



**HOMUS**  
**DISEÑUS**

# **VISUALIDAD Y COMUNICACIÓN**

## **Aportes al discurso del Diseño Gráfico**

**Hugo Alonso Plazas**

Diseñador Gráfico / Mgtr. En Diseño

Docente Universidad de Nariño

“El diseño es un fenómeno, por lo general, **complejo e impreciso** que ha tenido cambios dramáticos a través del tiempo adoptando formas, significados y objetivos diferentes en contextos diversos. Pero su rol básico es actuar como agente de cambio, el cual puede ayudar a entender lo que ocurre alrededor nuestro para transformarlo a nuestro favor. Cada ejercicio de diseño, de un modo sistemático, intenta cambiar algo, así sea para transformar la vida de millones de personas o para hacer un cambio marginal a una sola persona. En el mejor de los casos, el diseño puede garantizar los cambios de cualquier tipo, sean estos científicos, tecnológicos, culturales, políticos, económicos, sociales, del medio ambiente o del comportamiento; estos cambios son introducidos al mundo de manera positiva generando empoderamiento en las personas.”

Alice Rawsthorn (2013). Hello World. Where design meets life.

“El diseño es un fenómeno, por lo general, complejo e impreciso que ha tenido cambios dramáticos a través del tiempo adoptando formas, significados y objetivos diferentes en contextos diversos. Pero su rol básico es actuar como **agente de cambio**, el cual puede ayudar a entender lo que ocurre alrededor nuestro para **transformarlo** a nuestro favor. Cada ejercicio de diseño, de un modo sistemático, intenta cambiar algo, así sea para transformar la vida de millones de personas o para hacer un cambio marginal a una sola persona. En el mejor de los casos, el diseño puede garantizar los cambios de cualquier tipo, sean estos científicos, tecnológicos, culturales, políticos, económicos, sociales, del medio ambiente o del comportamiento; estos cambios son introducidos al mundo de manera positiva generando empoderamiento en las personas.”

Alice Rawsthorn (2013). Hello World. Where design meets life.

“El diseño es un fenómeno, por lo general, complejo e impreciso que ha tenido cambios dramáticos a través del tiempo adoptando formas, significados y objetivos diferentes en contextos diversos. Pero su rol básico es actuar como agente de cambio, el cual puede ayudar a entender lo que ocurre alrededor nuestro para transformarlo a nuestro favor. Cada ejercicio de diseño, de un modo sistemático, intenta cambiar algo, así sea para **transformar la vida de millones de personas o para hacer un cambio marginal a una sola persona**. En el mejor de los casos, el diseño puede garantizar los cambios de cualquier tipo, sean estos científicos, tecnológicos, culturales, políticos, económicos, sociales, del medio ambiente o del comportamiento; estos cambios son introducidos al mundo de manera positiva generando empoderamiento en las personas.”

Alice Rawsthorn (2013). Hello World. Where design meets life.

“El diseño es un fenómeno, por lo general, complejo e impreciso que ha tenido cambios dramáticos a través del tiempo adoptando formas, significados y objetivos diferentes en contextos diversos. Pero su rol básico es actuar como agente de cambio, el cual puede ayudar a entender lo que ocurre alrededor nuestro para transformarlo a nuestro favor. Cada ejercicio de diseño, de un modo sistemático, intenta cambiar algo, así sea para transformar la vida de millones de personas o para hacer un cambio marginal a una sola persona. En el mejor de los casos, el diseño puede garantizar los cambios de cualquier tipo, sean estos científicos, tecnológicos, culturales, políticos, económicos, sociales, del medio ambiente o del comportamiento; **estos cambios son introducidos al mundo de manera positiva generando empoderamiento** en las personas.”

