

DISEÑO CON GRADACIONES, TEXTURAS Y CONTRASTES

Contexto Contemporáneo
del Diseño

Bloque 4

El presente material recopila una serie de definiciones, explicaciones y ejemplos prácticos de autores especializados que te ayudarán a comprender los temas principales de este bloque.

Las marcas usadas en la antología son única y exclusivamente de carácter educativo y de investigación, sin fines lucrativos ni comerciales.

Diseño con gradaciones, texturas y contrastes

5. Gradación y contraste

De acuerdo con Wong (1991), la gradación es una experiencia visual que exige un cambio gradual de manera ordenada; este proceso genera una ilusión óptica y produce una sensación de progresión, lo cual habitualmente conduce a una culminación.

Para generar un efecto de gradación en una composición es necesario primero elegir un módulo principal a modificar, este elemento se modifica de tamaño y dirección de forma sucesiva, con la intención de crear perspectiva, lo que dará como resultado que elementos cercanos al espectador se aprecien más grandes y elementos lejanos por el contrario parecerán pequeños.

La gradación puede reflejarse en distintos elementos, además de la composición como el tono y matiz de color, o los cambios de escala y forma.

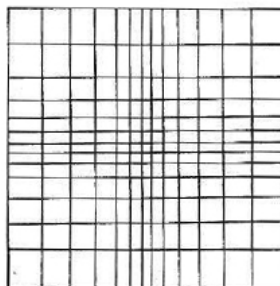
Estructuras de gradación

En la gradación existe una determinada estructura, similar a la repetición, excepto que las subdivisiones estructurales no son repetitivas, sino que cambian de tamaño; en este sentido, casi todas las estructuras de repetición se pueden volver de gradación.

Algunas estructuras de gradación son:

- a. **Cambio de tamaño y/o proporción.** Estructura formada de una retícula básica donde las divisiones incrementan o decrecen de forma gradual y constante, formando módulos que se esparcen organizados a lo largo de la composición

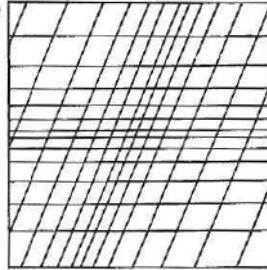
Figura 1. Gradación con cambio de tamaño y proporción



Fuente: Wong (1991).

- b. Cambio de dirección.** Estructura donde las líneas formales de una retícula pueden ser inclinadas en cualquier sentido deseado.

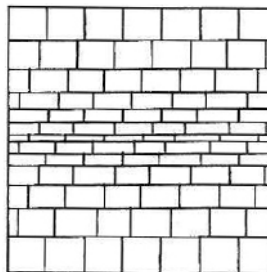
Figura 2. Gradación con cambio de dirección



Fuente: Wong (1991).

- c. Deslizamiento.** Composición formada por módulos subdivididos estructuralmente que se deslizan de forma constante, para lograr que el resto de las subdivisiones dejen de ser continuas.

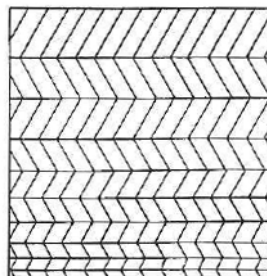
Figura 3. Gradación con deslizamiento



Fuente: Wong (1991).

- d. Curvatura.** Estructura donde las líneas compositivas se pueden plegar o torcer de forma gradual.

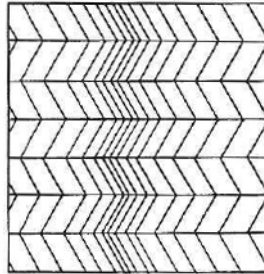
Figura 4. Gradación con curvatura



Fuente: Wong (1991).

- e. **Reflexión.** Estructura compuesta por filas de módulos subdivididos que no forman ángulos rectos, los cuales se pueden reflejar y duplicar de manera alternada o regular.

