

MÉTODO DE DISEÑO GRÁFICO

ABSTRACTO-FIGURATIVO

Paco Gálvez



A través de esta metodología, los creadores visuales como Diseñadores gráficos o publicistas, podrán plantear la construcción de imágenes originales y únicas, partiendo de planteamientos intelectuales e ideas. Pretende que el punto de partida sean los pensamientos, las interacciones verbales que generan las ideas, para ir, paso a paso, vinculando temas, primero con imágenes simples y al final con imágenes originales con alta carga creativa, que sirvan para resolver proyectos como carteles, marcas gráficas, etiquetas, y otros formatos de diseño gráfico. La Metodología de diseño abstracto-figurativa orienta de forma ordenada la búsqueda de imágenes originales y creativas, asegurando en su avance el uso de recursos creativos que no quedan al azar, sino que el propio proceso los va incorporando. También, es probable que el uso constante de dicho proceso, logre que el usuario mantenga fresco en su mente el uso de diversos recursos creativos, de tal forma que cuando enfrente un problema de diseño, el número de opciones de solución surjan más rápido, en mayor cantidad e incluso en automático.

El proceso consta de dos etapas. La primera etapa parte desde el pensamiento intelectual, y se llama Esquema Concepto-Imagen. La segunda etapa se denomina Cuadros de relación, en donde se cruzan tres variables que resultan en imágenes funcionales para los proyectos que se planteen. En la primera etapa, las ideas se van convirtiendo en imágenes y dicho proceso está más cercano a una reflexión intelectual. Y ya en la segunda etapa, los gráficos resultantes de la primera, se entremezclan creativamente, generando imágenes únicas y originales del usuario del método, no copiadas de otro sitio, que tienen alto potencial para ser utilizadas en los proyectos de diseño que se haya elegido.

Etapas 1 / Esquema concepto - Imagen

Esta etapa denominada Esquema concepto-Imagen, empieza con ideas de la mente,

con el manejo del concepto principal de lo que se desea hablar. En lo general, cuando se pretende abordar un problema de diseño, lo primero que se articulan son ideas. Se establecen diálogos con las personas involucradas y se va planteando el problema. Todos tenemos experiencia en planear problemas a través de las ideas que se expresan cotidianamente con el lenguaje. Desde pequeños, a través del aprendizaje en casa y luego en las escuelas, vamos enfrentando nuestros pensamientos e interacciones con los demás usando palabras para expresar nuestras ideas. Se recomienda definir el problema a resolver en pocas palabras, en una frase que envuelva en general lo que se quiere expresar. Este proceso de síntesis de la idea es muy recomendable para simplificar el problema y otorgarle el valor de núcleo o centro. Se le suele llamar el Concepto Principal. Algunas veces ese concepto principal puede, por ejemplo, ser invitar al lector a reflexionar sobre la Tolerancia, o sobre el Ahorro del agua, o sobre la Migración. Y entonces con este concepto se está en posibilidades de iniciar.

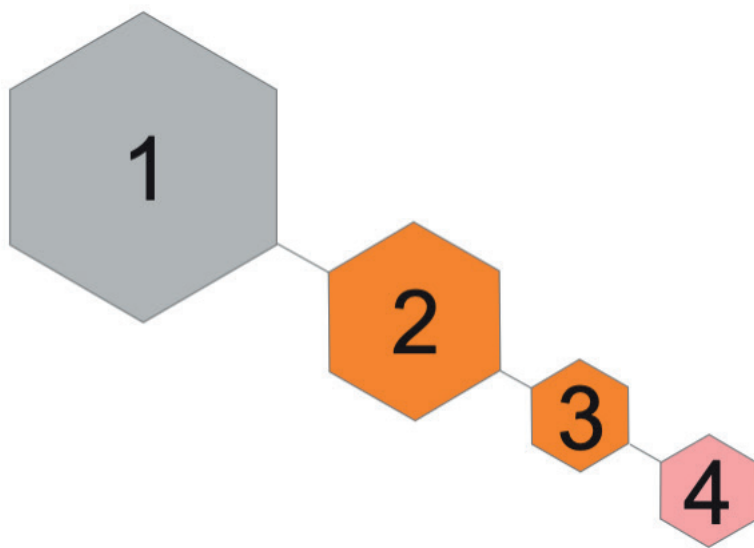
Ya con la comprensión intelectual de nuestro Concepto, podemos empezar a llevar nuestros pensamientos, a través del uso del esquema. El objetivo concreto de esta etapa es encontrar una serie de imágenes que puedan representar al concepto principal o otros conceptos derivados de ellos, generando una línea de asociaciones conceptuales entre los polígonos. Estos son conceptos que sin la reflexión a la que obliga el proceso, tal vez no hubieran llegado a nuestra mente.

En el proceso normal del trabajo profesional del diseñador gráfico o publicista, es el cliente quien llega con ideas: formas del pensamiento abstracto. Puede tenerlo por escrito o en la mente y se transmiten a través del lenguaje. Y en buena medida, el primer paso funcional en el proceso de creación, es ir llevando esos conceptos, de forma organizada, en un