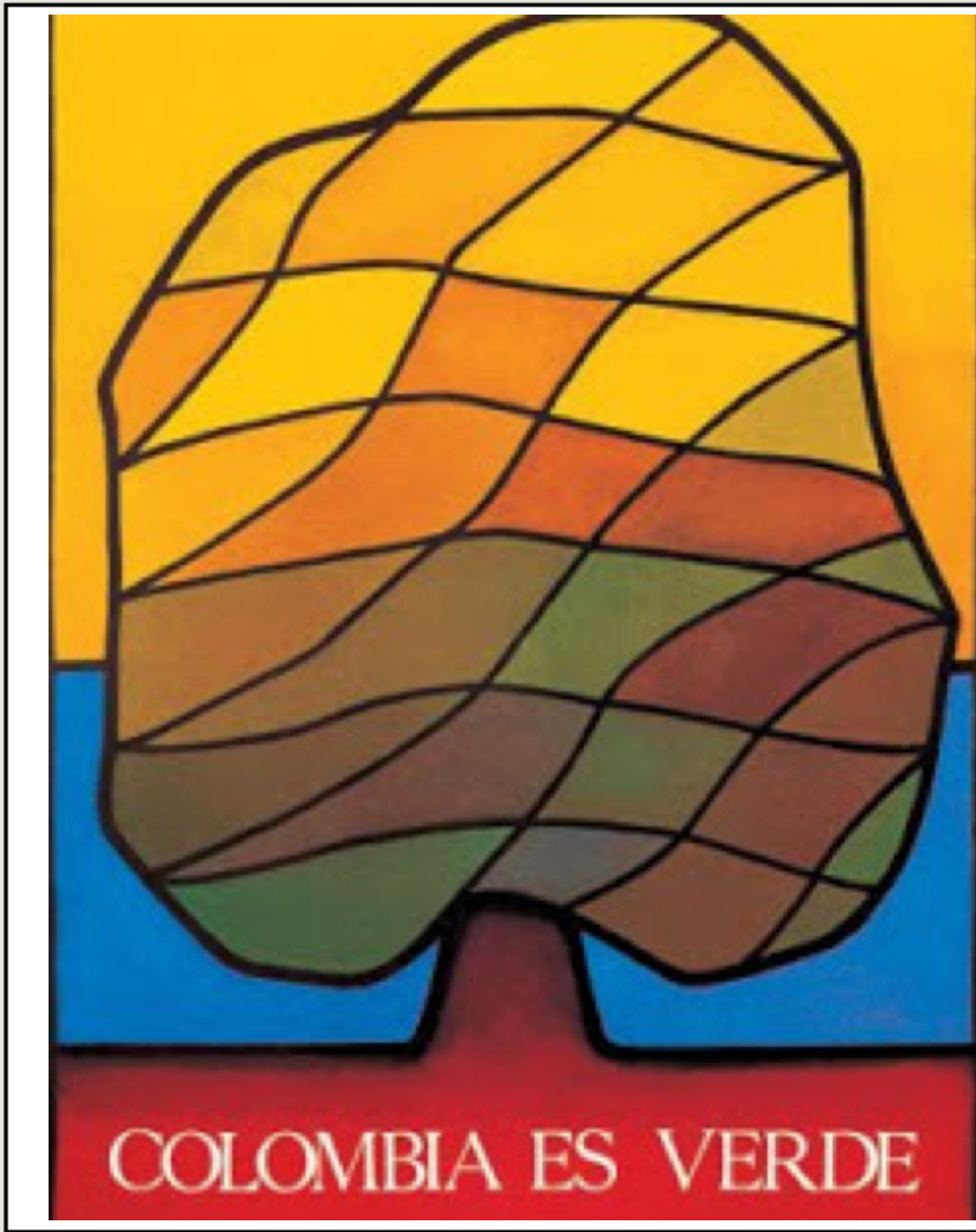
Alice Rawsthorn (2013). Hello World. Where design meets life.

“El diseño es un fenómeno, por lo general, complejo e impreciso que ha tenido cambios dramáticos a través del tiempo adoptando formas, significados y objetivos diferentes en contextos diversos. Pero su rol básico es actuar como agente de cambio, el cual puede ayudar a entender lo que ocurre alrededor nuestro para transformarlo a nuestro favor. Cada ejercicio de diseño, de un modo sistemático, intenta cambiar algo, así sea para transformar la vida de millones de personas o para hacer un cambio marginal a una sola persona. En el mejor de los casos, el diseño puede garantizar los cambios de cualquier tipo, sean estos científicos, tecnológicos, culturales, políticos, económicos, sociales, del medio ambiente o del comportamiento; estos cambios son introducidos al mundo de manera positiva generando empoderamiento en las personas.”