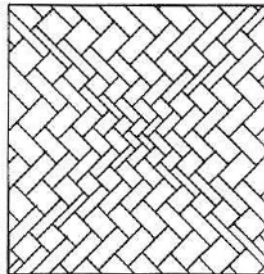
Figura 5. Gradación con reflexión



Fuente: Wong (1991).

- f. **Combinación.** Composición donde se combinan secciones para formar figuras de mayor complejidad o más grandes.

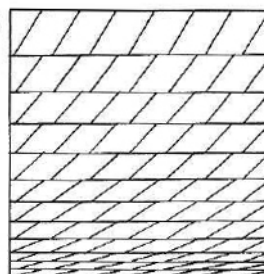
Figura 6. Gradación con combinación



Fuente: Wong (1991).

- g. **División ulterior.** Composición formada por módulos en todas las estructuras de gradación, los módulos se pueden dividir en figuras más fáciles o complicadas según sea el caso.

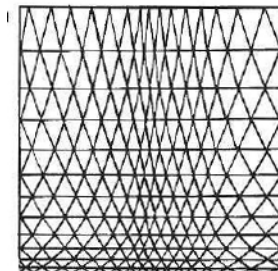
Figura 7. Gradación con división ulterior



Fuente: Wong (1991).

- h. Enrejado triangular.** Forma estructurada por módulos triangulares, variarán en tamaño de manera progresiva.

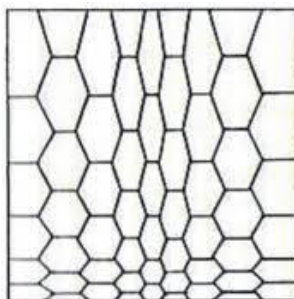
Figura 8. Gradación con enrejado triangular



Fuente: Wong (1991).

- i. Enrejado hexagonal.** Estructura similar a la anterior compuesta por módulos hexagonales, cambiarán gradualmente de tamaño.

Figura 9. Gradación con enrejado hexagonal



Fuente: Wong (1991).

Los diferentes modelos de gradación permiten jugar con los módulos para generar diversas vistas; consecuentemente, el conocimiento de este tema se vuelve prioritario para comprender la manera en la cual se pueden trabajar las gradaciones de forma gráfica para aplicar sus características en la producción de mensajes con diferentes sentidos.

5.1. Modelos de gradación

Según Wong (1991), para generar una gradación importan dos factores:

- La serie de gradación
- La dirección del movimiento

La serie de gradación se determina por la situación inicial y la terminal; es decir, dónde empieza la gradación y dónde concluye. Muchas veces esta trayectoria no es directa y se deben tomar consideraciones para la parte intermedia; por lo que hay que definir la cantidad de pasos entre la situación inicial y la final para poder trabajar la gradación.

Por otro lado, se debe determinar la dirección del movimiento que tendrá la gradación. A continuación, se presentan algunos ejemplos:

- a. **Movimiento paralelo.** Éste se considera el más simple, en este tipo de movimiento los módulos se transforman gradualmente en pasos paralelos.

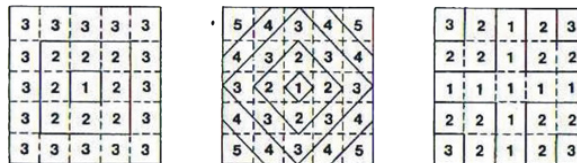
Figura 10. Gradaciones con movimiento paralelo



Fuente: Wong (1991).

- b. **Movimiento concéntrico.** Los módulos se transforman en capas concéntricas. Puede iniciar en una esquina del plano y después trasladarse hacia el centro o viceversa.

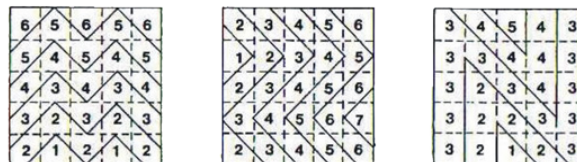
Figura 11. Gradaciones con movimiento concéntrico



Fuente: Wong (1991).