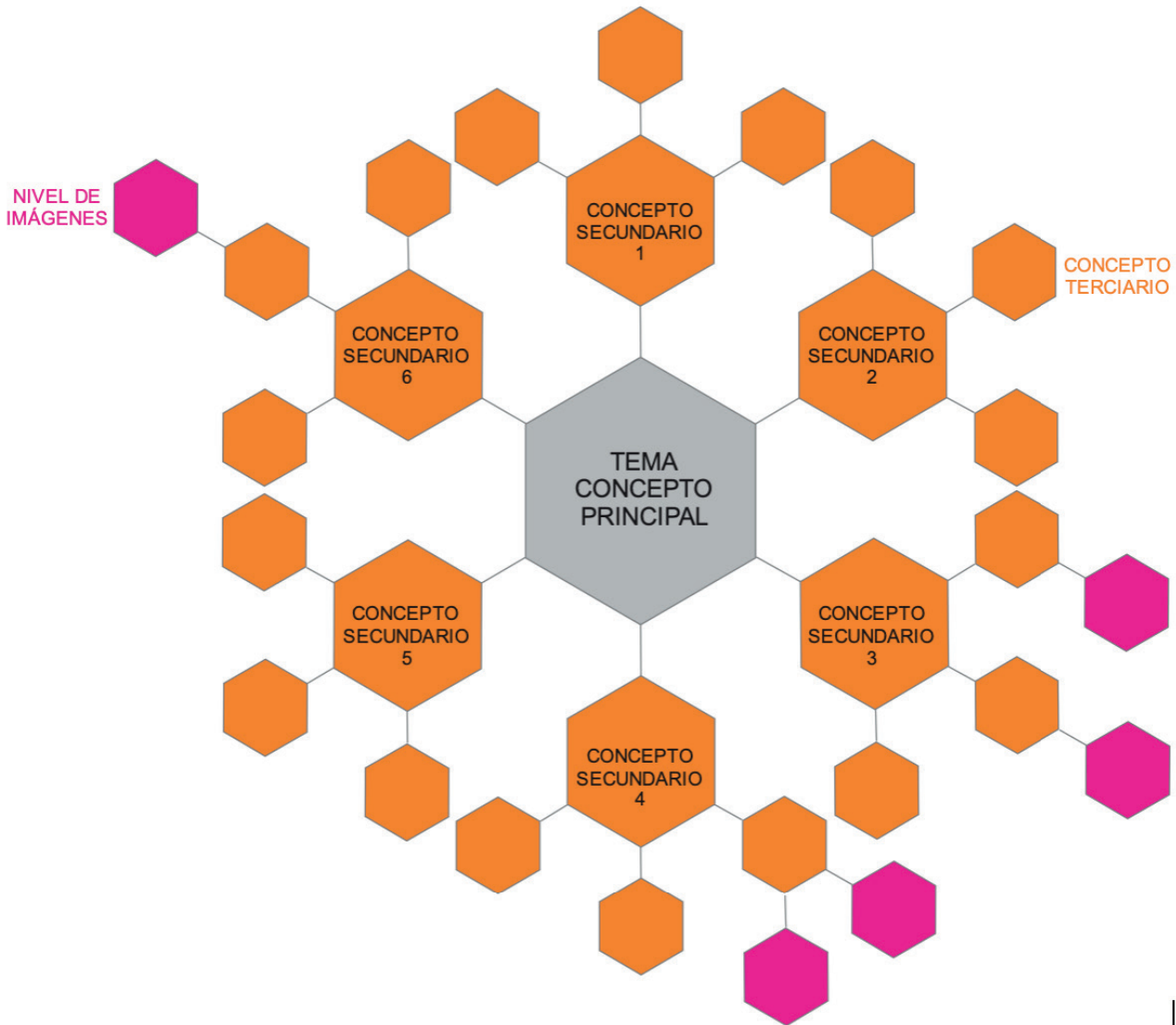
desglose primario de nuevas ideas.

Digamos que son, ideas nuevas alrededor de la idea original y principal. Hasta que al final se convierten en imágenes que “pueden” representar esos conceptos iniciales.

Su estructura tiene 4 niveles en general, pero eso es relativo al uso o poder de la imaginación del usuario. También, incluso, es posible realizar varios esquemas de estos si el usuario siente la necesidad de perseverar o profundizar más en los temas desglosados.



Aunque se recomienda llenar todos los renglones del método forzando a la mente a trabajar, también debemos tomar en cuenta que cada individuo y cada tema son diferentes, por lo que en algunos casos pueden quedar espacios sin cubrir, sin que esto signifique falta de profundidad en la conceptualización.



En primera instancia hay un hexágono, que es de mayor dimensión que todos los demás y va colocado al centro del esquema. Debido a que este hexágono central tiene 6 aristas, se sugiere que de estas deriven 6 hexágonos llamados secundarios. Y a su vez, hacia la periferia del esquema derivarán hexágonos terciarios provenientes de los anteriores, de los cuales, y por síntesis, se propone que sean solo 3 nuevos polígonos. Y al final, en otro nivel de búsqueda, en un cuarto nivel de los hexágonos, aparecen las imágenes. Ya no conceptos. De esta forma, el esquema recomienda un mínimo de cuatro dimensiones radiales de hexágonos. Los tres primeros conceptuales, derivados del mundo de las ideas y el pensamiento intelectual puro, y el final y más externo, un cuarto nivel poligonal en un nivel gráfico o figurativo.

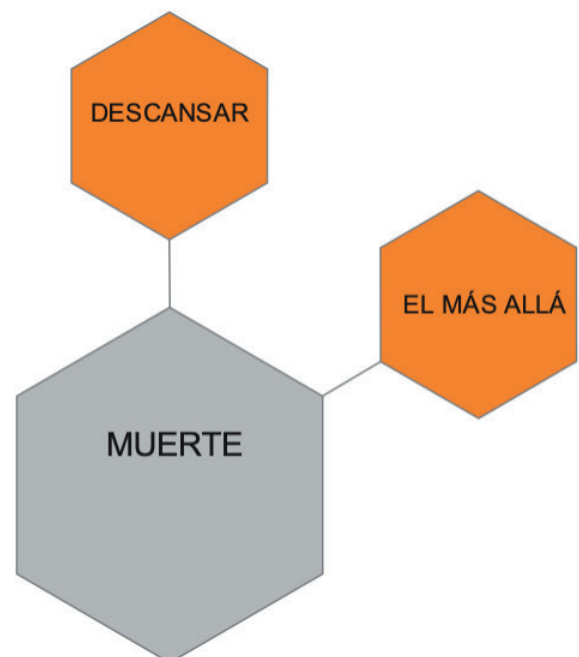
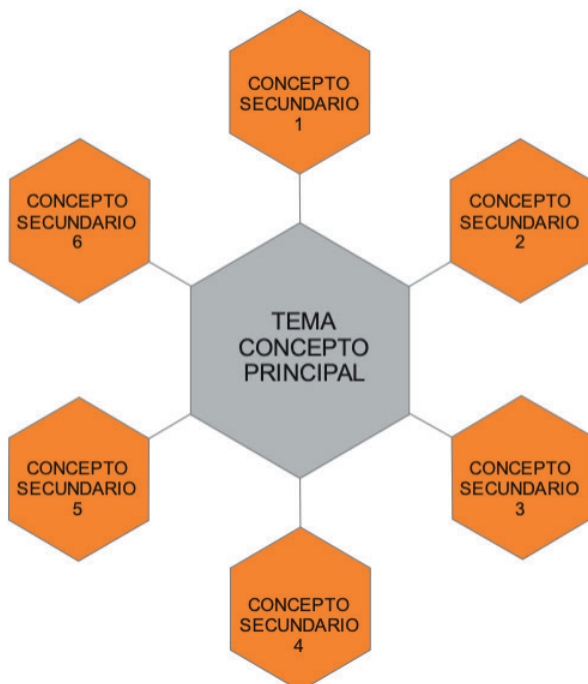
Centro del esquema / concepto general.- El concepto general en el centro del esquema de la primera etapa, no lo define solamente el diseñador gráfico. Generalmente es una construcción intelectual derivada de conversaciones y acuerdos con los clientes y/o socios. Son los clientes los que, antes de la aparición del diseñador gráfico o publicista, dominan y comprenden la problemática de comunicación que tienen. Lo idóneo es que los clientes

transmitan al diseñador gráfico o publicista estas ideas, y entre ambas partes definan una idea simplificada de lo que se busca desarrollar. Esta idea simplificada es la que se coloca al centro del esquema. Algunas veces podrá ser una palabra que englobe al todo de lo que se quiere analizar, pero en otras ocasiones puede ser una frase o hasta una definición académica. En el caso de ser una sola palabra, se asume que la interpretación de esta queda abierta al desarrollo en el resto del esquema. Por ejemplo, si colocamos la palabra MUERTE, así sin contexto, se entiende que su desglose es libre y puede ser positivo para estimular la creatividad y no cerrar opciones. En cambio, si lo que se escribe es una frase, se sobreentiende que la frase reduce las formas de interpretación del concepto. La conveniencia de esto es que enfoca mejor el problema, aunque un sobre-enfoque puede marginar las soluciones creativas.

