

ESTUDIOS DE DISEÑO

Planteamiento de una metodología para ejercitar la creatividad tomando como punto de partida los recursos de la semiótica visual

Revisión de experiencias dentro del curso de Ilustración

Autor: Victor Ynami

Participantes: Eduardo Tokeshi (profesor), Bianca Vásquez (alumna), Diego Galán (alumno), Dajana Guiurfa (alumna), Jessica León (alumna), Viviana Gutierrez (alumna) y Wilber León (alumno).

Resumen - Abstract

A fin de construir una metodología para ejercitar la creatividad, se plantea una revisión de las experiencias obtenidas con un primer ejercicio, dentro del curso de Ilustración, que involucra el juego con objetos.

Palabras claves

Metodología, creatividad, imagen, semántica, juego

Introducción

La enseñanza de la ilustración es comúnmente abordada desde el manejo de distintas técnicas, ya sea de forma análoga o digital. Si bien este acercamiento es tan valioso como necesario, la enseñanza de esta disciplina podría potenciarse si es que también, desde un primer momento y de forma paralela, consideramos la conceptualización de imágenes como una habilidad sujeta a ejercitarse dentro del curso. Teniendo esto presente, el objetivo a largo plazo será el de construir una metodología compuesta de varios ejercicios cortos que impulsen el desarrollo creativo de los estudiantes, con enfoque en la comunicación visual y el uso de recursos semióticos. A continuación, se detallarán las bases de un primer ejercicio así como los resultados obtenidos por los distintos estudiantes.

Ejercicio de relaciones semánticas

Este primer ejercicio fue concebido por el profesor Eduardo Tokeshi y quien escribe durante el ciclo 2019-1 para el curso Ilustración 1 de la Especialidad de Arte, Moda y Diseño Textil, e implementado nuevamente el ciclo 2020-1 para el curso Ilustración 1, horario 0513, de la Especialidad de Diseño Gráfico.

Tomando de base las portadas del diseñador Daniel Gil Pila (realizadas durante los años 1966 a 1989 para Alianza Editorial), el ejercicio de relaciones semánticas busca agilizar el proceso creativo a través del juego con objetos. Esta idea se sustenta en lo escrito por Albert Einstein, quien señalaba al juego combinatorio como característica esencial del pensamiento creativo (como se cita en Costa, 2015), y que es reiterado, a su vez, por investigadores como Joan Costa: "Toda innovación es la puesta en obra de una relación inédita entre elementos que antes no habían sido relacionados." (Costa, 2019); o por personajes como Steve Jobs: "Creatividad es simplemente conectar cosas." (Wolf, 1996). Para realizar este ejercicio, los estudiantes se enfrentan a una mesa llena de objetos y reciben la consigna de generar la mayor cantidad de conceptos a través de asociaciones de solo dos elementos a la vez. De esta manera, los objetos son concebidos como semas sujetos a multiplicarse, de acuerdo a la forma en que se relacionan unos con otros, y son capaces

así vez, de generar nuevos significados. Una vez agrupados los pares, los estudiantes deberán bautizar cada una de estas asociaciones con una palabra o frase corta que encierra el concepto mostrado. Cabe mencionar que este proceso debe darse preferentemente dentro de un espacio y tiempo determinados, con el límite de recursos que nos ofrece la mesa y registrando fotográficamente cada nueva asociación. Después de finalizado el tiempo para la creación, los profesores en conjunto con los estudiantes evaluarán si la comunicación visual ha sido efectiva, es decir, si existe una correspondencia entre lo que se muestra en la imagen con lo que se quiere decir. Es igualmente importante hacer énfasis en una correcta ejecución del registro fotográfico, por lo que se tendrá en consideración los parámetros básicos de encuadre, enfoque, manejo de luz y ausencia de ruido en la imagen.

Los siguientes resultados pertenecen a estudiantes de tercer año quienes llevaron el curso bajo la modalidad virtual durante el ciclo 2020-1. En tal sentido, estas imágenes fueron realizadas de forma asincrónica, con los recursos que cada estudiante tenía individualmente en casa y con un límite de tiempo sugerido no mayor a 5 minutos por imagen. Adicionalmente, la cantidad mínima de imágenes distintas solicitadas para este ejercicio fue de diez por cada estudiante.

La vida

Valiéndose de las posibilidades del material elegido (los palitos de fósforo) Bianca construye una secuencia que representa las distintas etapas de la vida y el envejecimiento. Para ello se vale de las formas que van resultando naturalmente del quemado para hacer una analogía con el encorvamiento del cuerpo.



Figura 1. La vida. Autora: Bianca Vásquez

Liberté

Utilizando un juego de cartas y una tijera, Diego representa gráficamente un acto revolucionario que involucra la decapitación de un rey y otros miembros de la realeza.



