

EL CARTEL CONCIENTE

DG. Sebastián Eduardo Condado Picazo, eduardo.picazo@gmail.com / eduardo@picazo.mx
Universidad Anáhuac Cancún (UAC), México

RESUMEN

Inmersos en temas de problemática social, debido a la ignorancia y falta de conciencia en diversas situaciones en nuestro país, como la impunidad, la violencia intrafamiliar, la violación de los derechos humanos, etc. La organización Escucha mi Voz, ha desarrollado proyectos de participación ciudadana mediante colecciones itinerantes de carteles expuestos en el país para llevar mensajes educativos al mayor número de personas posible en diferentes sitios, generando una nueva visión a la situación que se vive en México.

Objetivos Diseñar un cartel que comunique adecuadamente el tema para entrar en la selección nacional y se incluya en el catálogo, así como en la exposición itinerante.

Métodos

- Investigar el tema social a tratar.
- Aprender el proceso de la retórica de la imagen para el desarrollo de un concepto.
- Conocer el proceso de abstracción mediante la síntesis gráfica.
- Ejecutar un proyecto de diseño de cartel que cumpla con los objetivos.

Medios

- Impartición de conferencias en las universidades por expertos del tema social.
- Visitas pertinentes a los sitios que tengan como atmósfera el tema.
- Investigación iconográfica.

Resultados

De todos los proyectos desarrollados siempre se ha tenido la satisfacción de tener alumnos seleccionados para la exposición internacional itinerante.

Conclusión

La dirección del proyecto es eficaz, puesto que de miles de proyectos que recibe la organización es aceptado uno o varios.

INTRODUCCIÓN

Inmersos en temas de problemática social, debido a la ignorancia y falta de conciencia en diversas situaciones en nuestro país, como la impunidad, la violencia intrafamiliar, la violación de los derechos humanos, etc. La organización Escucha mi Voz, y la Bienal Internacional del Cartel en México, han desarrollado proyectos de participación ciudadana mediante colecciones itinerantes de carteles expuestos en el país para llevar mensajes educativos al mayor número de personas posible en diferentes sitios, generando una nueva visión a la situación que se vive en México y todo el mundo.

Dentro de los planes de enseñanza aprendizaje de la universidad, el sentido humano es un factor de vital importancia para el desarrollo del estudiante, pues finalmente el objetivo es tener egresados profesionales íntegros que generen aportaciones importantes a la sociedad donde interactúan, por éste medio, el diseño gráfico toma una fuerza importante en la comunicación de los mismos, pues con un proyecto realizado adecuadamente y desarrollado bajo un método efectivo, se puede abordar cualquier tema cumpliendo con los objetivos determinados.

El objetivo de éste documento es explicar el desarrollo de un proyecto de diseño llevado a cabo mediante el proceso retórico como base de una metodología para la obtención de un concepto para la creación de diseño de un cartel, aunado al método creativo experimental mediante el diagrama de Ishikawa como detonador de recursos gráficos que posteriormente se aplicará teniendo como guía las figuras retóricas de la imagen obteniendo así un diseño final original, que cumple eficazmente con los niveles creativos, comunicativos y perceptivos que exige cada proyecto.

Se concluye con la presentación de casos de éxito que demuestran la efectividad de este proceso y que no solo han cumplido con sus objetivos sino rebasado expectativas al ser expuestos en diferentes países.

Objetivos de aprendizaje

Gracias a la realización de un proyecto de diseño mediante un proceso adecuado, el alumno obtendrá los conocimientos necesarios y desarrollará las habilidades idóneas para la creación de un proyecto bien argumentado.

Con un sustento de investigación como base para la experimentación, el alumno genera el mensaje que finalmente será ejecutado bajo la técnica más apropiada para el cumplimiento de los objetivos comunicativos del mismo, y así, finalmente diseñar un cartel de alto nivel que comunique adecuadamente el tema a tratar para cumplir con sus objetivos comunicativos ante la sociedad, buscando también, entrar en una selección nacional siendo incluido en el catálogo de colección de muestras, así como en exposiciones internacionales itinerantes.

Método

- Determinación del tema social a tratar y sus variantes.

Aplicación del proceso retórico para el desarrollo del proyecto.

El proceso retórico consta de cuatro fases que construyen el método adecuado para la obtención del concepto a desarrollar.

1.- Intellectio

Proceso mediante el cual el alumno desarrolla una investigación exhaustiva del tema, consta de la documentación de contenidos diversos referentes al tema, que pueden ser desde simples definiciones hasta publicaciones completas, añadiendo también una colección iconográfica además de una compilación de audiovisuales que amplíen el panorama del tema a desarrollar.

