

Diseño gráfico en el siglo XXI

Por Eréndida Mancilla

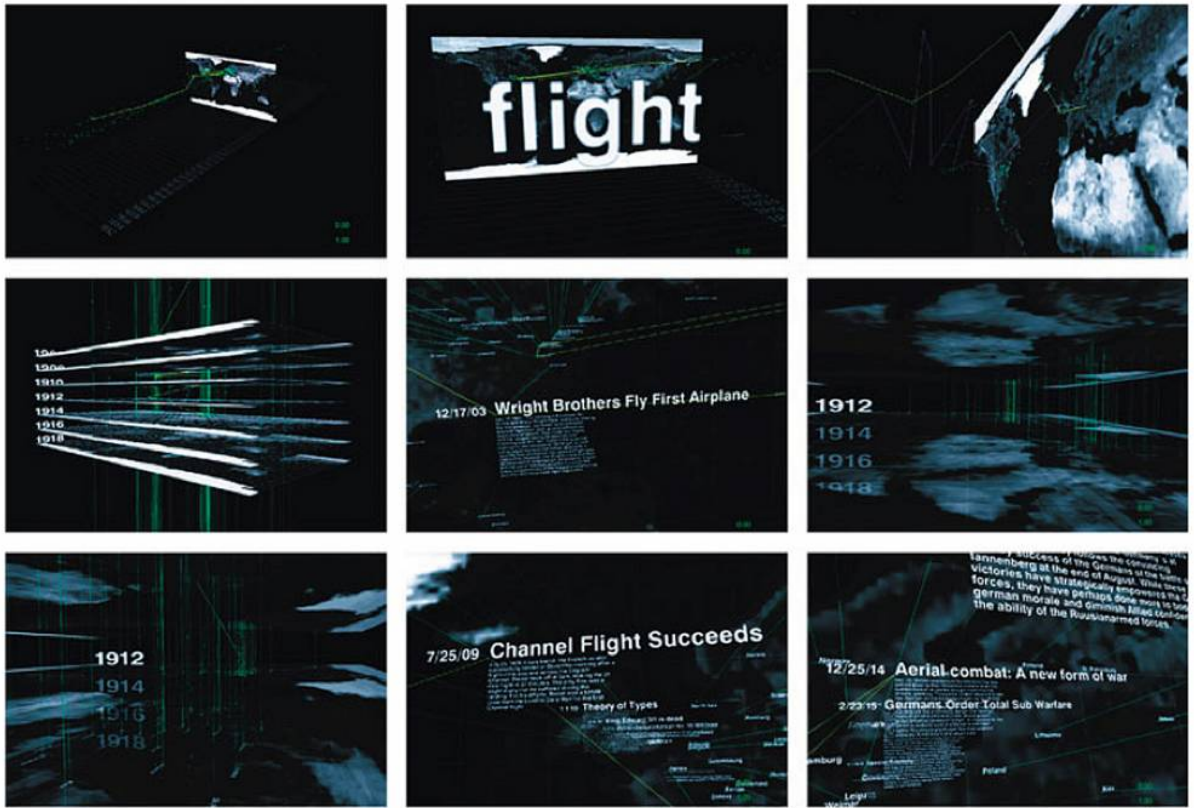
El diseño gráfico requiere de una transformación, dado que su naturaleza puramente visual tiende a ser superada por la generación de nuevos medios.

«Miramos el presente en un espejo retrovisor. Entramos en el futuro retrocediendo».

Marshall McLuhan

Vivimos en una era de industria y mecanización. Las imágenes estandarizadas y al mismo tiempo las imágenes interminablemente diversificadas, no solo simplifican nuestras tareas diarias sino que además marcan el camino de la comprensión y el cumplimiento de la nueva estética, ritmo, construcción, concepción y composición. Estamos aprendiendo a ver y a sentir nuevas imágenes, estamos usando nuevas herramientas para trabajar con nuevos materiales: se abren posibilidades de herramientas nuevas e inesperadas, y nace una nueva estética (McLuhan en *Beirut*, 2001, p.80). Nuestro tiempo se caracteriza por innumerables invenciones tecnológicas y una infinita multiplicación y producción de imágenes; «una infinita lluvia de imágenes» (Italo Calvino, 2002). Al respecto Juhani Pallasmaa cita a Heidegger para señalar que: «el acontecimiento fundamental de la edad moderna es la conquista del mundo como una imagen», el autor apunta que, precisamente, la idea de Heidegger se materializa en nuestra era de la imagen fabricada, manipulada y producida en serie (Pallasmaa, 2006, p.27).

Los diseñadores actuales, señala Helen Lupton (2009, p. 215), ya trabajan habitualmente con medios basados en el tiempo, manejan el movimiento (en la animación) y por ello tienen que pensar en todos los componentes que cambiarán e interactuarán en el tiempo. Por ejemplo, la animación, como tal, comprende diversos modos de cambios visibles, entre los que se incluyen el movimiento literal de elementos que aparecen o desaparecen de la pantalla; así como cambios de escala, transparencia, color, capas, etc. Es útil pensar en la pantalla como una superficie activa y cambiante, así como en un escenario neutral o soporte en el que los personajes entran y salen continuamente. De esta manera, un campo fijo de puntos, por ejemplo, puede iluminarse de forma secuenciada para componer un mensaje; o bien diversos objetos pueden tornarse visibles o invisibles a medida que el fondo cambia de color o de grado de transparencia. Una palabra o un elemento pueden permanecer en su sitio mientras su entorno se transforma.



The Millennium Project para MIT Media Lab. El trabajo consiste en una proyección de personajes, objetos y acontecimientos significativos del comienzo del siglo XX. Este proyecto muestra las tendencias de la representación de la imagen múltiple y heterorreferenciada para este siglo XXI, donde el tiempo-espacio tomará un papel prioritario en los entornos virtuales, que cada vez se harán más inmersivos, y con ello, se sentirán más reales.¹