Figura 2. Liberté. Autor: Diego Galán

Fin de la infancia

Dos pequeñas figuras de plástico que representan conceptos opuestos: por una lado un personaje infantil, Campanita, cuya pose simula una reacción al elemento que tiene enfrente, por otro, la pistola, que a pesar de ser un juguete, ayuda a construir una nueva narrativa que vincula la violencia y la infancia.



Figura 3. Fin de la infancia. Autora: Viviana Gutierrez

Marry me.

Con la presencia de un candado sustituyendo a un anillo dentro de un pequeño cofre, Dajana construye una metáfora que es a su vez un discurso sobre el matrimonio.



Figura 4. Marry me. Autora: Dajana Guiurfa

Anorexia

La imagen de Jessica se construye en distintos niveles: por una parte nos habla de la percepción distorsionada del propio cuerpo utilizando dos tipos de copa, por otra, lo hace utilizando un celular para el reflejo, estableciendo dos realidades paralelas dentro de la imagen. Con esto último, Jessica apunta su discurso a una distorsión ligada a nuestra presencia digital.



Figura 7. Anorexia. Autora: Jessica León

Hazlo por el niño

Una cuerda rota, unida débilmente por una hebra, y la foto de un niño son los dos recursos que utiliza Diego para hablar de aquello que impide la separación total de una relación.



Figura 5. Hazlo por el niño. Autor: Diego Galán

Espiar

Utilizando el recurso fotográfico del desenfoco, Wilber genera una imagen donde el objeto plátano se vuelve un personaje. Este recurso le permite transformar la acción de pelar la fruta en una analogía con la desnudez. La cámara, por su lado, participa del misterio del desenfoco e interrumpe en la intimidad de la escena.



Figura 8. Espiar. Autor: Wilber León

Aislamiento

Para esta imagen Jessica recurre al plegado del papel y construye un volumen básico de casa. Este nuevo objeto se encuentra rodeado por un cuenco de vidrio que nos permite construir el concepto de aislamiento, muy pertinente con la coyuntura actual.



Figura 6. Aislamiento. Autora: Jessica León

En base a la experiencia con este ejercicio y el desarrollo individual de cada alumno, se ha concluido que la repetición en la búsqueda y el juego permiten que el estudiante sea consciente del universo semántico que tiene alrededor, encontrando así nuevas posibilidades para la comunicación visual de una idea. Y si bien, en un primer momento, existieron muchos acercamientos superficiales comunes, como el de violentar un objeto para representar algún tipo de "violencia", muchos de ellos fueron capaces de consolidar discursos más complejos a medida de que iban experimentando con este ejercicio.

Para el caso puntual del curso de Ilustración, este ejercicio es importante como un primer paso hacia el manejo de la retórica visual, elemento muy presente dentro de la ilustración editorial, que apunta a crear imágenes alejadas de una visión literal del texto. Para mayores referencias sobre esta última disciplina, se sugiere revisar el trabajo de los ilustradores Stephan Schmitz y Pawel Kuczynski. referencias sobre esta última disciplina, se sugiere revisar el trabajo de los ilustradores Stephan Schmitz y Pawel Kuczynski.

Punto de partida del trabajo

El punto de partida que dio origen a este ejercicio, son las portadas de Daniel Gil Pila (1930 - 2004), diseñador gráfico español, autor de más de cuatro mil cubiertas para Alianza Editorial y conocido referente del diseño gráfico español del siglo XX. Las portadas elegidas ilustran la idea de asociación visual con la que se trabajó para el ejercicio, que buscaba fomentar la capacidad de crear ideas visuales en el menor tiempo, y que los alumnos puedan desarrollar esa agilidad

mental que les permita obtener una imagen inmediata y, de contar con el tiempo, recurrir a técnicas más complejas. Como se documenta en algunas entrevistas realizada a Gil, quien muchas veces por el poco tiempo que le daban, le tocaba resolver el concepto con los objetos que tenía a la mano. Aquí se adjuntan algunas portadas bajo esta mecánica.



Figura 7. portadas de Daniel Gil Pila (1930 - 2004)

Referencias

Costa, J. (2019). La Forma de las ideas. Experimenta.

Costa, Joan. (2015). Creatividad, invención e innovación. Revista Aportes de la Comunicación y la Cultura, (19), 27-30. Recuperado en 29 de junio de 2021, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2306-86712015000200004&lng=es&tlng=es.

Wolf, G. (1996, 1 febrero). Steve Jobs: The Next Insanely Great Thing. Wired. Recuperado en 29 de junio de 2021 de <https://www.wired.com/1996/02/jobs-2/>

Spears, L. (2020). The Logic Behind Logo Simplification. <https://www.bluetext.com/logo-simplification/>