muchos subproblemas. (...) Cada Subproblema tiene una solución óptima(...). La parte más ardua del diseñador será la de conciliar las diferentes soluciones con el proyecto global. La solución del problema general consiste en la coordinación creativa de las soluciones de los subproblemas.”<sup>4</sup> denotandolas en las conclusiones del análisis que pertenece a una fase A Posteriori, donde la conceptualización permite entender al cliente y consumidor el diseño. Conceptualizar genera ideas pregnantas que mas adelante confirman el correcto funcionamiento del diseño o no.

---

<sup>2</sup> Pericot, Jordi, “El disseny i les formes artesanals”, en Temes de Disseny, n2, Barcelona, Servei de Publicacions Elisava, 1988, pag. 17

<sup>3</sup> Archer, Bruce, “¿Qué se n’ha fet de la metodologia de disseny?”, en Temes de Disseny. N1, Barcelona, Servei de Publicacions, Elisava, 1986, pag. 61-66

<sup>4</sup> Munari, Bruno, “¿Cómo nacen los objetos?”, Apuntes para una metodología proyectual, Barcelona: GG, 1981.



### 1.2.2. Diagramación

Supone el proceso de organizar y darle una secuencia lógica al texto, reforzar su pertinencia y unificarlo con texto imágenes y elementos adicionales, su función es atraer al ojo humano y mantenerlo con interés dentro de la hoja, sin perder el hilo de la lectura para que sea legible y fácil de entender.

Coordinar la forma y figura teniendo presente variables que se presentan en el desarrollo, como soporte, cromática, orientación de lectura, para homologarlos y satisfacer los objetivos propuestos previamente.”La unidad es el fin último de toda organización de fuerzas, la coherencia estética del producto. Todos los elementos están en relación con el orden que forma esta unidad cuyo valor es superior” en donde debemos tener en cuenta que existen consideraciones generales como Tipos de Composición, Conceptos Básicos, El Lenguaje, El Signo, Espacio-Formato, Retículas.

**Tipos de Composición:** Hay dos tipos claros que son las estáticas y libres o dinámicas, las primeras obedecen a formulas y diagramaciones probadas durante el tiempo donde su objetivo principal es afianzar la continuidad.

Las segundas son composiciones que se basan en expresiones propias del diseñador que a menudo determinan un sistema propio y nuevo.

**Conceptos Básicos:** Son simples consideraciones que agregan valor al resultado final y son: La Unidad, Variedad e interés, Jerarquía, Contraste,



## Ritmo, Simetría y Equilibrio

**La Unidad:** es la función de la composición, es el fin común para mantener la organización

**Variedad e interés:** Son todas las variables que se le pueda dar a la composición con el fin de mantener el interés sin cansar a la vista, generando variedades dentro de las constantes de la composición.

**Jerarquía:** se vale del orden de lectura para dar fuerza y notoriedad a ciertos elementos, creando así subórdenes, que permiten al lector entender, y mantener en cuenta ciertos elementos dentro de la composición.

**Contraste:** Son los llamados elementos opuestos, que de forma similar a la jerarquía, crea un elemento dominante que se vuelve tal, por la relación formal y figurativa que mantiene con el resto.

**Ritmo:** es un sistema visual que se crea dentro de la composición, como un proceso que crea ciertos patrones de comportamientos de las hojas individuales o como conjunto.

**Simetría:** Utilizando repeticiones podemos crear un sistema equilibrado, que mantendrá la unidad en todas direcciones.



Equilibrio: Se refiere a la relación que existe entre todos los anteriores conceptos y su forma de verse como un todo.

### **El lenguaje**

Valiéndose de los elementos y formas básicas, generamos figuras, las cuales constituyen por si mismo una comunicación intencional dentro de la composición, cabe destacar que este elemento es el diseño visual como tal.

### **El Signo**

Toda representación gráfica representada sobre un soporte podemos llamarlo signo, teniendo en cuenta sus cualidades estéticas y expresivas sabemos si satisface o no su objetivo. El signo se compone de Dimensión y Forma.

### **Espacio –Formato**

Es toda superficie delimitada para ser sometida a una impresión, existen formatos estandarizados, pero en general la libertad de uso del mismo delimita muchos aspectos en el resto de desarrollo de diseño.

