

¿GRILLA ESTÁ? FUNDAMENTOS DE LA ENSEÑANZA DE LA RETÍCULA EN EL ÁREA DEL DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

DCV Laura Magdalena Bacigalup Vértiz

DCV Angel Ramón Martino

DCV Ana Inés Soca

DCV Leonel Pablo Vigier

*Docentes de la Cátedra de Tecnología en Comunicación Visual I A

“¿Dónde están los lectores? Mirando las pantallas de sus ordenadores, las pantallas de televisión, de los cines, de los DVD. Distráidos por formatos más divertidos. Las pantallas nos han derrotado”. (Philip Roth)¹

A manera de introducción

Es innegable que los hábitos de lectura han cambiado en los últimos diez años. Leemos en soportes digitales, en los formatos minúsculos de las pantallas del celular o palmbooks, leemos “imágenes” y no textos, pixeles y no signos delineados por la tinta sobre el papel.

El ojo se va acostumbrando, molesto, a leer a oscuras, en pantallas iluminadas.

Los cuidadosos diseños tipográficos de “vanguardia” conviven con los alfabetos bitmaps, que constituyen las vanguardias del siglo XXI.

De la misma manera, abundan las ediciones “tradicionales” sobre papel, que hacen uso y abuso de transgresiones tipográficas que modifican la legibilidad trasladando a ese soporte el lenguaje dinámico del videoclip.

En este sentido la tecnología no se detiene ni se detendrá. Estamos ante una nueva generación de sujetos que aprenden, que es parte de esta tecnología y que en un futuro muy cercano tendrá a cargo la emisión de los mensajes de comunicación.

Es nuestra responsabilidad, como docentes, transmitirles las reglas tradicionales para construir mensajes visuales, las herramientas para ordenar los elementos de comunicación y los sistemas para estructurarlos; como también alentarlos en la búsqueda de nuevos caminos experimentales con responsabilidad y criterio profesional.

En resumen, introducirlos en el análisis y aplicación de la retícula tipográfica tradicional como sistema de ordenación, el uso de este método de trabajo les aporta la confianza y seguridad necesaria para cuestionarlo, desafiarlo, analizar la ruptura de la estructura, y/o abandonarlo para optar por métodos de composición alternativos.

El juicio visual transmite información a una velocidad asombrosa y, si los elementos están claramente estructurados y formulados, no sólo es más fácil de absorberlos sino más fácil de retenerlos y de utilizarlos.

Cada medio visual cuenta con elementos estructurales propios y con metodologías determinadas para la aplicación de decisiones compositivas. La comprensión de estas fuerzas amplía el campo de la experimentación tanto del diseñador como del receptor-destinatario pudiendo unir más estrechamente significantes y significados.

La grilla resulta muy importante en el diseño y la diagramación de libros y revistas para mantener la coherencia visual y la identidad general de la misma.

Es menester de nuestra cátedra concientizar al alumno sobre el perfil proyectual y productivo de esta disciplina y en consecuencia, resulta de vital importancia formarlos desde el inicio de su carrera universitaria en el uso de la grilla constructiva.

En síntesis, los objetivos que nuestra cátedra quiere alcanzar son: lograr que el alumno se apropie profundamente del concepto grilla y desarrolle una actitud crítica frente a la diversidad de problemas de comunicación que se le presenten,

¹ Entrevista a ROTH PHILIP. “Las Pantallas nos han derrotado”. Diario El País. Madrid, 23 de marzo de 2008.

adiestrándolos en el reconocimiento y aprovechamiento integral de la utilización de una estructura para el ordenamiento en cualquier pieza de diseño y al final del curso los alumnos puedan consolidar los procesos necesarios para llevar a cabo ese ordenamiento, según criterios objetivos y funcionales.

Los alumnos deben basar su estudio en un pensamiento de carácter matemático, el cual debe ser claro, transparente, práctico, funcional y estético, buscando entender la aplicación del sistema reticular como una voluntad de orden, claridad de concreción y de racionalización para integrar los elementos formales, cromáticos y materiales de la superficie y el espacio.

Nuestra cátedra orienta a los alumnos a hacer uso racional de todos los procesos técnicos y tecnológicos existentes en el mercado, concibiendo su trabajo en forma constructiva pudiendo proyectar y tomar decisiones durante la práctica, y hacer una sistematización del proyecto y concreción artesanal / semi-industrial / industrial siendo capaces de evaluar las necesidades de la demanda.