En la definición del concepto central, siempre habrá un margen de relatividad que no es equivocado necesariamente, pues en el orden de las ideas y las imágenes, todos los resultados son aproximaciones no exactas, y esto es muy válido. Partiendo de este principio, si bien el concepto en el centro del esquema amerita conversaciones y acuerdos entre los creadores e interesados, hay que entender que es solo un punto de partida desde la visión de los autores y que, en cualquier otro momento se podrá hacer otro esquema, desde otro punto de vista.

Módulos secundarios.- Los módulos poligonales secundarios son aquellos que derivan directamente del principal, tanto en la geometría del dibujo esquemático, como en la afinidad conceptual. Nacen desde las aristas del polígono inicial, por lo tanto, siempre serán en número de seis.

Un concepto secundario es aquella idea o pensamiento asociado al concepto principal.



Es derivado de la reflexión del autor respecto al tema principal. En dicho paso lo importante es ir reflexionando sobre el tema principal y aquellos otros temas que van vinculados con él. Lo idóneo es enfocarlo desde diferentes visiones o puntos de vista, de tal forma que cada nuevo subtema sea diferente al anterior, aunque ambos derivados del principal. Esto obliga al autor a buscar opciones de interpretación.

Los conceptos secundarios satelizan alrededor del primario o principal unidos por una línea delgada. Terminan siendo subconceptos envueltos en un polígono hexagonal más pequeño que el del centro, de tal forma que haya uno en cada esquina el polígono principal. Si nos esforzamos por encontrar seis variables conceptuales del tema principal, hacemos que nuestra mente busque opciones de solución que en un sentido de libre asociación sin orden tal vez pasaran desapercibidas. Si bien es cierto que no es obligatorio o fundamental encontrar seis variables conceptuales secundarias, sí se recomienda al usuario buscar llenar el formato a partir de repasos mentales, con cierta obligación personal, en el sentido profesional o como creador, de completar esta etapa. Esto permite obligar a nuestra mente a explorar nuevos ángulos de enfoque sobre el mismo problema.

Una de las virtudes del presente método es reglar la búsqueda de opciones, de forma ordenada y consecuente, sin detrimento de la parte creativa o de mente abierta. Va quedando registro de lo analizado en el esquema, pero sobre todo en la mente del autor.

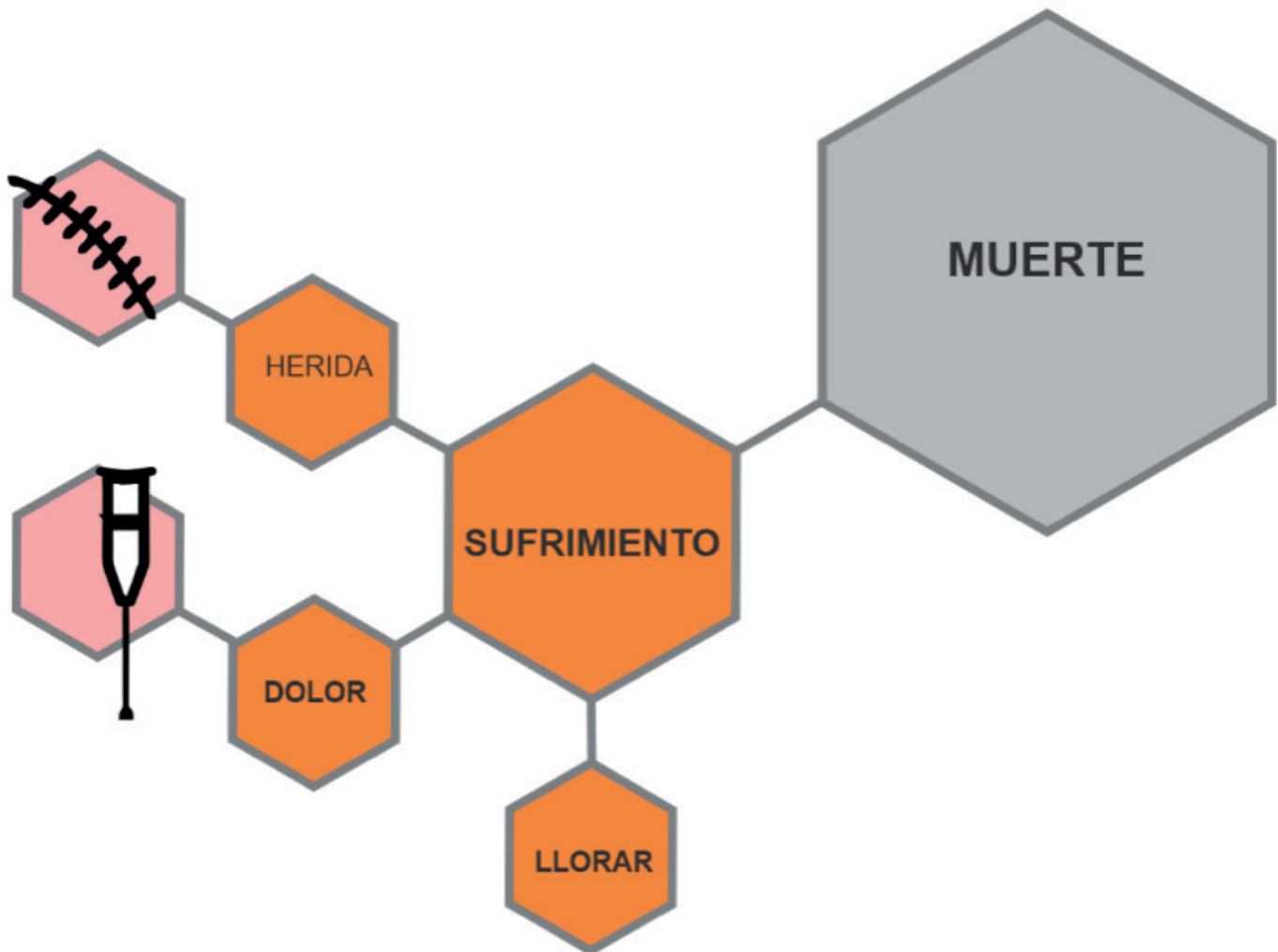
Si continuamos con el concepto inicial de MUERTE, es probable que podamos derivar de él, subconceptos tan disímbolos como DESCANSAR en uno de los polígonos, y como el ideario de EL MÁS ALLÁ en otro polígono. Ambos subconceptos es fácil ligarlos con el polígono principal, aunque para llegar a cada uno de ellos se parta de enfoques diferentes.