### **Las Retículas**

Es un conjunto de líneas que se disponen en varias direcciones y se reparten a lo largo del formato, como forma de organización y distribución, el objetivo de la retícula es generar una estructura que regule el desarrollo de la composición se puede reconocer a la retícula por columnas y modular como las mas utilizadas.



#### **1.2.4. Acabados**

También conocidos como postimpresión, los acabados son el penúltimo paso del proceso de diseño donde obtenida la impresión se procede a reforzar o dar las características finales del producto.

##### **1. Desplegables, plegados y hendidos**

Son todos los formatos menores que resultan de uno mucho mas grande pero que ha sido doblado en una disposición en especial.

El hendido es una señal que se aplica sobre el papel mediante un “fleje de canto romo”, que evita que el papel se arruge en el doblado, su utilización es constante en papeles de gramajes por sobre los 150gr

##### **2. Guillotinado**

Es simplemente el corte final que se le da a las hojas en conjunto para dejarlas uniformes cuando estan apiladas

##### **3. Troquelado, perforado e incisiones**

El troquelado se vale de una matriz de corte dispuesta de una forma en específico para que al presionarla contra el papel este lo corte, perfore o señale el papel.

##### **4. Encuadernado**

El encuadernado es el proceso mediante el cual se fija a un conjunto de



papeles a una forma, para mantenerlos en su sitio. Existe el Wire-O, Canutillo, Grapado, Fresado, Cosido, Rústico, como tipos de encuadernación.

## 5. Otros acabados y efectos

Barniz de Impresión

Barniz UV

Laminado

Gofrado

Termografía

Stamping

### 1.3. La Industria en el Diseño Editorial

Como muchas otras disciplinas, el diseño Editorial ha cambiado, conforme al avance tecnológico de muchos de sus metodos y sus bases fundamentales, lo ha hecho paralemente de sus dependencias con la tecnología. “Problema: un mundo caótico en el que los parámetros estan siempre cambiando; una necesidad de control sin ser controlado; un deseo de encontrar belleza y verdad; vastas cantidades de palabras e imágenes que necesitan colocarse sobre una página”<sup>5</sup> pero a pesar de parecer que su inevitable inferioridad ante las industria, el diseño editorial le ha aportado muchisimo a la industria, como explica Jason Wright “proporciona un sentido de orden y un alivio temporal para los miedos y dilemas humanos más básicos” se ha creado de cierta

---

<sup>5</sup> Roberts, Lucienne y Thrift, Julia “The Designer and the grid”, East Sussex, Roto Visión, 2002, pág. 13



manera a partir del diseño editorial un proceso que ha seguido la industria y es obvio para nosotros y nuestro medio.

La retícula, base fundamental del diseño editorial le ha dado orden y estructura a muchas de las formas de trabajar de la industria, esta se ha basado en este sistema para poder desarrollarse, por tal razón ahora se propone a la retícula como tabla de salvación para muchas otras disciplinas. Pues el diseño editorial ha sobrevivido a una de las pruebas mas duras que hay en la industria, y es la de satisfacer y funcionar existosamente en la interacción objeto-humano, en la legibilidad y la permanencia que ha tenido con el llamado libro-objeto guiando y manteniendo el interés de sus usuarios, por el hecho de contener texto e imágenes y permanecer inmóvil hasta nuestros días, esta fórmula exitosa ha dado que ver en la retícula como forma de ordenamiento y estructuración. “Todo desorden tiene orden” se dice de la Teoría del Caos, que se entiende como el desorden como un canon diferente del que estamos acostumbrados a obedecer, así es que el desorden es un orden de canon diferente, de la misma forma el diseño editorial es un canon diferente dentro de la industria.