¿Qué es la estructura?

Una estructura (del latín *structūra*, construir) es una construcción compuesta a partir de la repetición de formas iguales o semejantes con estrechas relaciones entre sí tanto en el plano como en el espacio dando como resultado el equilibrio de fuerzas.

Aunque no lo parezca, en la naturaleza todo cuenta con una estructura que lo soporta, todo tiene sus leyes matemáticas, todo está construido según un soporte invisible que le da orden.² Entonces, podríamos decir que la naturaleza está perfectamente diseñada y la estructura es quien determina la ubicación, la jerarquía y el orden a sus partes dentro del todo.

¿Qué es la grilla?

La grilla o retícula “es empleada por tipógrafos, diseñadores gráficos, fotógrafos y diseñadores de exposiciones para la solución de problemas visuales bi o tridimensionales.

El diseñador gráfico y el tipógrafo se sirven de ella para la configuración de anuncios, prospectos, catálogos, libros revistas etc.; el diseñador de exposiciones, para la concepción de exposiciones, escaparates, etc.

En la división en rejilla de las superficies y de los espacios tridimensionales el diseñador tiene la oportunidad de ordenar los textos, las fotografías, las representaciones gráficas, etc., según criterios objetivos y funcionales.”³

El diseño y la estructura se refieren básicamente a determinar la composición visual, la ubicación de los elementos, crear las especificaciones técnicas y funcionales del mismo, así como desarrollar, probar e implementar con los elementos visuales sobre la página tomando en cuenta aspectos formales de orden y legibilidad.

La grilla tipográfica es un principio de organización, son pautas para disponer textos, imágenes y otros elementos de diseño sobre el espacio.

La grilla es un instrumento de trabajo que permite la concepción, organización y configuración de soluciones visuales en forma segura, rápida, funcional, lógica y estética. Trabajar con (o sin) un sistema de grilla implica someterse a leyes universales de organización.

La grilla posibilita:

Disposición objetiva de los elementos.

Disposición sistemática y lógica de los elementos.

Ritmo y armonía propios entre ellos.

² Hasta las miles de gotas que se desprenden de una cascada contiene un orden en ese caos y que puede ser explicado por la geometría fractal. BBC. Documental “*Universo Matemático. La búsqueda de un sueño: orden en el caos*”.

³ MÜLLER-BROCKMANN, JOSEF: *Sistemas de retículas*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1992 (2da. Ed.), p. 13.



Usos de grillas convencionales.

Previsualización del diseño

La etapa de previsualización del diseño es aquella donde se prefiguran, esbozan y plasman las ideas en forma de bocetos. Un boceto es un primer apunte del objeto que se tiene en mente y que aun no está completamente definido.

Para enmarcar la grilla en el sistema de aprendizaje del alumno debemos ampliar el concepto de previsualización del diseño, aspecto que considera las diferentes etapas proyectuales con las siguientes denominaciones: boceto esquemático, boceto sistemático y boceto acabado.

BOCETO ESQUEMÁTICO

Se trabaja sobre cualquier tipo de soporte e instrumento cuyo objetivo es hacer visible, para nosotros y para los demás, las prefiguraciones mentales con las que se pretende dar respuesta a un problema de diseño. La idea se plasma en la bidimensión de manera rápida "a mano alzada" sin demasiadas precisiones, solo se atiende a los aspectos formales y cromáticos que tengan que ver con el objeto de diseño específico.

BOCETO SISTEMÁTICO

En esta etapa se comienza a encontrar proporciones, leyes, medidas y razones que sostengan las ideas plasmadas de forma esquemática. Soportes, formatos, grilla, colores y tipografías son algunos de los elementos que entran en juego de forma concreta dando precisión al espacio físico del mensaje. Todas estas definiciones están subordinadas a la grilla. Cuando se habla de subordinación se entiende por ello, el establecimiento de un orden entre los elementos visuales, en las jerarquías de los textos, en la información de la comunicación visual misma.

Es aquí donde el alumno, como sujeto que aprende, se apodera del concepto de "organización en el campo gráfico" y aprende a disponer los elementos con un sentido de identidad visual basando esta identidad en establecer lugares concretos para los mismos, constituyendo el mensaje visual.