- c. **Movimiento en zigzag.** Supone que los módulos se disponen en zigzag y se transforman a la misma velocidad.

Figura 12. Gradaciones con movimiento en zigzag



Fuente: Wong (1991).

5.2. Gradación de módulos y planos

A partir de lo señalado es posible distinguir que la gradación puede ocurrir en diferentes niveles, ya sea que se dé en los módulos, o bien, en el plano. Wong (1991) plantea la siguiente diferencia:

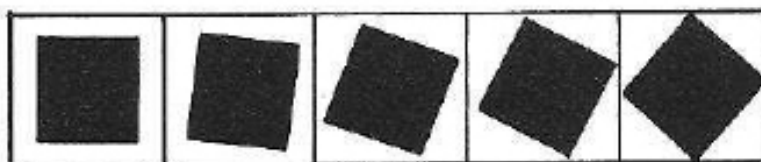
Gradación de módulos. Al ser una figura básica compositiva, los módulos pueden generar gradaciones de figura, textura, dirección, posición, espacio y gravedad. En este sentido, si un módulo se presenta en una estructura de repetición, éste puede ser utilizado para las gradaciones, así como la mayor parte de sus elementos visuales (solos o combinados), lo cual permite obtener diversos efectos.

Gradación de plano. En este tipo de gradación el plano de la imagen permanece constante, por lo que no afecta la figura o tamaño de los módulos, en él se trabaja con la relación que existe entre estas partes.

Es posible distinguir dos tipos de gradaciones de plano:

Rotación de plano. En ella se genera un cambio gradual en la dirección de los módulos, para indicar que una figura se puede rotar sin cambiar de posición respecto al plano de una imagen.

Figura 13. Rotación de plano



Fuente: Wong (1991).

Progresión de plano. Consiste en generar un cambio gradual en la posición de los módulos con respecto al plano, las variables de progresión de plano son: ascender, descender o moverse de un ángulo a otro de las subdivisiones.

Figura 14. Progresión de plano



Fuente: Wong (1991).

5.3. Gradación espacial y de figura

Wong (1991), además, reconoce la existencia de otros tipos de gradaciones, como la espacial y la de figura. ¿Sabes cómo se diferencian?

Gradación espacial. Ésta afecta directamente la figura o tamaño de los módulos, la relación entre ellos y el plano de la imagen nunca será constante, y se puede dividir en:

- **Rotación espacial.** Con una separación gradual del plano de la imagen, donde el módulo se puede rotar para que cada vez veamos un poco más de sus bordes y menos de su frente.

Figura 15. Rotación espacial



Fuente: Wong (1991).

- **Progresión espacial.** En este caso, al aumentar o disminuir el tamaño de los módulos se genera una sensación de movimiento hacia delante o atrás en el plano, pero los módulos siempre permanecerán paralelos al plano de la imagen.

Figura 16. Progresión espacial

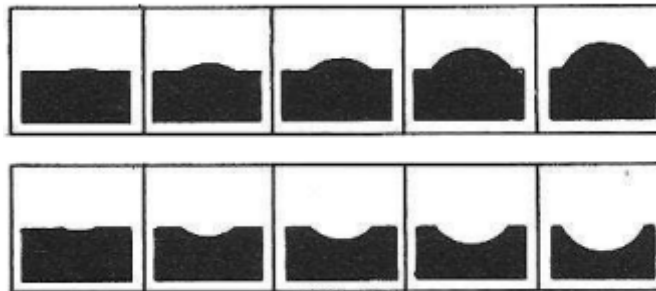


Fuente: Wong (1991).

Gradación en la figura. Resulta de las modificaciones o cambios que se hacen a la figura (no al espacio). Tomando como referencia a Wong (1991), podemos distinguir dos clases de gradación de la figura:

- **Unión o sustracción.** Estructura formada por sub-módulos que son unidos o sustraídos de la figura origen, dichos módulos sufren cambios graduales de forma y tamaño.