Vale la pena comentar que, para no complicar la lectura del esquema, se debe simplificar el subconcepto en una palabra clave o frase corta, que nos haga recordar la idea que contiene pero que no sature de información escrita el esquema.

Módulos terciarios.- El siguiente nivel de asociaciones es similar al anterior. Ahora es agregar hacia el exterior del módulo secundario, desde sus tres esquinas exteriores, tres nuevos hexágonos llamados módulos terciarios. Si del tema principal emergieron seis subtemas o conceptos, ahora la invitación del esquema es que los replanteemos, y de ellos derivemos tres variantes conceptuales nuevas en igual número de nuevos polígonos. Si partimos del ejemplo inicial de MUERTE, y de él obtuvimos el subconcepto de DESCANSO pues se suele decir, como eufemismo en algunas ocasiones o como una manera amable y espiritual de abordar la muerte que los que fallecen ahora descansan, el concepto de DESCANSO se justifica aquí. Y como se sugirió en líneas anteriores, el concepto o idea de descanso en el caso de los fallecidos proviene en cierto sentido de preceptos religioso, se puede evolucionar dicho concepto en un nivel terciario como RELIGIÓN. Entonces tendríamos una serie de ligas conceptuales que van de MUERTE – DESCANSO – RELIGIÓN.

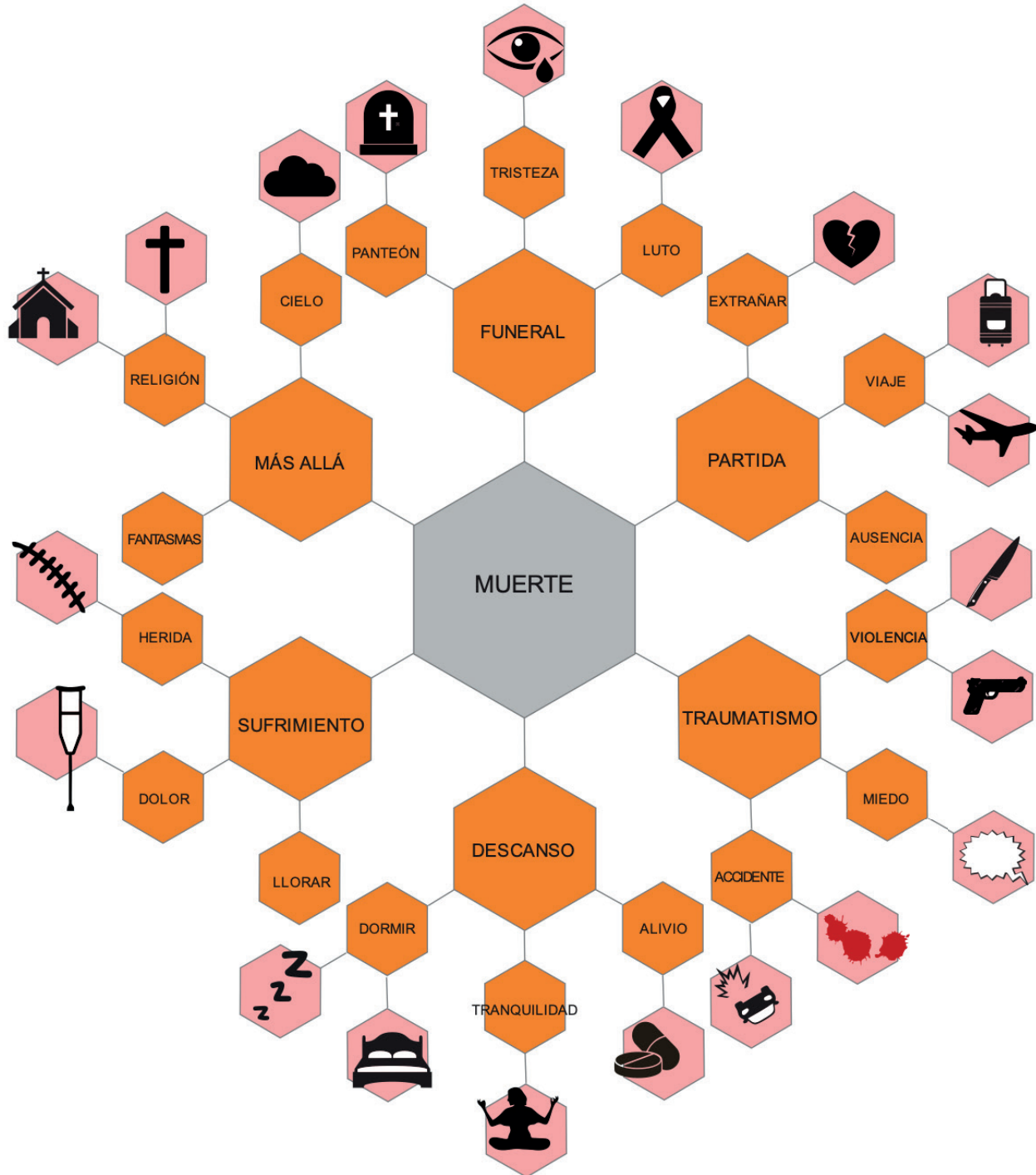
Cuarto módulo / Generación de imágenes.- Después de definir los polígonos anteriores el bagaje mental y escrito es amplio y el autor está en capacidad de empezar a imaginar las primeras imágenes del esquema, que van colocadas en un cuarto nivel exterior de polígonos.

Es decir, ahora el paso siguiente es derivar del nivel terciario de conceptos, no nuevos conceptos, sino imágenes que puedan representar esos conceptos. Los conceptos que componen el tercer nivel de polígonos de nuestro esquema también se extienden hacia afuera creando nuevos polígonos en donde no se coloca ningún texto, sino que se pretende dibujar una forma, un objeto o una imagen que represente fiel o marginalmente al concepto del que nace. Así, si tenemos la cadena MUERTE - DESCANSO - RELIGIÓN, podemos colocar el dibujo de una CRUZ.