En este sentido Josef Müller Brockmann afirma que "La reducción de los elementos visuales y su subordinación al sistema reticular puede producir la impresión de

armonía global, de transparencia, claridad y orden configurador. El orden en la configuración favorece la credibilidad de la información y da confianza.”⁴

BOCETO ACABADO

Es la etapa final de la visualización del producto de diseño. Todas las opciones y posibilidades quedan reducidas a un único objeto que pretende ser la mejor respuesta de diseño al problema planteado. Guarda estrecha relación formal y funcional con el objeto encargado. Es el prototipo, la maqueta, el primer objeto a reproducir en forma seriada.

Estructura y diseño

Para realizar el diseño de un libro, una revista o cualquier pieza gráfica, lo que se debe determinar es el formato del soporte y cuales son los espacios que deberá ocupar cada elemento que se decidió incluir durante el proceso de diseño, cuál será la terminación superficial del soporte (brillante o mate, liso o rugoso, etc.), qué tipografías se utilizarán y con que variables cuenta esa fuente, qué anchos de columnas se manejarán, que tipos y tamaños de imágenes se dispondrán sobre las páginas, qué relación se dispondrá entre el texto y las imágenes, que elementos gráficos acompañaran a los textos y las imágenes, etc. La grilla, esta estructura invisible, es la encargada de establecer las proporciones, mantener el equilibrio y la armonía entre los elementos y el formato seleccionado.

Intervienen en esta elección factores estéticos, de comodidad, utilidad, practicidad y fundamentalmente económicos.

Con la construcción de la grilla se logran establecer proporciones armónicas ideales entre la mancha (gris tipográfico o espacio ocupado por los elementos) y la superficie del soporte (blanco tipográfico).

La correcta proporción puede determinarse con una vista bien educada o por procedimientos geométricos. De esto se deduce que la grilla nos genera distintos espacios:

Estáticos: la relación entre sus lados o entre sus componentes nos da un número entero o fraccionado pero racional.

Dinámicos: la relación entre sus lados es un número irracional. Dentro de los espacios con particiones dinámicas encontramos:

. *Rectángulo Áureo:* hay muchas relaciones entre los lados de un rectángulo pero hay algunas que son más agradables y armónicas que otras. Por ejemplo: la proporción llamada de Oro o Áurea. Esta proporción fue tenida en cuenta en todas las épocas desde los romanos y en todos los campos como las matemáticas, la arquitectura, las artes plásticas y las artes gráficas.

. *Rectángulo normalizado:* se puede buscar la proporción estética desde la partición áurea pero sin olvidar el condicionamiento económico y el aprovechamiento del soporte. Son de vital importancia considerar las medidas estandarizadas que entran en juego con los demás objetos con los que interactúa nuestro producto de diseño, embalaje, almacenamiento y transporte, entre otros condicionamientos.

. *Rectángulo ternario:* existe una proporción menos utilizada en las artes gráficas pero por ello no menos importante en la comunicación visual de la fotografía y el cine. Se encuentra en un punto medio entre la relación áurea y las normalizadas. Se denomina ternario y establece la relación de lados de 2:3 o 1:1,5.

Experiencia de cátedra

La mayoría de los jóvenes que deciden estudiar Diseño en Comunicación Visual llegan a la carrera con una idea equivocada de las funciones y responsabilidades de la profesión, producto del imaginario social sobre esta disciplina, basándose en considerar que van a dibujar, pintar y asumen la idea de que los diseñadores son operadores de computadoras personales donde los software realizarán todo el

⁴ MÜLLER-BROCKMANN, JOSEF: *Sistemas de retículas*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1992 (2da. Ed.)

trabajo, no teniendo en claro que la carrera se fundamenta en construir mensajes de comunicación.