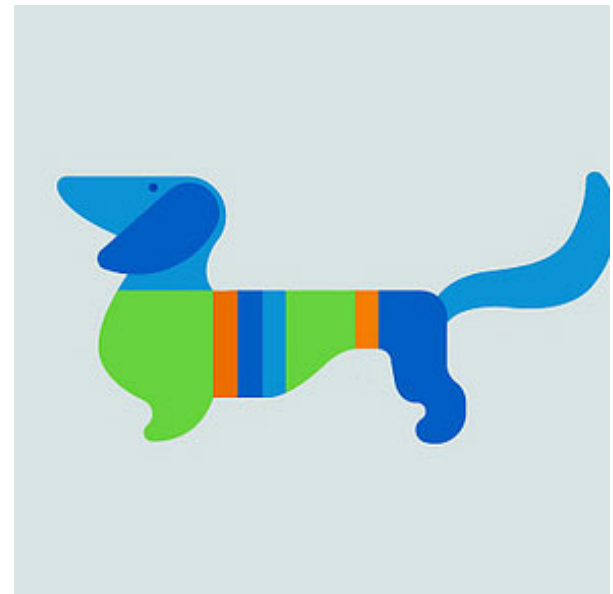
Alice Rawsthorn (2013). Hello World. Where design meets life.







Martha Granados



Milton Glaser / Otl Aicher



**Imagen** desde el punto de vista del productor

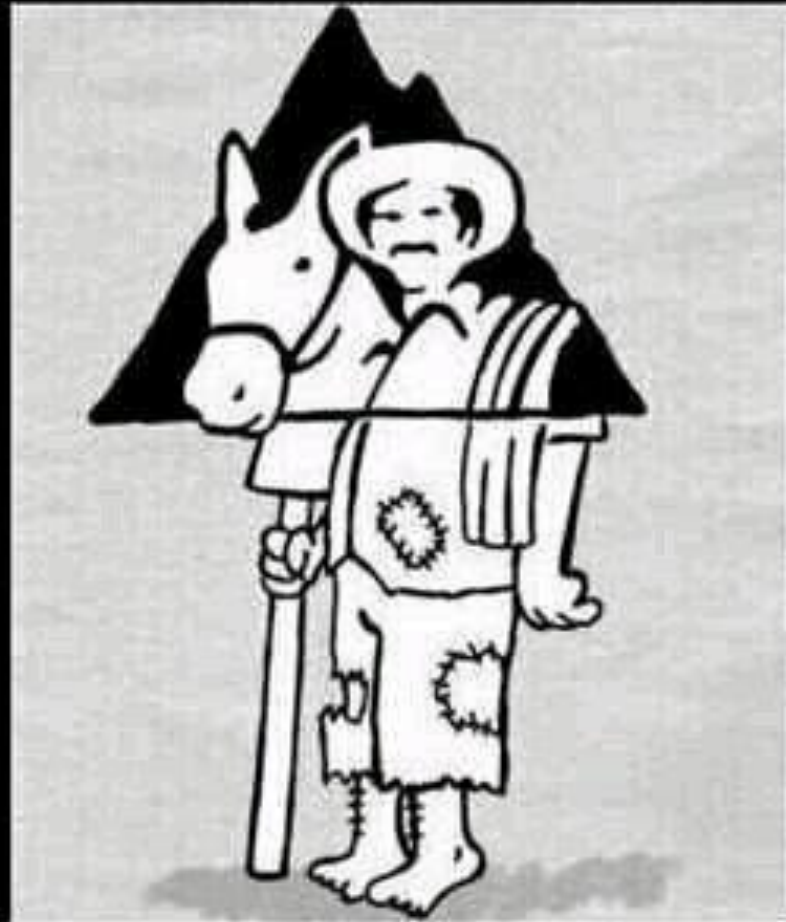
Vs.

**Visión** desde el punto de vista de receptor.

Visualidad. Entendida como la actividad del observador: la visión, la mirada, el vistazo, las prácticas del observador, la vigilancia, el placer visual. Descubrimos, entonces, que la visualidad es una práctica cultural de la vida cotidiana.

**HARLEM**

TODOS SOMOS AROMA,  
TODOS SOMOS SABOR,  
TODOS SOMOS CAFÉ,  
TODOS SOMOS COLOMBIA.



