

Diseño en Comunicación Visual 1 / Diseño Básico

Profesor: D.C.V. Eduardo Gabriel Pepe

Apunte:

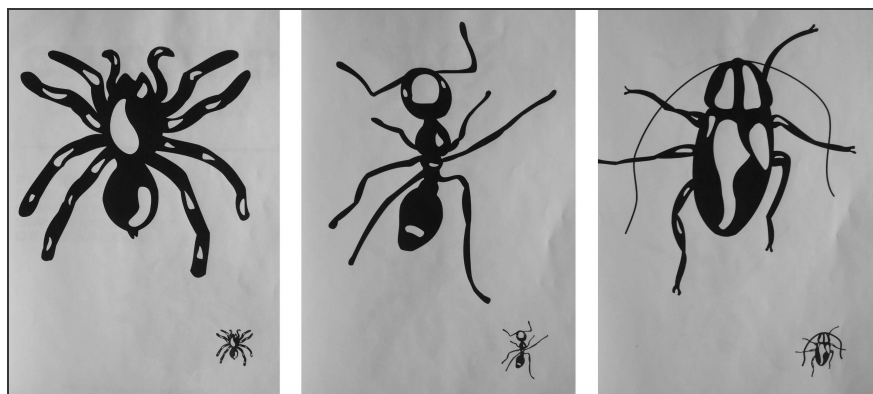
Sistema

Un sistema es un conjunto de elementos (unidades gráficas) organizados y relacionados por medio de ciertos criterios, que permiten entender al conjunto como un todo.

Dice Karl Gerstner: "Un sistema es más que una simple suma de partes, son las partes, sus funciones individuales y sus relaciones intrínsecas".

La complejidad de los mensajes y el gran número de funciones que deben cumplir las diferentes piezas de un programa de diseño, hace que sea necesario distribuir los heterogéneos recursos de la comunicación en diversos elementos gráficos. Estos elementos gráficos deben interrelacionarse de manera coherente para que la consecuencia comunicacional de cada uno de ellos, como unidad, se potencie al trabajar todas las partes vinculadas, de manera que se las perciba como un conjunto.

Los sistemas se encuentran regidos por un repertorio de constantes y variables. El conjunto de constantes (tanto elementos como criterios) será el que se mantendrá de manera inmutable en las diferentes piezas del sistema. Las variables se constituirán como constantes, pieza a pieza, modificándose con matices afines, de manera que las diferentes piezas componentes del sistema mantengan una equidistancia tal que permita reconocerlas como parte de una totalidad mayor. Si una unidad gráfica no guarda equidistancia con el resto del sistema, peligrará su inclusión en el mismo desde el punto de vista perceptual.



La equidistancia entre los elementos del sistema debe estar dada a través de la coherencia conceptual y morfológica. Es decir que tanto el mensaje a comunicar, como la manera en que se relacionan los componentes formadores del sistema deberán responder a un propósito mayor de relación, adaptación y enlace.

Clasificación de los sistemas

(según texto de Carola Hamelau/Sergio Bei)

Los sistemas pueden ser clasificados de acuerdo con su apertura, calidad de su programa, etc. He aquí algunas de las clasificaciones mayormente usadas:

A. Según la complejidad

- Sistema de baja complejidad

Es aquél cuyo programa incluye constantes y variables de poca complejidad y cuyas partes constitutivas no son conjuntos de piezas (subsistemas).

Ejemplos: Una familia tipográfica, un sistema de papelería, una serie de afiches, una colección de libros, etc.



Algunos autores subdividen este ítem en:

- Sistema de baja complejidad uniforme: constituido por partes de igual tipo. *Ejemplos: un sistema formado en su totalidad por afiches, una colección de libros, un sistema de estampillas, un alfabeto tipográfico o pictórico.*

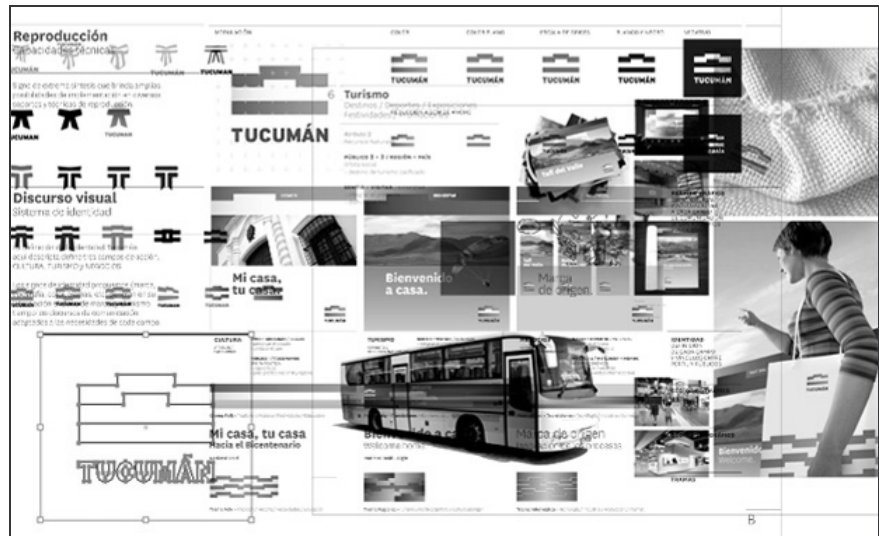


- Sistema de baja complejidad multiforme: constituido por piezas de distinto tipo. *Ejemplo: un sistema de papelería.*

- Sistemas de alta complejidad, sistemas de sistemas o megasistemas

Son aquéllos cuyo programa incluye variables y constantes de gran complejidad o cuyas partes constitutivas son también sistemas.

Ejemplos: Un sistema de identidad, un sistema señalético, etc.



B- Según las características del programa

De acuerdo con las características del programa, los sistemas gráficos pueden ser clasificados en:

- Sistemas formales

Son aquéllos en los que las constantes y las variables del sistema se apoyan, en mayor grado, en los aspectos formales-gráficos de las piezas.

- Sistemas conceptuales

Son sistemas cuyo programa se apoya en el partido conceptual de las piezas.

- Sistemas mixtos

Son aquéllos en los cuales el programa se apoya en constantes y variables tanto de tipo conceptual como de tipo formal. De esta clasificación, este último punto es el más común de encontrar, ya que por lo general las constantes y variables formales tienen, o al menos debiera ser así, su correspondiente en el orden de lo conceptual.

C- Según la flexibilidad o apertura del sistema

De acuerdo con la flexibilidad de un sistema (y por lo tanto de su programa) para incorporar nuevas partes constitutivas, se los puede clasificar en:

- Sistemas cerrados

Son aquéllos cuyos programas no aceptan la incorporación de nuevas piezas o que tienen una limitada cantidad de incorporación de éstas.

- Sistemas abiertos

Sus programas poseen variables y constantes lo suficientemente flexibles como para soportar que nuevas partes le sean adicionadas al sistema.