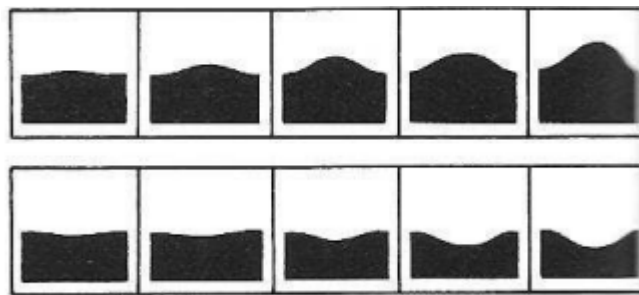
Figura 17. Gradación de una figura (unión/sustracción)



Fuente: Wong (1991).

- **Tensión o compresión.** Partiendo de la idea de que la figura es elástica y ésta puede ser modificada por cualquier tipo de fuerza de empuje o atracción, cambiando su forma, la tensión consiste en el cambio gradual de la figura de los módulos a partir de fuerzas externas o internas.

Figura 18. Gradación de una figura (tensión/compresión)



Fuente: Wong (1991).

5.4. Estructura del contraste

Para Wong (1991), en una composición el contraste siempre es constante en el diseño, aunque no sea notable. El contraste se da a partir de oposiciones conocidas, por ejemplo, cuando tenemos una figura sobre fondo blanco; existe contraste si se observa una línea curva que se cruza con una recta, o cuando una forma de menor dimensión se posiciona al lado de otra.

En resumen, existen diferentes tipos de contrastes, algunos son muy notorios, mientras que otros son más suaves o difusos.

Además, el contraste se da dentro de las estructuras formales, semiformales e informales, puede ocurrir en composiciones regulares o que presentan anomalías (ver tema 5.6. *Regularidad y anomalía*).

También se presenta en módulos repetitivos en tamaño, color y textura; incluso, estos mismos pueden componerse por elementos contrastantes que se entretajan en el diseño para generar una composición específica.

Con base en lo señalado, es importante reconocer que cada uno de los elementos de contraste se puede manipular a partir de los siguientes criterios:

- a. **Dirección.** En una composición, el contraste en la dirección de los módulos puede generar agitación o inestabilidad, por lo que los elementos de relación se pueden disponer en todas clases de direcciones, para generar variables de contraste entre ellos.

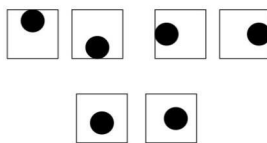
Figura 19. Contraste de elementos por dirección



Fuente: Wong (1991).

- b. **Posición.** Es otro tipo de contraste que se genera cuando los módulos son colocados en bordes opuestos del marco estructural para producir tensión entre ellos.

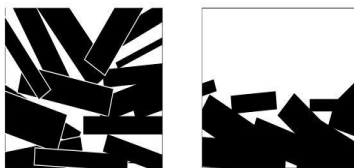
Figura 20. Contraste de elementos por posición



Fuente: Wong (1991).

- c. **Espacio.** Cuando se encuentran módulos positivos y negativos se genera un contraste espacial; es decir, el espacio se puede comprimir por módulos que chocan entre sí.

Figura 21. Contraste de elementos en el espacio



Fuente: Wong (1991).

- d. **Gravedad.** Se genera una sensación visual que remite a que los módulos caen desde posiciones altas o bajas, o que ascienden, remitiendo a la fuerza de gravedad (Wong, 1991).

Figura 22. Contraste de elementos por gravedad



Fuente: Wong (1991).

5.5. Contraste de elementos visuales y de relación

Los contrastes se pueden estudiar a partir de sus elementos visuales y la relación que existe entre ellos, por lo tanto, se genera la siguiente clasificación:

- **Figura.** Éste es un rubro muy amplio, pues el contraste se puede dar entre diferentes tipos de figuras, como una figura geométrica y una orgánica, aunque también se puede dar entre dos figuras geométricas o dos orgánicas.