En este cuarto nivel poligonal es importante entender que lo que se coloca en su interior es una imagen, por lo tanto, se propone que se dibuje, debido a que esto se convierte en prueba de que dicha idea es dibujable o representada mediante una imagen. Dibujar (no escribir) una silla o un zapato en este nivel poligonal cuatro, es imprescindible. Podríamos escribir la palabra SILLA, o la palabra ZAPATO, y continuar con el proceso porque ambas palabras representan algo que puede ser dibujado. Sin embargo, en algunos casos puede haber confusión si el usuario escribe la palabra SUEÑO, porque el término por sí solo no puede ser dibujable o puede ser interpretado de diferentes formas, y eso puede representar un bloqueo.

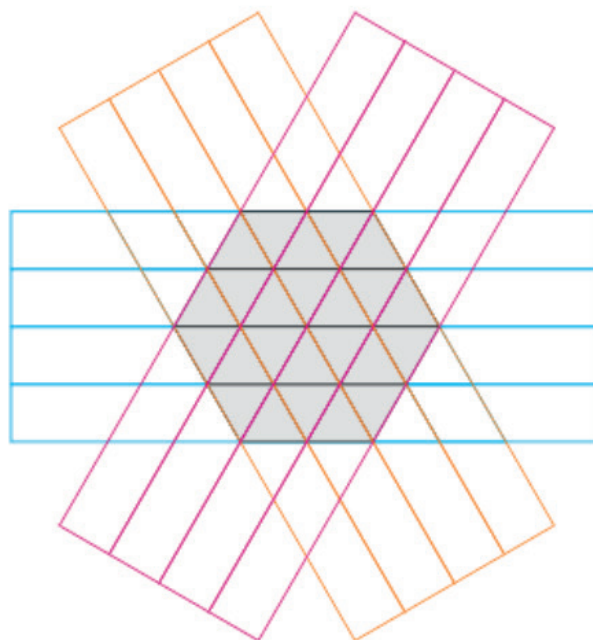
Si de cada polígono terciario derivamos una imagen, entonces obtendremos un total de dieciocho dibujos que pueden tener potencial de convertirse en el protagonista de nuestro cartel, portada de libro, o lo que estemos diseñando. Dichas imágenes son el resultado del cabildeo mental obligado que supone pasar por los tres niveles poligonales anteriores y que tienen potencial para el proyecto de diseño que se haya abordado. De esta forma, tenemos ahora un banco de imágenes para explorarlas compositiva y conceptualmente en el diseño abordado, apoyados más que nada, de la etapa dos de este proceso creativo. La siguiente imagen ilustra los posibles resultados.



Etapa 2 / Polígonos de relación conceptos-recurso

El objetivo de esta etapa es la generación de imágenes con un alto nivel de originalidad, que no sean copias o repeticiones de otras imágenes y que no sean imágenes comunes o simples donde su grado de distinción sobre otras imágenes pase desapercibida. Serán imágenes que en menor o mayor medida tienen correlación con el concepto del cual partió la etapa anterior, imágenes o gráficos consecuentes con el concepto original que el usuario plantee si se lleva con el cuidado mental que amerita el ejercicio. La materia prima de esta segunda etapa son las imágenes culminantes de la primera etapa. Ya pudimos ver que pueden ser 20 o más imágenes dependiendo del interés e insistencia de los usuarios. Dichas imágenes guardan en sí mismas esencia del concepto del cual se parte desde su módulo central, sin embargo, si bien gozan de una relación conceptual, no tiene un nivel de originalidad deseable para la mayoría de los proyectos de diseño o publicidad gráfica. Pues bien, en esta etapa es cuando las imágenes se cargan de originalidad, generando gráficos únicos, no existentes con anterioridad y dando una característica especial a nuestros diseños de tal manera que se hagan más recordables en la mente de los lectores y por lo tanto contribuir mejor en la plasmación de su mensaje específico.

Partes que lo componen.- Al igual que la etapa 1, esta segunda etapa se monta en una estructura de trazo hexagonal. Se comentaba en la etapa anterior que la forma poligonal de sus módulos era opcional, y que si el usuario lo requería de otra forma geométrica no existía ningún inconveniente. Sin embargo, en esta etapa, la forma de polígono con 6 caras es indispensable para el ejercicio pues facilita la correlación de las partes que juegan un papel en la construcción de este proceso. Dicho esto, el primer paso es el trazo de esta forma geométrica.



Para trazarlo al centro de una hoja en blanco necesitamos escuadras y un transportador. Elegimos un ancho único para cada una de las caras del hexágono y ocuparemos ángulos de 60 y 120 grados de inclinación. Cada lado se recomienda, para un uso en hojas comunes tamaño carta, con una medida aproximada entre 8 y 9 centímetros de largo, para permitir que su uso permita realizar bocetos legibles.