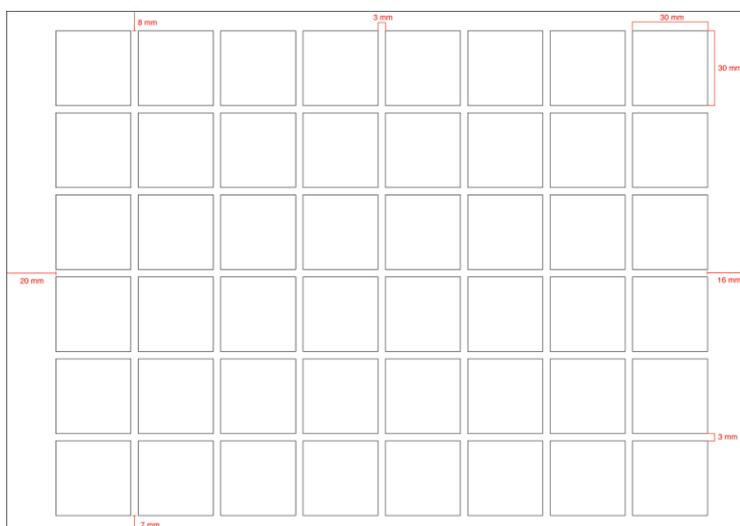
Desde el principio, los trabajos prácticos se estructuran sobre una grilla constructiva básica. La primera experiencia puede resultarles “poco amigable” porque sus ideas de una expresión subjetiva se ve truncada por la partición del plano en una serie de líneas aparentemente frías que a primera vista puede parecer carente de toda significación.

El programa se inicia con la introducción teórica a la grilla fundada en cuales son los aspectos positivos de trabajar con ella. “Los beneficios que reporta trabajar con una retícula son sencillos: claridad, eficacia, economía y continuidad”.⁵

En la práctica el alumno debe construirla en base a un modelo básico provisto por la cátedra, que constituirá el sistema reticular sobre el cual se estructuraran los sucesivos prácticos del primer semestre.

Siguiendo a Timothy Samara se puede sostener que “todos los problemas de diseño son distintos, y cada uno de ellos exige una estructura reticular que sea útil para sus elementos particulares. Existen algunas clases de retículas básicas y, como punto de partida, cada una de ellas es adecuada para resolver determinados problemas. El primer paso del proceso radica en considerar cuál es el tipo de estructura básica que se adaptará mejor a las necesidades específicas del proyecto.”⁶

El modelo de grilla seleccionada por la cátedra se compone de medidas y márgenes convencionales. El espacio reticular está subdividido en 8 columnas con calles horizontales que particionan la caja tipográfica en 48 módulos regulares.



Modelo de grilla utilizada en los trabajos prácticos.

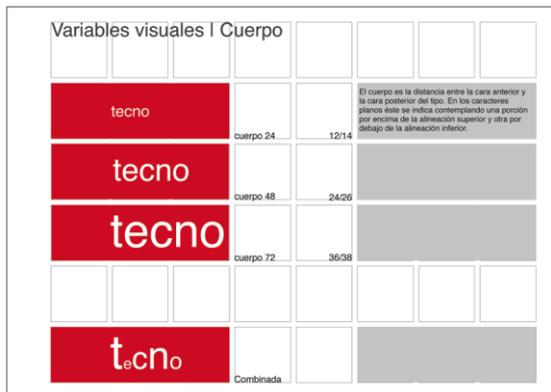
Estas proporciones constituyen una grilla normal pero lo suficientemente versátil para lograr resultados graduales de diferente complejidad.

En el desarrollo de los primeros trabajos prácticos se utiliza la grilla de modo visible quedando de modo tácito en los siguientes ejercicios.

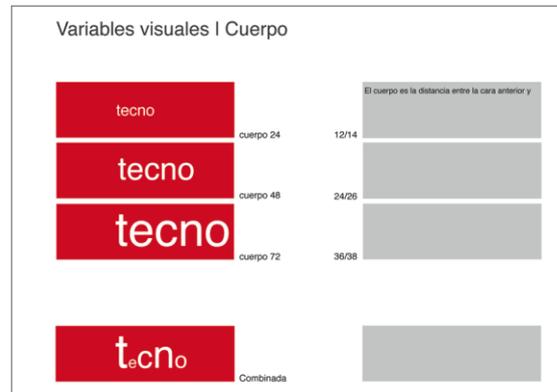
De esta forma el alumno internaliza, de manera inconsciente, que esta estructura ordena, dispone y sostiene todos los elementos de cualquier objeto de diseño a manera de guía “invisible”.

⁵ SAMARA, TIMOTHY: *Diseñar con y sin retícula*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2004, p. 22.