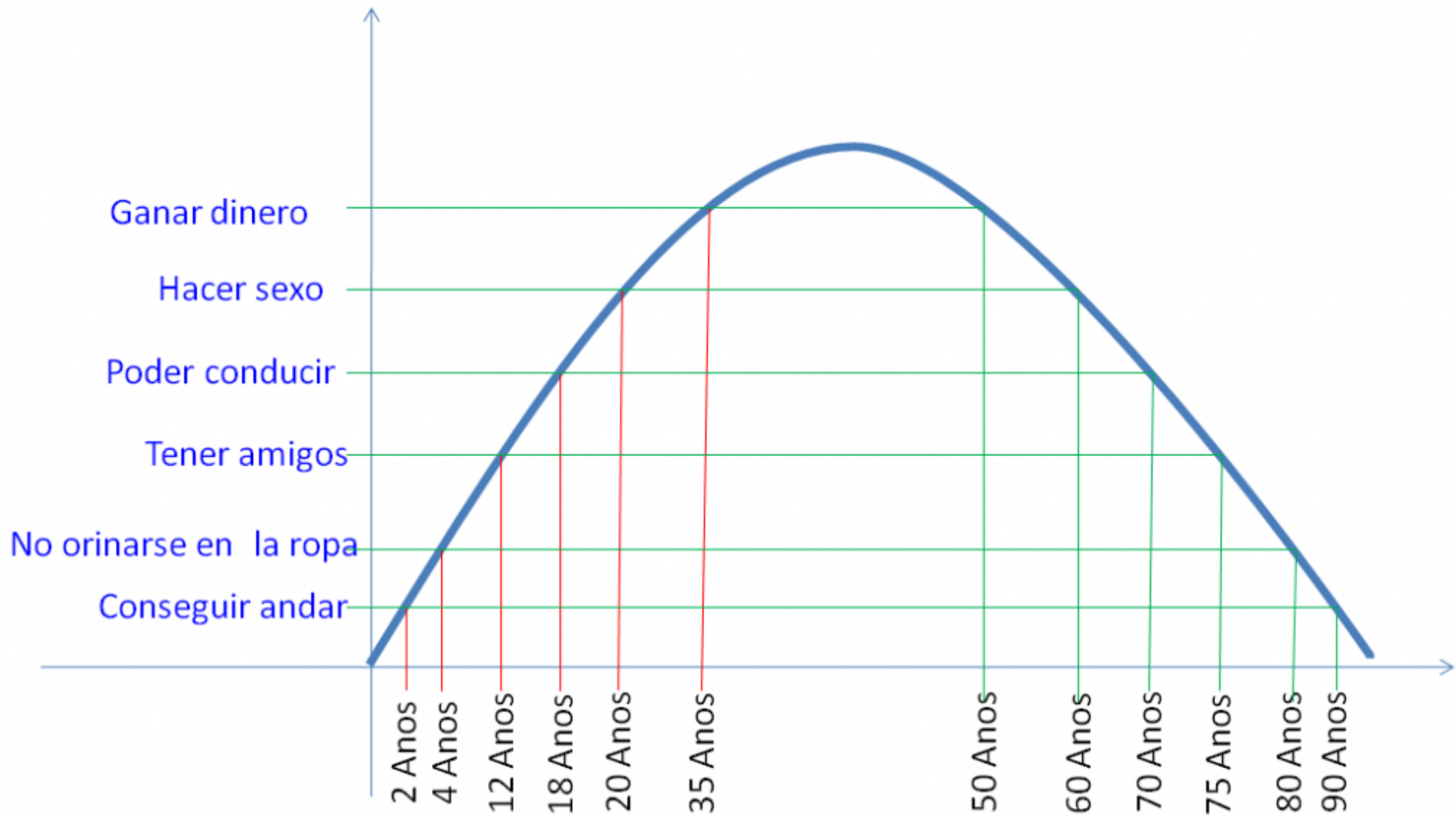
YO APOYO  
EL PARO CAFETERO

# ¡PRUEBA OBJETIVA DEL CALENTAMIENTO GLOBAL!





# ¿Que es el Éxito?



La imagen es un producto social creada con fines y propósitos específicos, por lo tanto esta en circulación y se asocia con prácticas culturales.

La significación se produce en el contexto del flujo discursivo, el sentido brota de la semiosis y no constituye una entidad autónoma, ni es una cualidad en sí misma, por lo tanto es mejor hablar de los efectos de sentido de la imagen.

¿Cómo pensar el diseño y, por supuesto, cómo hacer diseño gráfico si desde la producción no se puede tener control de la imagen?

Gracias.