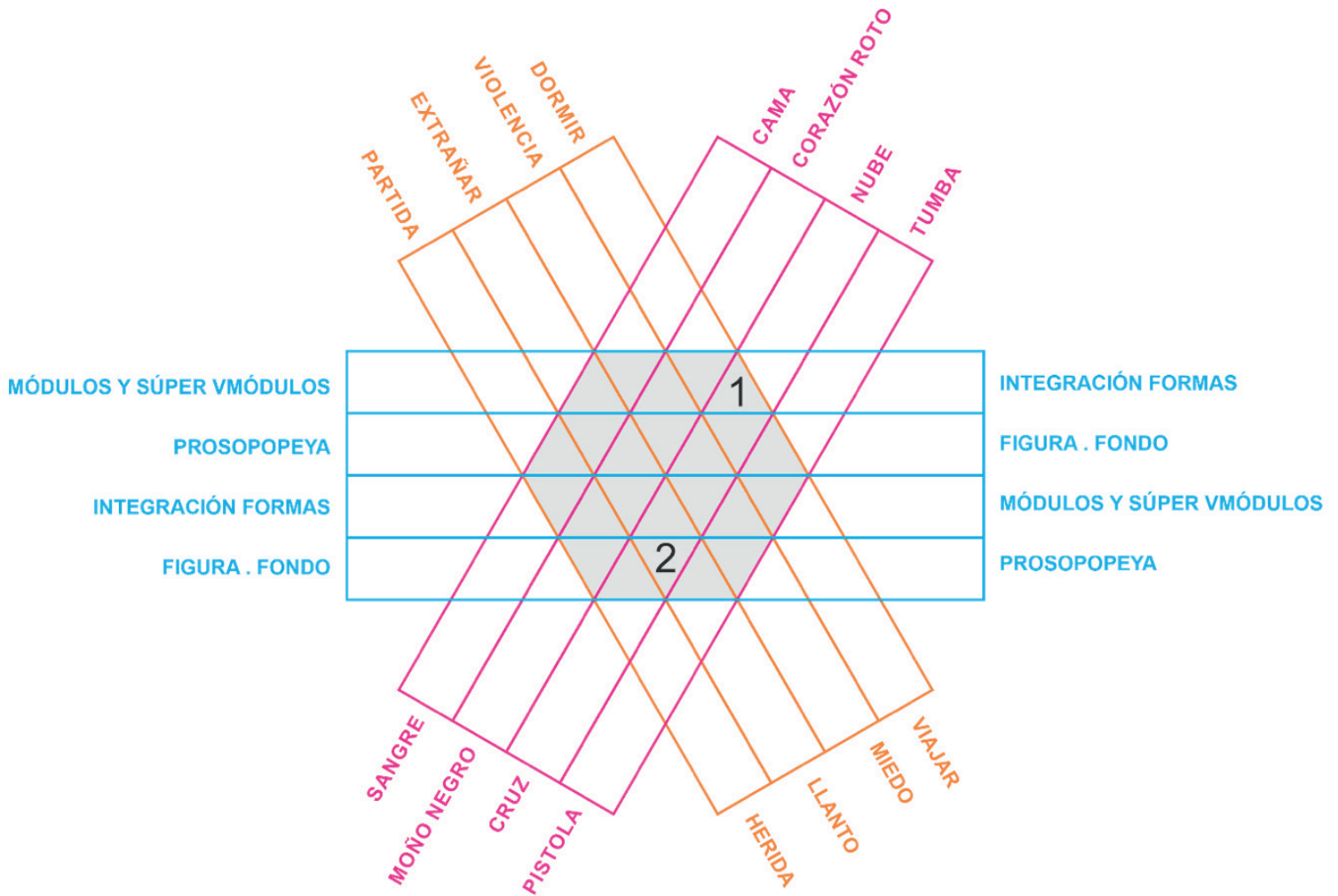
Siguiendo con el trazo, se debe segmentar dicho hexágono en cuatro partes en diagonal, desde las caras inferior, e inferior-izquierda, hacia las caras superior y superior derecha, con líneas en 60 grados como se muestra en la imagen. Dichas líneas deben extenderse un poco fuera del polígono. Es siguiente paso es una división idéntica pero invertida, con líneas con una inclinación de 120 grados, segmentando también en cuatro partes desde la cara inferior e inferior-derecha hacia arriba y cruzando las caras superior-izquierda y superior. Por último, trazamos líneas horizontales segmentando en cuatro veces nuevamente desde las caras inferior-izquierda y superior-izquierda hacia las caras inferior-derecha y superior derecha, quedando nuestro esquema como se muestra en la imagen. Y de esta forma culminamos con el trazo del esquema que nos permitirá construir nuestro proceso creativo de una forma coherente y ordenada, transformando las imágenes comunes en imágenes interesantes y originales, manteniendo su vínculo conceptual con el núcleo de la primera etapa.

Pista diagonal positiva / imágenes.- Ya con el trazo estructural completo de esta etapa dos, procedemos a nombrar cada una de sus rutas lineales. La primera ruta serían las diagonales positivas, las que suben de abajo a la izquierda y van a la derecha y arriba. Si lo imaginamos como carriles de tránsito, vemos que tenemos cuatro vías. En este eje se colocan, en los extremos de las líneas, las imágenes más relevantes o destacadas de la etapa uno. Se colocan en ambos extremos rigiendo cada una de las vías de cada lado. El usuario deberá elegir aquellas imágenes que a su criterio se perfilen mejor para construir el mensaje gráfico de su interés. Es probable que, desde el llenado del primer esquema, el creador advierta la debilidad de unas imágenes generadas y la potencialidad o fuerza de otras.

Pista diagonal negativa / conceptos.- La segunda ruta lineal es la diagonal invertida que transita de arriba a la izquierda hacia abajo y a la derecha. La forma de ordenar la linealidad de los rótulos es idéntica, sin embargo, en este renglón no se hace uso de imágenes concretas como en la pista positiva, sino de conceptos. Volvemos nuevamente a los conceptos del esquema uno, tomando los más relevantes y colocándolos en los extremos de nuestras pistas. Serán también cuatro por extremo, sumando ocho en total. Los conceptos escritos en esta pista en diagonal invertida pueden venir tanto del módulo secundario como del terciario de la etapa uno.

Pista horizontal / recursos creativos.- Por últimos, la pista horizontal se rotulará con lo que aquí denominados Recursos creativos, los cuales se explicarán más ampliamente más adelante. Dichos recursos solo se colocan de uno de los lados de dichas pistas horizontales (se sugiere que se coloquen de ambos lados, pero evitando coincidir en su propia vía, tal como se publica en la imagen) y regirán su utilización en ellas, por lo tanto, son en número de cuatro solamente e impactan tanto los triángulos normales como los triángulos invertidos.

Solo en el acto de rotular las tres pistas de nuestro esquema hexagonal, ya se está en uso de una determinada exigencia intelectual del usuario. Al momento de discriminar conceptos e imágenes para colocarlas en el gráfico, el creador está haciendo uso de su capacidad de síntesis y de jerarquización de las ideas, por lo tanto, existe una importante porción de creatividad en el proceso. Sin embargo, en términos de la construcción de las imágenes que deseamos, es en este momento donde se empieza el proceso de resolución creativa pues ya tenemos el esquema trazado y rotulado con los conceptos que necesita, quedando como se muestra en la imagen.



Recursos creativos.- Hay que decir que en este documento denominamos Recursos creativos a aquellas formas de mezclar o combinar las imágenes, de tal manera que no sean formas o ilustraciones literales copiando la realidad, sino que el resultado de esas ilustraciones sean gráficos con un alto grado de imaginación. Y precisamente los denominados recursos creativos son maneras de abordar las imágenes a tratar desde una perspectiva determinada. Por ejemplo, cuando combinamos la imagen de un plátano, con la de un teléfono, no se pretende que ambas imágenes convivan en un espacio visual, sino que construyan en una nueva imagen de original. Si lo mezclamos con el Recurso creativo de módulos y súper módulos quedaría como la imagen siguiente.



Si bien el ejemplo se hace con un solo recurso creativo, y se obtiene una imagen original, también tenemos a la mano otros Recursos creativos como el de figura- Fondo, Integración de forma, formas imposibles y otros más. Dichos recursos tienen la característica de otorgarle a las imágenes contruidas una personalidad, incluso poético, las cuales, ocupadas en el campo del diseño gráfico, se convierten en elementos muy recordables, que se fijan más tiempo en la memoria de los lectores. Y por razones como la anterior, son ejercitados en las escuelas y por los profesionales del diseño gráfico.