### **1.3 Singularidad o Mecanicismo, ¿un diseño debe ser único o global?**

“El resultado final  
de una visión mecanicista del mundo  
es convertir el mundo en una máquina”

David Byrne

Depende directamente de la relación con el cliente, pues un resultado final de diseño debe comunicar exitosamente una idea para todas sin importar cultura,



debería entenderse o al menos sugerir, por eso se dice que se resuelve problemas de diseño o se resuelve problemas con el diseño, en realidad acertadamente la segunda opción, en base a un problema se genera soluciones en la que se determina cual sería la base gráfica más pertinente para que responda exitosamente frente al problema. Victor Papanek menciona “El diseño es un esfuerzo consciente para crear un orden significativo”<sup>6</sup>

En conclusión un diseño debe ser local, pero comunicarse como global. Solo así se definirá de forma exclusiva como diseño, si comunica o no su concepto

### **1.3.1 Fundamentos**

### **1.3.2 Teoría del Diseño y sus Procesos**

Los pasos a seguir durante un proceso de diseño se dividen en dos ramas, la primera tomándolo como “diseño como proyecto” y la segunda como “diseño como generación”.

#### **Diseño como Proyecto**

1. Definir el concepto
2. Concreción del concepto
3. Analizar
4. Conceptualizar y Formalizar
5. Presentación
6. Producción

#### **6.1 Estructura Inductiva**

---

<sup>6</sup> PAPANEK, Victor, “Metodología de Diseño – Fundamentos teóricos, Editorial Claves Latinoamericanas, Pag 97.



## 6.2 Estructura Deductiva

### 7. Valoración de Resultados

#### **Diseño como generación**

##### 1. Elementos Básicos, Determinantes y Comunicativos de la Forma

##### 2. Geometría de las Figuras Básicas

##### 3. Generación Sistemática

###### 3.1 Asociación

###### 3.2 Principios de Contactación

###### 3.3 Segmentación de Figuras

###### 3.4 Cortes

###### 3.5 Operaciones de Movimiento

###### 3.6 Adición y Sustracción

###### 3.7 Concreción Morfológica

##### 4. Seriación de Figuras

###### 4.1 Generación de Superformas

##### 5. Organización de Figuras y Pares Semánticos

##### 6. Tramas y Patrones

## **2 . Experimentación de lo análogo / Análisis**

### **2.1 Aproximación sobre la prioridad de la intervención humana en la impresión**

La búsqueda de la perfección ha sido sin duda el mayor anhelo del hombre durante este último siglo, para muestra nos podemos dar cuenta en la Teoría



de la Evolución, la clasificación creciente que se le da a nuestra especie durante su paso en el tiempo, de Homo Erectus a Homo Sapiens; Alberto Santiago Avecillas Jara, Profesor de Física en la Universidad de Cuenca atina a decir que el siguiente será Homo Espiritualis, pero al igual que estas hipótesis, podemos encontrar caminos contrarios a ella.

La búsqueda de la Imperfección es la nueva idea que se plantea hoy en día en los diseñadores, una alternativa a todos los fríos y mecánicos procesos que plantea las maquinas tecnológicas que cada vez menos necesitan de la intervención humana y nos hacen pensar en la perfección como un triunfo y no como un esfuerzo, estos procesos impecables a los que nos tiene acostumbrados la tecnología, nos ha hecho dejar de ver una verdad única, “los seres humanos somos imperfectos” y es que una maquina no refleja el trabajo de un hombre, no lo dignifica ni engrandece.

“Hoy que el diseño “perfecto” es posible con el clic de un ratón, el mundo industrializado ha comenzado a sentir nostalgia por el diseño imperfecto. Ahora que los artefactos computarizados dominan nuestras vidas, comenzamos a darnos cuenta, poco a poco, de lo que falta en el mundo altamente tecnificado. Advertimos que a veces una línea torcida tiene mas vitalidad que una irreprochablemente trazada y que una grabación que tiene la cantidad exacta de distorsión y color que le añaden los equipos antiguos, muchas veces resulta preferible a una copia perfecta”<sup>7</sup>.