Por otro lado el alumno realiza visitas pertinentes a los sitios más convenientes, asiste a congresos, simposios o pláticas que lo ayuden a comprender mejor el tema, genera entrevistas y se sumerge lo que más puede en el área de interés para obtener las mejores respuestas que den base a un proyecto de diseño más completo y comprensible.

2.- *Inventio*

En ésta fase el alumno analizará la información que ha recopilado, con base en su lógica, conocimientos previos en sus cursos paralelos y anteriores, y experiencias de vida, que darán pie a una discriminación de información y posteriormente seleccionará objetivamente el contenido más significativo para su proyecto, será puntual en la elección del auditorio al que se va a dirigir y así definirá el argumento del mensaje que querrá transmitir.

3.- *Dispositio*

En esta fase el alumno dispondrá de los elementos que ha seleccionado para el desarrollo de su proyecto, realizará una síntesis, resúmenes, escritos, frases y pensamientos que darán comienzo los conceptos referentes o pensamientos mediáticos para la elaboración de un mensaje adecuado al auditorio específico.

4.- *Ellocutio*

En ésta fase el alumno desarrollará el diseño, comenzando con un proceso de experimentación con base al sustento obtenido anteriormente, inicia el proceso de bocetaje, es en ésta donde se inserta el diagrama de Ishikawa como proceso creativo experimental para generar aún más posibilidades de solución visual mediante los recursos gráficos seleccionados y resultantes del dispositivo:

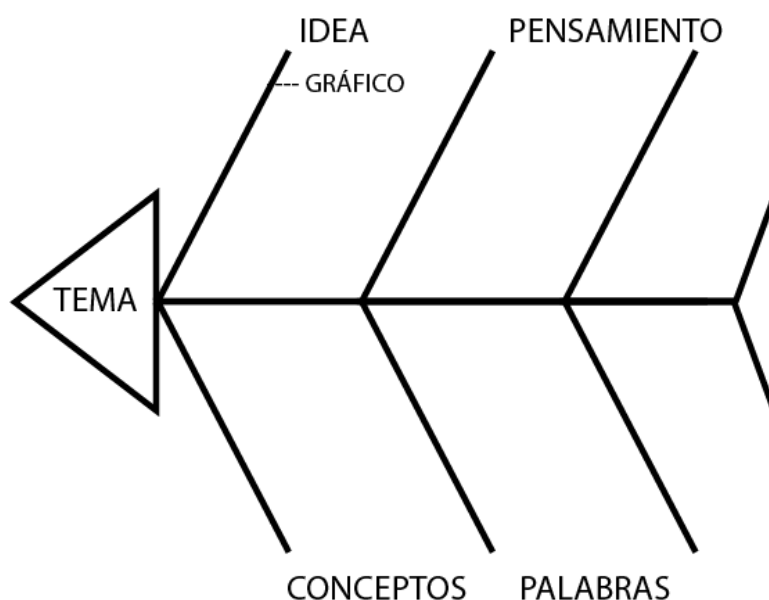


Fig 1. Diagrama de Ishikawa adaptado a las necesidades de un proyecto de diseño.

La forma de vaciado de información en el diagrama es la siguiente:

En la cabeza el alumno anotará el tema a tratar, en las líneas diagonales (espinas) es que se hacen las anotaciones de esas ideas, y en la parte inferior de cada una y en forma de lista, el nombre de un elemento gráfico referente al concepto que podría servir como recurso de imagen representativa para su ejecución en el diseño final.

Posteriormente el alumno realiza un cuadro de pertinencias, donde se grafican todos los conceptos referentes para obtener un banco de imágenes que se mezclarán generando así un elemento original e inexistente que pueda fungir como imagen central del cartel, logrando ese elemento diferenciador y persuasivo que marcará el nivel de la imagen.

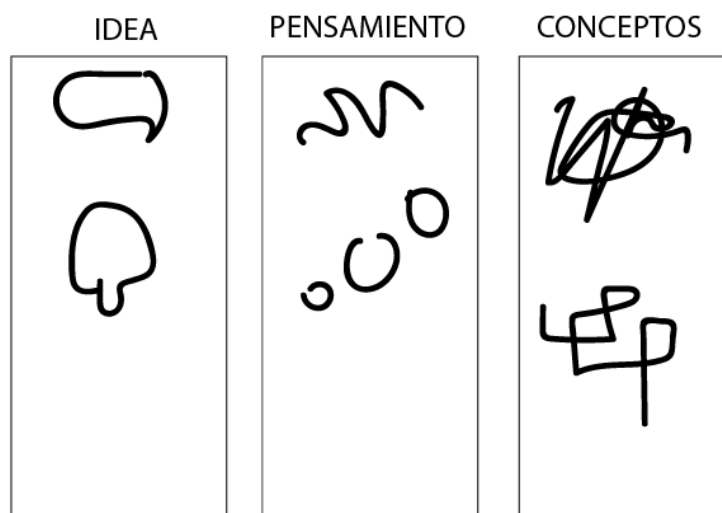


Fig 2. Ejemplo de un cuadro de pertinencias.