Cruce de Conceptos / imágenes.- En el último gráfico, donde se presenta el esquema dos de forma completa y listo para trabajar en él, podemos observar que se han colocado dos números. Significa que se ha decidido trabajar en esos dos campos de intersección, primeramente. El hexágono central presenta 24 intersecciones triples (triángulos sombreados). Cada intersección contiene información recibida de por lo menos 3 vías, a veces incluso de cada vía recibe información desde las 2 direcciones opuestas. Lo primero que debemos hacer es elegir uno de los triángulos dentro del hexágono, ya sea al azar o porque el usuario le reconoce potencial.

El usuario elige una dirección de cada vía, inicialmente de los ejes diagonales. Las que están marcadas con el número uno en el esquema, desde la vía de las imágenes tenemos dos opciones: la NUBE y la CRUZ, y desde la vía de los conceptos tenemos VIAJE y LLANTO. Si elegimos uno de cada vía, nos quedamos con NUBE - VIAJE. El reto será, con estas dos opciones, construir una nueva imagen, pero regida por el principio creativo del eje horizontal que cruza nuestro triángulo. En este caso, los recursos creativos sugeridos en el esquema son el de MÓDULOS Y SÚPER MÓDULOS y el DE INTEGRACIÓN DE FORMAS. Se puede decidir ocupar uno solo de los dos recursos y construir una sola imagen, o si se desea, buscar en dos ejercicios diferentes aplicar cada recurso creativo. Elegimos, para efecto de este ejemplo quedarnos con la asociación NUBE - VIAJE - INTEGRACIÓN DE FORMAS.

Si bien, es cierto que algunos diseñadores realizan todas estas asociaciones en su ejercicio profesional, este esquema ayuda de varias maneras a regular el proceso. En primera instancia le aplica un orden de creación más estructurado y con menos dispersión de ideas, y por otro lado mantiene en la mente del creador todas las variables que le son necesarias para construir una imagen original. Esta guía se hace más relevante cuando uno está en proceso de aprendizaje universitario o en los inicios del desarrollo profesional.

Se recomienda tomar otra hoja, numerarla con el correspondiente número 1 de nuestro esquema y proceder a la búsqueda bocetada de la imagen retomando los tres ejes elegidos. El resultado de dicha trilogía NUBE - VIAJE - INTEGRACIÓN DE FORMAS puede ser una nube en el cielo que, en su forma, insinúe la silueta de una maleta. Recordemos que la nube nos representa en este ejercicio al cielo, o dicho de otra manera, al lugar donde van los muertos, desde la cultura tradicional religiosa, y que la maleta nos representa el viaje, o la acción de ir hacia algún lado, que en este caso es el cielo mismo. No es un mensaje literal, sino sugerido y alegórico, el cual podemos interpretar según lo sugiere el creador porque se pertenece a la misma cultura y se tienen fijados valores y entendimientos similares de las imágenes, los símbolos y los signos con los que convivimos y reaccionamos de manera diaria. De la misma manera que hoy, desde nuestra cultura y experiencia actual, podemos disfrutar sin cuestionamientos de una pintura surrealista de Remedios Varo, que siglos atrás hubiera sido juzgada de otra forma.

De la misma manera, podemos pasar al triángulo con el número 2, en donde elegimos los tópicos de imagen CRUZ - concepto LLANTO - y recurso creativo PROSOPOPEYA. En una hoja nueva, rotulada con el número 2, hacemos los bocetos que contengan los elementos nombrados. Si la prosopopeya es un recurso donde se anima un objeto que no tiene vida, entonces podemos poner a nuestra cruz unos ojos, de los cuales rueda una lágrima. Así, de acuerdo nuestro concepto principal de Muerte, podemos inferir que la imagen se interpreta como el dolor que implica la muerte de alguien. Debemos aclarar que todo este ejercicio parte de un concepto genérico inicial, del cual hemos derivado por lo menos dos conceptos que también tienen cierto margen de subjetividad. Pero sabemos bien que, en el contexto de composición, alusión de texto, estilo de representación y colores adecuados, estas imágenes generadas, pueden funcionar en cualquier necesidad de comunicación visual.



Obviamente, no es necesario llenar las 24 casillas triangulares, pero se asume que la búsqueda no queda solamente en llenar dos, tres o cuatro vías, sino que se agoten muchas posibilidades. Mientras mayor sea el número de vías con sus tres conceptos, mayor será la posibilidad de encontrar una imagen que se considere convenientemente creativa y con el valor comunicacional deseado. También es muy probable que a algunos enlaces no les encontremos solución, por lo menos en los minutos que le dediquemos, y sin frustrarnos, podemos cambiar de opción. Se puede ir buscando en primera instancia aquellas que consideremos que podemos resolver más rápido y fácil. Con el calentamiento mental, puede ser que más adelante volvamos a las casillas no resueltas y ahora finalmente encontrar una variable visual conveniente. Sin embargo, sería bastante normal que en algunas casillas no encontremos alternativas que nos parezcan válidas y eso no debe de asumirse como falta de imaginación, sino más bien como parte de los márgenes de error y acierto en cualquier proceso creativo.

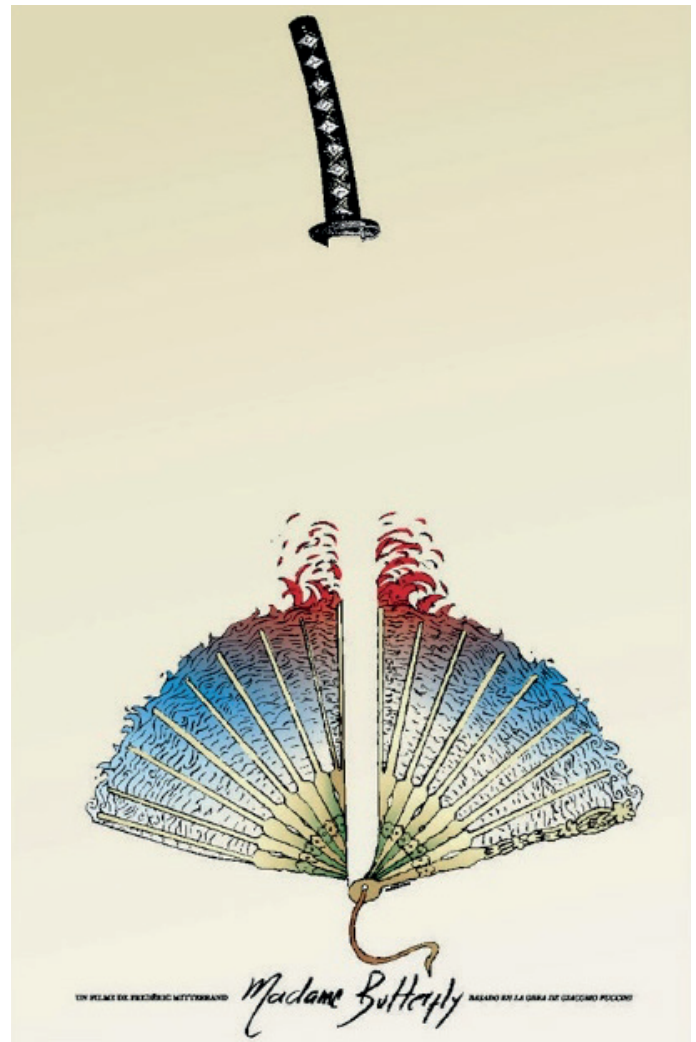
Ejemplo y Resultados esperados.- Cada uno de los pasos del presente método, no es original por sí mismo, sino más bien, su ventaja recae en la suma y el orden de estos pasos. Los estudiantes de diseño gráfico y otros creadores pueden construir imágenes con márgenes creativos por arriba del promedio, ya sea ocupando el orden metodológico en los proyectos escolares o en prácticas independientes. En mi caso particular, he practicado este sistema para resolver proyectos de diseño profesional como imago tipos, carteles, espectaculares, portadas de libros y otros, pero también lo he usado mucho para construir imágenes de proyectos personales en el marco de ilustración o arte, tradicional o digital. También me ha servido para dirigir proyectos de tesis donde conseguimos que los estudiantes no pierdan el objetivo de lo que buscamos o divaguen con enfoques no acordados o definidos con anterioridad.