Anteriormente se planteó que intervenir y ejecutar una técnica genera nuevos conocimientos para el ejecutor de la misma forma le da un cierto nivel de

---

<sup>7</sup> Byrne, David “Nostalgia por lo real, o lo malo es bueno” en AA.VV., ¡Sensacional!, Mexico, Trilce, 2001, s pág.



humanidad a la técnica que deja plasmado su interacción humano-herramienta sobre una impresión. “En un artículo de la revista EYE, Anna Gerber proponía el término “error-ismo” para denominar la corriente que da la bienvenida a errores y accidentes intencionales”<sup>8</sup>

El conocimiento y aprendizaje del proceso de diseño gráfico, asegura un aprovechamiento total de la profesión. Esta pérdida de intervención en el proceso, ha generado que desde hace algunos años muchos diseñadores solo realicen el proceso saltado o en desorden, el desconocimiento del mismo ha llevado a un declive en la calidad de diseño. Una parte de este proceso se centra en la técnicas de impresión, donde están dispuestas en: Industrializadas, Análogas y Artesanales, considerando que Industrializadas significa técnicas que están hechas para reproducir grandes tirajes en tiempos cortos reduciendo al máximo la intervención del humano en los procesos. En cambio Artesanales significa técnicas de impresión que dependen casi en su totalidad de la intervención humana, pero se plantea una nueva ramificación entre ellas, Técnicas de Impresión Análogas, que es un punto medio entre Industrializadas y Artesanales, y son técnicas que han nacido pensadas en obtener resultados similares a los industriales pero realizables con la ayuda de maquinas caseras.

Tal es el caso de el Rotulado Manual y el Sello Seco, que depende de una maquina para generar un resultado pero están influenciadas en su mayoría por la pericia técnica de su ejecutor o en su defecto de la intencionalidad que el mismo quiera darle. La intervención humana sobre la técnica asegura un valor

---

<sup>8</sup> Pelta, Raquel, “Diseñar Hoy”, Paidós, Barcelona 2004, pág 109



único del objeto, una imperfección intencional, que añade valor al tangible.

## 2.2 Propuestas Homólogas

### Screen Cheap Printing

Es un proyecto gráfico que promueve una técnica de impresión muy utilizada como es la serigrafía, como una herramienta útil y necesaria para desarrollar proyectos, e incita a sus usuarios a promoverlos de formas creativas al público en general.

“Como artistas educados, hemos sido condicionados a depender de hacer arte en las instalaciones simplemente no pueden permitirse. Impresión de la pantalla: Lo más barato demuestra una "nueva escuela" de la serigrafía y hace que el proceso sea más accesible a la comunidad. A su vez, la impresión de la pantalla hace su trabajo creativo sea más accesible a las masas”<sup>9</sup>

“Este proyecto de libro de hágalo usted mismo indica cómo detectar imprimir fuera de su espacio de vida y el diseño de una tienda semiprofesional con un presupuesto modesto. Al utilizar el conocimiento acumulado de la industria de profesionales, artistas y empresarios de todo Minneapolis, hemos creado el más completo libro de instrucciones acerca de la impresión de pantalla en su casa.”

### Oficio

Oficio es un proyecto de recuperación de los tipos móviles para imprimir pequeños objetos de papelería, tomando como fuente de inspiración la

---

<sup>9</sup> [www.screenprintonthecheap.com](http://www.screenprintonthecheap.com), Proyecto de Recuperación de Técnicas



tradición tipográfica de la primera mitad del siglo XX. Con una pequeña minerva Barcino a motor, tres chibales con tipos de plomo y una guillotina se pueden hacer maravillas. Sólo tengo unos pocos botes de tinta, y mezclo los colores manualmente. Luego sólo queda escoger un papel bonito y unos sobres que no desmerezcan. Porque me gustan los procesos analógicos, las cosas hechas a mano, hechas una a una, las cosas imperfectas y que no están hechas en serie.

Porque me gusta hacer cosas con las manos, porque me parece que los trabajos manuales dignifican al hombre.

Porque me encantan las palabras, los libros, los papeles; y toda la belleza que puede haber en ellos.

Por todo eso quise aprender los oficios de la imprenta tal y como se han llevado a cabo durante cinco siglos; y por eso quise llamar así a este proyecto.

### **Omán Impresores**

Imprenta en España que apuesta por la impresión artesanal con la sensibilidad y el cuidado minucioso.