Figura 23. Contraste de figura



Fuente: Wong (1991).

- **Tamaño.** Este contraste es directo, entre lo grande y pequeño, largo o corto.

Figura 24. Contraste de tamaño



Fuente: Wong (1991).

- **Color.** Este tipo de contraste se determina por los valores del color, luminoso-oscuro, frío-cálido, etcétera.

- **Textura.** Tiene que ver con la propiedad táctil y visual de la figura, por ejemplo, parejo-disparejo, suave-rugoso, entre otros.

Figura 25. Contraste de textura



Fuente: Wong (1991).

- **Dirección.** Cuando dos figuras presentan direcciones radicalmente distintas generan un contraste, un ejemplo notable de este tipo es cuando dos cuadrados se posicionan uno frente a otro, pero uno presenta una dirección con ángulo de 90 °.

Figura 26. Contraste de dirección



Fuente: Wong (1991).

- **Posición.** Este contraste se relaciona completamente con la disposición espacial de las figuras, así podemos hablar de la relación de las figuras con las líneas estructurales cercanas, por ejemplo: alto-bajo, izquierda- derecha.

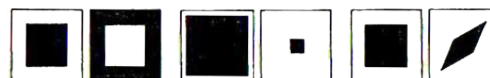
Figura 27. Contraste de posición



Fuente: Wong (1991).

- **Espacio.** Si consideramos el espacio como un plano liso se genera este contraste: ocupado-vacío. En este caso, el espacio blanco se puede percibir como apretado o expansivo y genera contrastes de figura y tamaño.

Figura 28. Contraste de espacio



Fuente: Wong (1991).

- **Gravedad.** Existen dos tipos de contrastes: (1) estable- inestable y (2) ligero-pesado, ambos juegan con la percepción visual para generar tal efecto. En este aspecto, la inestabilidad se debe a la figura misma y la liviandad se le atribuye al uso del color (Wong, 1991).

Figura 29. Contraste de gravedad



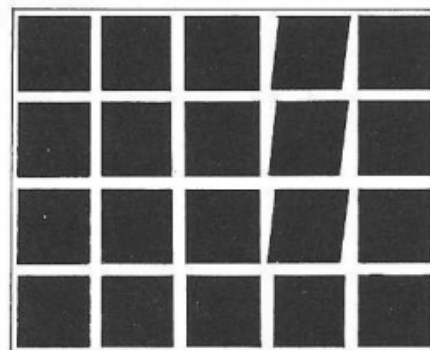
Fuente: Wong (1991).

5.6. Regularidad y anomalía

La **regularidad** consiste en favorecer una uniformidad de elementos en el desarrollo de un orden preciso. Se desarrolla bajo un plan determinado del cual no se pueden omitir pasos o generar variantes.

La **anomalía** se caracteriza por tener una irregularidad en el diseño, en el que el resto está perfectamente estructurado; es decir, una anomalía consiste en un punto focal diferente al resto del diseño, ésta genera un grado de desviación, lo cual produce una interrupción leve en el total de la composición (Wong, 1991).

Figura 30. Anomalía



Fuente: Wong (1991).

5.7 Dominación y énfasis

Para comprender y lograr un manejo efectivo de los contrastes es necesario conocer dos fenómenos, el primero de ellos es la *dominación de una mayoría*, ésta consiste en la identificación de un tipo de módulo que ocupe mayor espacio en el diseño que otros. En otras palabras, los módulos predominantes (que pueden distinguirse por el tamaño, color, textura, posición, dirección o espacio) se encontrarán repartidos en la mayor parte del espacio visual o composición.

Por otro lado, existe el *énfasis de una minoría*, que se caracteriza porque un pequeño grupo de módulos sobresale del resto (se enfatiza) y, visualmente demanda mayor atención. El énfasis de la minoría tiene una relación estrecha con la anomalía, ya que en ambas se destacan los módulos con menor representación, por ser diferentes del resto (Wong, 1991).