⁶ SAMARA, TIMOTHY: *Diseñar con y sin retícula*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2004, p. 24.



Vista de la grilla con los espacios reticulares organizadores de la información.

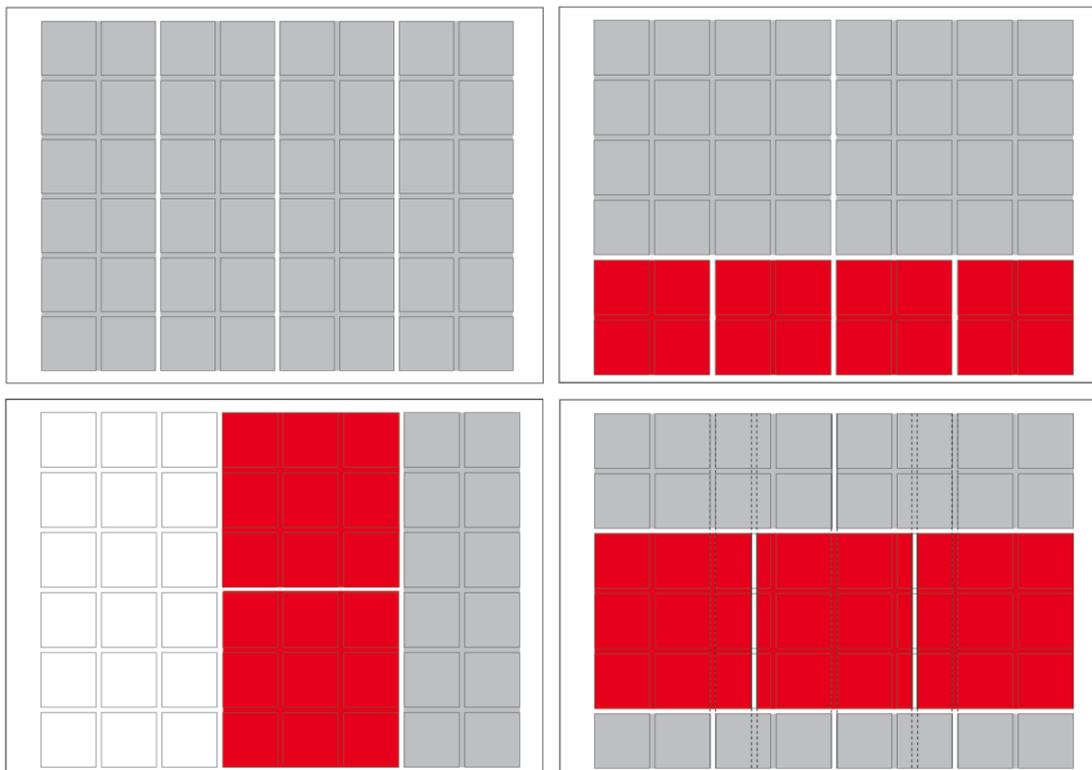


Resultado táctico de la organización del campo visual.

El uso variado de la grilla comienza a entrenar al alumno en una manera de pensar ordenada y le enseña a tomar conciencia de que la disposición de cada elemento compositivo en la página nunca debería ser accidental.

Los sucesivos trabajos prácticos se componen de instructivos cuyo objetivo, entre otros, es el uso flexible, orgánico, riguroso o mecánico de la grilla.

Se parte de la premisa que “Una retícula bien planeada crea infinitas oportunidades de investigación”.⁷



Vista de cuatro organizaciones diferentes sobre un mismo sistema reticular (imágenes y textos).

Al completar el primer ciclo compuesto por un cuatrimestre de clases, el alumno tiene la oportunidad de reunir la totalidad de las láminas en una carpeta y comprobar la unidad visual y sistemática de la maqueta, resultante del uso metódico de la herramienta GRILLA.

⁷ SAMARA, TIMOTHY: *Diseñar con y sin retícula*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2004, p. 24.

Bibliografía

MÜLLER-BROCKMANN, JOSEF: *Sistemas de retículas*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, , 1992 (2da. Ed.)

SAMARA, TIMOTHY: *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2004.

MURRAY, RAY: *Manual de técnicas*. España, Editorial Gustavo Gili, 1980.

FIORAVANTI, GIORGIO: *Diseño y reproducción*. España, Editorial Gustavo Gili, 1988.