Su premisa mantener vivas las técnicas tradicionales enriquece nuestro abanico de soluciones y consigue trabajos que se diferencian muy significativamente del resto

### **Imprenta Marvel**

Su especialidad pequeños libros en ediciones limitadas & Impresión artesanal con tipos de plomo



Poder acariciar la “mordida” dejada por los tipos de plomo en el papel y admirar la textura de la tinta es un placer que los conocedores de la imprenta clásica disfrutamos. Marvel nos acerca a este universo sensorial y nos permite disfrutar de una exquisita edición en los productos que salen de sus prensas. Para disfrutar.

### **3. Diseño / Desarrollo de Proyecto**

#### **3.1 Desarrollo de Nombre & Identificador gráfico**

##### 1. Definir el concepto

De la consecución previa de la generación de nombres, se obtuvo “HUM, Hágalo Usted Mismo”, y se partió de la idea de lograr un identificador que sea funcionalmente reproducible y conceptualmente pregnable y entendible, por esta razón se definió el estilo gráfico como un punto medio entre lo funcional y estético, evocando una época pasada pero no demasiado lejana.

##### 2. Concreción del concepto

HUM, Hágalo Usted Mismo, esta conformado por una base de un rombo truncado, encerrado por unos triángulos alargados que centrigufan del rombo, posee una tipografía serif cuadrada que domina el centro, encima de ella una simbología de la herramienta mas utilizada en la impresión es decir el rodillo, y debajo el texto “Hágalo Usted Mismo”, se ha utilizado formas y figuras geométricas abstraídas constantes que se utilizaban en el desarrollo de identificadores antiguos, especialmente lo que se desarrollan con el fin de reproducirlos manualmente.



### 3. Analizar

El identificador gráfico de HUM esta desarrollado con el fin de servir como guía para comparar los diferentes resultados que se obtienen de las técnicas.

#### **3.2 Conceptualización del discurso gráfico**

Con el identificador guía procedemos al desarrollo del proceso de las técnicas seleccionadas. Hay que destacar que el criterio para seleccionar y definir las técnicas fue:

1. Por su Función, encontrar técnicas que agreguen valor a la impresión y que dependan en su mayoría de la intervención humana.
2. Por su Utilidad y Ejecución, encontrar técnicas que sean accesibles y desarrollables en casa
3. Por su acabados que puede lograr.

#### **3.3 Proceso de Diseño**

Se divide en dos secciones, el proceso de las técnicas y el proceso del manual

#### **3.4 Obtención y Reproducción de Técnicas de Impresión**

**Intaglio:** Donde resalta el hecho de que la tinta se imprime solamente desde las áreas huecas de la plancha. Entre las técnicas de intaglio se encuentran el grabado, el aguafuerte, la punta seca, el acuatinta, el grabado del barniz blando y de la manera "crayon". Los maestros japoneses le dieron un giro interesante al intaglio, estampando planchas sin tinta para conseguir un relieve en blanco sobre blanco, una práctica, el "golpe en blanco" ampliamente imitada



en occidente.

**Linocut / Relief:** Linograbado es una técnica de grabado, una variante de grabado en el cual se utiliza una hoja de linóleo (a veces montado en un bloque de madera) para la superficie en relieve. Un diseño se corta en la superficie de linóleo con un cuchillo afilado, un cincel en forma de V o gubia, con la posición elevada (sin tallar) zonas que representan una inversión (imagen especular) de las partes para mostrar impresa.

La hoja de linóleo se entinta con un rodillo (llamado un rodillo) y, a continuación impresionado sobre papel o tela. La impresión real puede hacerse a mano o con una prensa.

**Mono Print Slab:** La monotipia es una variedad de impresión única; sólo sale una buena reproducción de cada lámina. Se dibuja sobre cualquier superficie lisa, utilizando óleo, acuarela o tinta. Por lo general se emplea el vidrio, pero también es válida una lámina de cobre pulido o la porcelana. Se puede crear la imagen pintándola sencillamente sobre la superficie de la lámina o mediante un proceso de inversión, consistente en cubrir la plancha con una fina capa de tinta e ir la eliminando con los dedos o con un pincel hasta formar la imagen. A continuación se aplica el papel sobre la lámina y la imagen quedará transferida, bien frotando el dorso del papel o utilizando una prensa de grabado al aguafuerte.