6. Textura y concentración

De acuerdo con Wong (1991), la **textura** hace referencia a las particularidades de la superficie de una figura (considerando que todas las figuras tienen una superficie) y que son características de diferentes tipos de materiales como la madera o el concreto.

Si bien una textura se siente a través del tacto (textura táctil), visualmente es posible representar esas características en una imagen para reflejar el sentido del tacto de forma visual (percepción visual y textura visual).

6.1. Textura visual

Podemos decir que este tipo de texturas son estrictamente bidimensionales, por ser una representación por medios gráficos de una textura táctil, por lo que este estímulo, por visual siempre podrá evocarnos sensaciones táctiles. Para trabajar con este elemento tenemos tres tipos de texturas visuales:

- **Textura decorativa.** Es un adorno para una superficie y siempre será dependiente de la figura que lo contenga, por lo tanto, la figura podría cambiar de textura o quitarla sin modificar la figura o su relación con la composición.
- **Textura espontánea.** Forma parte del proceso de la composición visual, por lo tanto, no es posible separar la figura de la textura; en otras palabras, las marcas de la textura son al mismo tiempo las figuras. Un ejemplo de texturas espontáneas son los dibujos a lápiz, ya que el grafito genera una textura ligada completamente al dibujo realizado.
- **Textura mecánica.** Es la textura que se obtiene por medios mecánicos y especializados; es decir, contraponiéndose a la decorativa, esta no depende de la figura; por ejemplo, los medios impresos, el granulado de una fotografía o las texturas que se generan en las tipografías y en los gráficos virtuales.

En conclusión, podemos observar que de acuerdo con su origen y función es posible utilizar diversas texturas para nuestra composición.

6.2. Creación de la textura

Para generar una textura es necesaria una diagramación, la cual puede producirse de diversas formas:

- **Dibujo/pintura.** Es la manera más sencilla de producir una textura visual, ya que en este caso se obtendrá de manera automática una textura espontánea, se podrán percibir los materiales con los cuales se realizó el trabajo visual (pinceladas, lápiz, etcétera).
- **Impresión, copia o frotado.** Pueden generar texturas al fotocopiar o imprimir un documento que tenga determinadas características que remitan a la textura. De hecho, en la actualidad también se pueden escanear las texturas para tener una sensación visual de las mismas, esto permite mezclar una textura manual con un proceso de reproducción mecánico.
- **Vaporización, derrame o volcado.** Ésta se genera cuando se trabaja la pintura diluida para obtener una consistencia determinada para poder derramarla sobre el sustrato a trabajar.
- **Procesos fotográficos.** Estas técnicas se generaban antes en los cuartos oscuros al momento de revelar las fotografías que agregaban una textura característica a la imagen.

En la actualidad, gracias a editores de imágenes como Photoshop, se puede experimentar con las texturas sobre las imágenes de manera digital.

Hoy existen varios procesos digitales para generar texturas digitales, las cuales consiguen imitar casi cualquier cosa; por tal motivo, se han convertido en una herramienta digital muy importante en el lenguaje visual.

Se pueden reproducir texturas de diversas técnicas clásicas como el dibujo y pintura, ya que los programas digitales tienen herramientas que emulan los grosores y acabados de brochas, lo cual se obtiene con el trazo de *mouse*, otra ventaja es que se puede cubrir cualquier superficie que se seleccione, además de que se pueden generar texturas propias.

La versatilidad que ofrecen las herramientas del software produce una practicidad al momento de generar los códigos de comunicación visual, por lo tanto, es importante empezar a conocer este tipo de trabajo sin eliminar los procesos manuales.