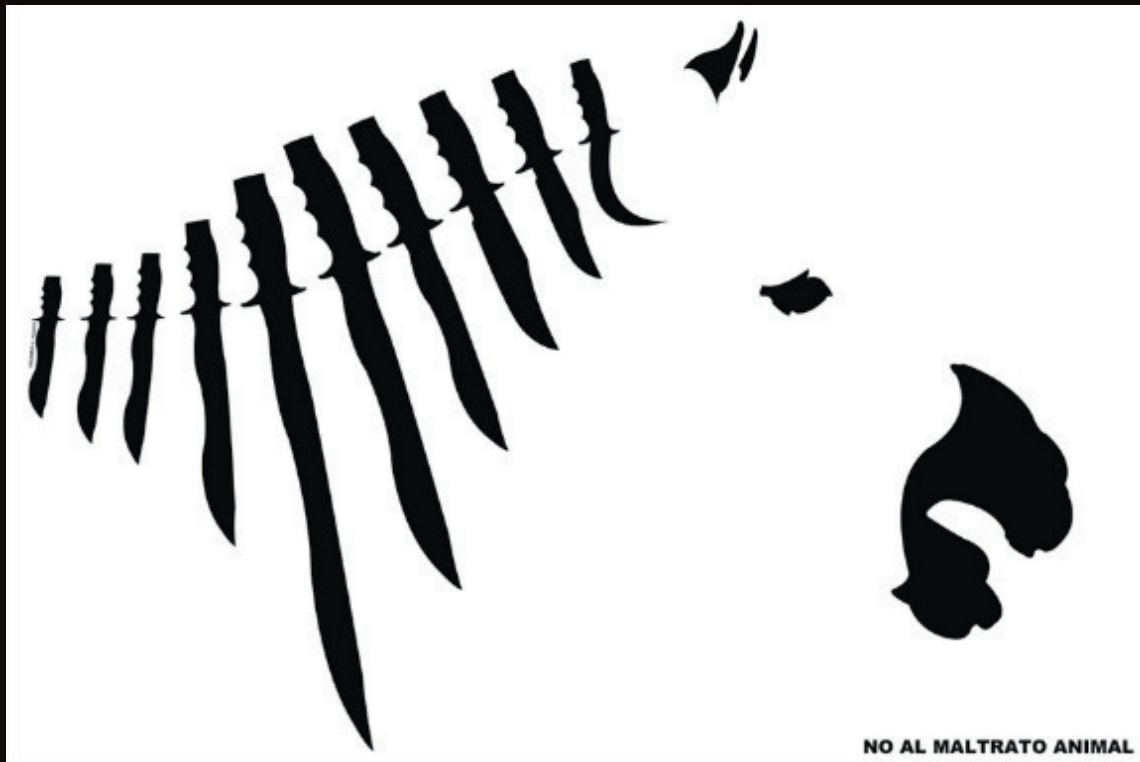
el **método abstracto - Figurativo** son elementos que toman en cuenta diseñadores relevantes en el contexto del mundo del diseño, con resultados destacados. Por ejemplo, Ricardo Ceceña, en su cartel sobre Sexo Inteligente, usa la imagen de un preservativo, para aludir al sexo y con el principio de Integración de formas, construye una pieza de ajedrez para asociarlo a inteligencia, ocupando un estilo de representación de 3D, que favorece mucho el impacto de la imagen. O el cartel de Obed Meza, de la obra clásica Madame Butterfly, en donde el abanico representa metafóricamente a la protagonista, siendo herida de muerte por una katana. Ambos interaccionando con el recurso creativo de figura - fondo. También el cartel de Eduardo Picazo hace uso del recurso creativo de figura - fondo de una manera ingeniosa. Con algunos pequeños detalles, completa la percepción de una cebra como imagen protagónica, con armas blancas funcionando como las rayas características de dicho mamífero. El espectador no deja de notar que es una imagen que denuncia el maltrato animal. En los tres carteles conviven dos imágenes o conceptos metaforizados, gestionados a través de un recurso creativo.



Ricardo Ceceña



Obed Meza



Eduardo Picazo

Si la presente metodología se usa con regularidad, no solo se obtiene un banco de imágenes potentes para nuestros proyectos de diseño o ilustración, sino que se está ejercitando nuestra mente para que procese de forma creativa, cada vez mejor. Cualquier proyecto que amerite dosis de creatividad. Si bien en el papel quedan los registros ordenados de nuestros cabildeos mentales, también en nuestro cerebro estamos construyendo surcos de conducción para encausar más automáticamente resultados convincentes por su originalidad y no convencionalidad.

Aunque en esta explicación se ocuparon unos pocos recursos creativos, tenemos más opciones que podemos explorar como las denominadas figuras retóricas, tales como las Metáforas, Hipérboles, alegorías y muchas otras más.

A partir de las imágenes originales contruidas, el usuario tendrá el reto de completar el combo que hace un buen diseño, decidiendo estilo de representación, composición, asociaciones textuales, entre otros, hasta obtener el producto final como los tres carteles mostrados.

Iniciamos el método con ideas y conceptos, ejercicios intelectuales, que vinculan palabras y significados, para ir avanzando hacia imágenes elementales, y al final con imágenes no convencionales y adecuadas para formatos comunicacionales meramente informativos o incluso persuasivos. Hasta el día de hoy, aún con las nuevas herramientas tecnológicas, el diseño gráfico es, en su mejor acepción, una construcción intelectual, que después toma forma visual en cualquier formato de diseño.