**Silk Screen:** Es una técnica de impresión que utiliza una malla de seda para soportar una plantilla de tinta de bloqueo. La plantilla adjunta forma áreas abiertas de malla que la tinta de transferencia u otros materiales para imprimir que puede ser presionado a través de la malla.



**Dibujo con Leche:** Este proceso se obtiene mediante la utilización de leche como materia para impresión, la cual es plasmada sobre una superficie plana como papel, con la ayuda de pinceles se genera una imagen la cual será visualizada con el paso de una plancha caliente, este proceso se obtiene cuando la leche reacciona por el calor y se va quemando, obteniendo como resultado la imagen.

**Maquina de Escribir:** La máquina de escribir es un dispositivo mecánico formado por un conjunto de teclas que, al ser presionadas, imprimen caracteres en un documento, normalmente papel.

Desde finales del siglo XIX y durante buena parte del XX, las máquinas de escribir fueron herramientas indispensables en las oficinas comerciales, así como para muchos (si no todos) los escritores profesionales.

**Sello Seco:** Se trata de una máquina que al ejercer presión, marca la imagen, este proceso se logra mediante la utilización de un cliché (hembra/macho) cuando este es presionado sobre el papel genera un relieve.

**Sello en Lacre:** El lacre es una pasta a base de colofonia, goma laca y trementina, además de bermellón u otro color mineral, se funde fácilmente, dada su baja temperatura de fusión y se usa para sellar cartas, paquetes. El lacre se utilizó para sellar cartas entre el siglo XVI y XVII. También se utiliza para tomar la impresión de los sellos sobre los documentos importantes, o para crear un sello hermético de los contenedores.

**Letterpress:** Los tipos móviles son unas piezas habitualmente metálicas, creadas de una aleación llamada «tipográfica» (plomo, antimonio y estaño).



Cada una de estas piezas contiene un carácter o símbolo en relieve e invertido especularmente. La invención de los tipos móviles se atribuye a Johannes Gutenberg. Antiguamente las matrices de impresión consistían en planchas de madera talladas. Cada vez que se detectaba un error había que volver a tallar toda la plancha. A partir de ahí surgieron los tipos móviles, que permitían componer una página, y si se cometía un error, únicamente había que sustituir el carácter erróneo. Dado que estos tipos permitían ser usados una y otra vez, se optó por fundirlos en metal.

**Repujado:** Se realiza trabajando con buriles de diferentes tamaños y formas desde el envés de la pieza, dispuesta sobre una superficie blanda que permita la progresiva deformación de la superficie trabajada. De esta forma, el artesano trabaja en "negativo", hundiendo más aquellas zonas que deben obtener por el lado contrario mayor relieve. Los detalles finales del dibujo se obtienen trabajando en el derecho de la pieza, perfilando el dibujo con buriles más finos para obtener una mayor definición.

**Rotulación Rotex:** Es una maquina de rotulacion manual, mediante el estampado en relieve permite colocar cualquier tipo de texto, pues esta contiene una cinta que se adhiere a cualquier superficie

**Cromatografía:** La cromatografía en papel es un proceso que está constituida simplemente por una tira de papel filtro, la muestra se deposita en un extremo colocando pequeñas gotas de la solución y evaporando el disolvente. Luego el disolvente empleado como fase móvil se hace ascender por capilaridad.

**Pepa:** Es una maquina de rotulacion manual, mediante el estampado en relieve



permite colocar cualquier tipo de texto, pues esta contiene una cinta que se adhiere a cualquier superficie.

## **4. Conclusión y Recomendaciones / resultados**

### **4.1 Conclusiones**

Es absolutamente necesario conocer bien el proceso de diseño, y las alternativas y guías que mantiene, solo de esta forma se puede abarcar de forma efectiva la soluciones a problemas tanto del diseño, como para resolver problemas con diseño. Como diseñadores la responsabilidad social de sustentabilidad de nuestro medio, es un objetivo que no se puede perder, y solo conociendo todo el amplio espectro en el que nos movemos podremos realizar cambios profundos desde las bases.

### **4.2 Recomendaciones**

En este caso se limito a técnicas análogas de impresión, pero se recomienda que estos procesos se puedan aplicar a todos y cada uno de los procesos de diseño.