6.3. Textura táctil y collage

La textura táctil tiene dos cualidades: es visual y táctil, de ahí su nombre. Podemos obtener información de ella por medio de la vista y del tacto; por dicha naturaleza, trascienden del diseño bidimensional al tridimensional y es posible decir que prácticamente todo tiene la cualidad táctil. Únicamente cuando nos referimos a una zona en blanco y lisa, ya sea impresa o pintada en el ámbito bidimensional, se puede decir que no tiene textura visual (aunque sí conservará la textura táctil).

Para Wong (1991) el *collage* es:

una manera directa para usar la textura visual en un diseño [...] que es el proceso de adherir, pegar o fijar trozos de papel, tejido u otros materiales planos sobre una superficie. Tales materiales pueden corresponder a tres grupos principales, tanto si las imágenes están o no presentes, sean o no importantes. El término 'imagen' se refiere aquí a formas o marcas en la superficie de los materiales, ya sean impresas, fotografiadas, pintadas, intencionales o accidentales. (p. 85).

Haciendo un poco de historia, esta técnica surge después de la Primera Guerra Mundial, a partir de la creación de cámaras fotográficas; este método lo explotaron, en su momento, artistas como Marcel Duchamp, Jean Dubuffet y Kurt Schitters, quienes tenían una fascinación por la fotografía y, al ser una nueva tecnología, comenzaron a experimentar para ver sus cualidades plásticas.

El *collage* es una herramienta plástica implementada desde el siglo pasado, la cual permite generar nuevos discursos a partir de imágenes ya existentes.

Antes se pegaban imágenes en un sustrato o se experimentaba con las diversas texturas de pinceles, pinturas y demás herramientas para ilustración; sin embargo, en la actualidad, gracias a las herramientas tecnológicas digitales como Photoshop, este proceso se puede realizar en el programa, lo cual ahorra tiempo y materiales para la proyección del diseño.

Hoy en día, el collage es una técnica ampliamente utilizada en diversos medios y ámbitos y que se ha hecho popular gracias a las herramientas digitales (Perrotta, s. f.).

6.4. Luz y color en la textura

Para la percepción visual un elemento primordial es la luz, la cual posibilita que se puedan percibir visualmente los objetos para apreciar sus características. Por lo tanto, la luz, permitirá reflejar o refractar determinadas texturas, pero para potenciar las cualidades rugosas se suele colocar la iluminación de manera lateral, esto facilitará que se destaquen más las texturas.

Cuando los diseños se conciben con la modulación de la luz las unidades de la textura son generalmente largas y delgadas, lo que permite que se proyecten desde la superficie del material base.

Para Wong (1991), es prioritario señalar que la luz y la sombra son elementos visuales, no táctiles; en este sentido, la luz cambia generalmente y esto produce efectos luminosos móviles, pero nunca dejará de ser una sensación visual.

6.5. La estructura de la concentración

La concentración es una forma en la cual se pueden distribuir los módulos, que dan la impresión de estar reunidos en una zona del diseño y levemente repartidos en otras. Esta distribución suele ser informal y, en ocasiones, en donde se encuentra la mayor parte de los módulos generan un punto de interés para el espectador.

Este efecto se puede generar dentro de las estructuras formales, aunque el movimiento de los módulos se restringe a las subdivisiones estructurales.

Si no se usa una estructura formal, los módulos se podrán organizar de manera libre para generar el efecto, lo cual produce la estructura de concentración; a esta forma de agrupar libre se le denominará semiformal, y se dividen en:

- a. **Hacia un punto.** Se genera a partir de módulos que se agrupan en torno a punto conceptual elegido en el diseño. Por lo tanto, visualmente la densidad llega al máximo en el punto establecido por el diseñador y se va aliviando gradualmente en los alrededores. No existe una cantidad necesaria de puntos para generar la concentración, lo importante es que se perciba la cantidad necesaria de puntos para dar la sensación de la concentración.

Figura 31. Concentración de punto



Fuente: Wong (1991).

- b. **Desde un punto.** Es inverso al apartado anterior, se compone a través de la sustracción o escasez de figuras en torno a un punto conceptual del diseño.

Figura 32. Concentración desde un punto



Fuente: Wong (1991).