Una vez que el alumno ha vaciado un sin número de referencias gráficas comienza a mezclarlas para comenzar el proceso de experimentación, obteniendo varias propuestas de imágenes diferentes y sugerentes, obtenidas de un proceso de bocetaje que finalmente fungirá como principal y eje central de su proyecto, y una vez que se tiene, se define bajo que figura retórica se va a desarrollar, ya sea la metáfora o la sinécdoque (por decir algunas), que impulse el aspecto creativo del cartel buscando un nivel perceptivo adecuado para el espectador o auditorio que reciba este mensaje, lo interprete y lo entienda eficazmente.

Una vez que el alumno tiene definida la imagen final bajo la figura retórica elegida, se hace la búsqueda de la técnica más apropiada según su nivel comunicativo partiendo desde una síntesis gráfica por medio de la alta abstracción, hasta una imagen realista que bien pudiera ser desde una ilustración tradicional o digital, hasta la maquetación misma para una fotografía realista.

Medios

- Impartición de conferencias en las universidades por expertos del tema social.
- Visitas pertinentes a los sitios que tengan como atmósfera el tema.
- Investigación iconográfica.

Resultados

De todos los proyectos desarrollados en el aula siempre se ha tenido la satisfacción de tener alumnos seleccionados para las exposiciones y diversas publicaciones digitales e impresas.

Este método no solo se ha ejecutado en proyectos de cartel sino en otros como el diseño de marca, ilustración o editorial, obteniendo proyectos con un alto nivel y ejecutados en la realidad fuera de la universidad.

Casos de Éxito



*fig. 3. NO+VIOLENCIA INTRAFAMILIAR
Denise Reyna*



Fig. 4. VENCER LA IMPUNIDAD
Ricardo Fortis

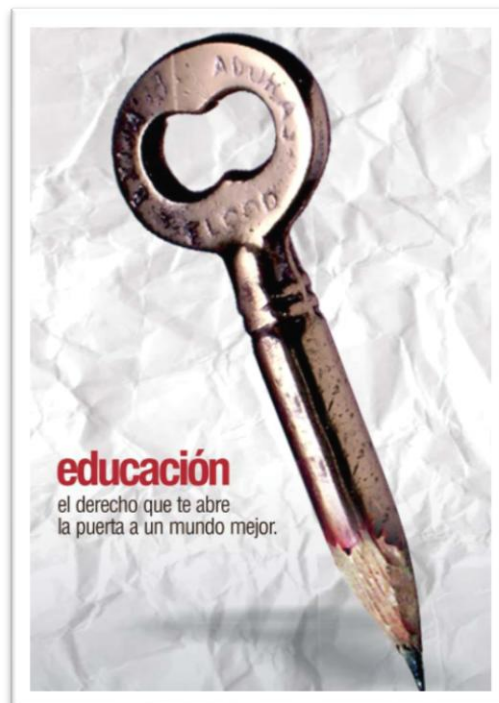


Fig. 5. DERECHO A LA EDUCACIÓN
Juan Carlos Campusano



*Fig. 5. DREAM.
Ricardo Gaspar*

CONCLUSIÓN

Como conclusión tenemos que el proceso llevado a cabo en el aula genera los resultados esperados, puesto que, mediante el proceso retórico, el alumno desarrolla de manera muy completa una investigación que argumenta el sustento de un proyecto de diseño y, por otro lado, bajo el proceso del diagrama de Ishikawa, el alumno experimenta una forma diferente para generar imágenes sin llegar a la recurrencia.

Gracias a esta implementación en la forma de trabajo con el alumno él se ha podido participar en distintos proyectos de talla internacional.

BIBLIOGRAFÍA

ESQUEDA, R., *El juego del diseño*. 2a ed. México: En- cuadro-Designio, 2004.

RIVERA, A., *La retórica en el diseño gráfico*. México: En- cuadro-EINBA-U. Intercontinental, 127 págs., 2007.

BERGER, John., *Modos de ver*. Gustavo Gili 2011.

www.bienalcartel.rg

www.escuchamivoz.org