- c. Hacia una línea.** En este caso, los módulos se agruparán alrededor de una línea, la cual puede ser de cualquier tipo (generalmente son simples). Para generar la concentración de manera amable, los módulos se irán acercando produciendo un efecto de gradación.

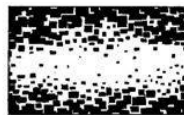
Figura 33. Concentración hacia una línea



Fuente: *Wong* (1991).

- d. Desde una línea.** Es el caso opuesto al punto anterior, en la línea se genera el espacio vacío y el resto del plano contiene a los módulos.

Figura 34. Concentración hacia una línea



Fuente: *Wong* (1991).

- e. Libre.** Los módulos se componen de forma independiente con variantes de densidad y vacío en el diseño. La agrupación es totalmente libre y semejante a lo que sucede en una estructura de contraste.

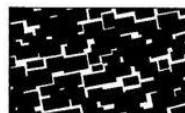
Figura 35. Concentración libre



Fuente: *Wong* (1991).

- f. Superconcentración.** Supone que los módulos se agruparán de forma compacta sobre toda la composición, esta se deforma de manera progresiva o contrastante hacia los bordes del plano a trabajar.

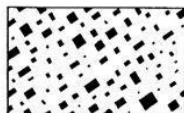
Figura 36. Superconcentración



Fuente: *Wong* (1991).

- g. Desconcentración.** En este caso no se logran agrupar en un sitio determinado, más bien se distribuyen en todo el espacio del diseño, esta dispersión puede ser rítmica o, se puede percibir una gradación (Wong, 1991).

Figura 37. Desconcentración

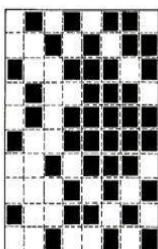


6.6 Concentración de módulos

En este caso las concentraciones se pueden obtener de las siguientes formas:

- a. Ausencias frecuentes.** En una composición donde el módulo es de color idéntico al fondo, el patrón podría desaparecer sin afectar el contenido del mensaje. Así, estas ausencias frecuentes forman una distribución irregular de figuras concentrada en puntos específicos del diseño.

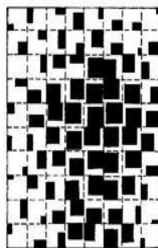
Figura 38. Ausencias frecuentes



Fuente: Wong (1991).

- b. Cambios posicionales.** En este caso, los módulos que se encuentran en cada sección pueden extender o reducir la proporción del plano ocupado en relación con el espacio vacío.

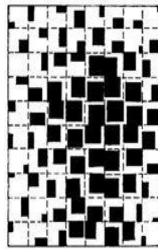
Figura 39. Cambios posicionales



Fuente: Wong (1991).

- c. **Cambios cuantitativos.** Algunas subdivisiones estructurales son capaces de agrupar o contener módulos más pequeños en los que es posible hacer cambios cuantitativos evidentes en de manera individual para la composición.

Figura 40. Cambios cuantitativos



Fuente: Wong (1991).

6.7. Módulos en estructuras de concentración

El tamaño de los módulos es prioritario para la construcción de las estructuras de concentración, cuando los módulos son pequeños es posible generar efectos favorables de concentración, debido a que de esta manera se podrá utilizar una mayor cantidad para construir la densidad deseada en sitios determinados. Cabe recalcar que no es necesario que sea un sólo módulo, se pueden usar varios para dar el aspecto de una concentración; si las figuras generan dirección, se puede usar ésta para que las direcciones sean repetitivas, de gradación, radiación o se pueden colocar completamente al azar.

REFERENCIAS

Perrotta, M. (s. f.). *El collage en el diseño gráfico de moda*. Creativosonline. Recuperado de <https://www.creativosonline.org/blog/el-collage-en-el-diseno-grafico-de-moda.html>

Wong, W. (1991). *Fundamentos del diseño bi- y tridimensional*. Barcelona: Gustavo Gili.