
Resumen: Este proyecto surge desde el análisis de la práctica creativa de clase, desarrollada junto a un grupo de aspirantes a diseñadores que cursaron la asignatura de taller proyectual en el ciclo de nivelación universitaria durante la etapa de pandemia. Se establece una lectura de las múltiples miradas con las que abordaron los problemas planteados, quienes aún no poseen una formación en aspectos fundamentales dentro del campo del diseño gráfico, relacionados con la forma, la estructura, el color, el movimiento y otras categorías a las que recurrimos al momento de diseñar. Ante la falta de experiencia en estos contenidos, el trabajo se centró en la generación de ideas, a partir del conocimiento de ciertas metodologías de diseño, principalmente, deconstruyendo el método proyectual propuesto por Bruno Munari. Considerando que las clases se dictaron de manera virtual y que, por las condiciones sanitarias, en muchas ocasiones era complejo proveer otro tipo de materiales para la realización de proyectos, los elementos cotidianos, que se encontraban al interior de las viviendas sirvieron como recurso para enlazar una propuesta conceptual, junto a los materiales y los procesos para la construcción de ideas reflexivas, en las cuales la definición de significados, amparados en metáforas, permitieron establecer soluciones gráficas, que entre otros soportes, se visualizaron a través de carteles. Los procesos de investigación, ideación, bocetaje y elaboración se desarrollaron de manera paralela a los momentos de exploración, tanto para la generación de una propuesta teórica, como en la resignificación de los materiales, posibilitando la construcción de imágenes utópicas y nuevas narrativas visuales.

Palabras clave: mirada - metodologías de diseño - método proyectual - imágenes utópicas - collage.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 201]

^(*) Doctora en Diseño (PhD) Universidad de Palermo. Magíster en Diseño Gráfico Digital, Magister en Docencia Universitaria, Diseñadora Gráfica Publicitaria. Docente de la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato. ad.larrea@uta.edu.ec

Introducción

Los conceptos de mirada y estética articulados al diseño

El término mirada está vinculado directamente con el campo de la estética, Florenne (en Souriau, 2010, p. 786) señala que “la mirada es uno de los componentes fundamentales de las artes plásticas, que son artes de la vista. La mirada no es solamente un acto sensorial, mirar no es solamente ver”. En el acto de mirar intervienen múltiples factores como la inteligencia, la comprensión y la propia sensibilidad, así como el juicio que está determinado por la intencionalidad con la que se mira.

El autor de una pieza creativa mira previamente ciertos modelos y descompone los elementos: contornos, formas, texturas o colores, que podrían servir de referencia para su producción. Sin embargo, quien observa la obra terminada, incluye en su mirada toda clase de elementos subjetivos, como apreciaciones o correspondencias que surgen desde su bagaje cultural, de este modo, la mirada del observador sobre un diseño no será la misma que aplicó en este su creador, pues, la mirada es siempre un constructo personal y único. También, cuando se hace referencia a la mirada se prolonga el término hacia variantes, incluso, metafísicas, que nada parecerían tener que ver con la realización de una propuesta visual o creativa. Pero, lo cierto es que, esa mirada interior o el proceso de reflexión o de vuelta sobre uno mismo, incluso está presente en el proceso de proyectación. Por consiguiente, se busca alinear ciertas formas de trabajo que cubran los aspectos puramente técnicos de una disciplina, pero al mismo tiempo interviniendo toda clase de juicios estéticos preconcebidos para nuestra creación.

En este caso, se hace referencia a una visión personal de experimentar o comprender la realidad. “Se trata de una actitud mental que interviene en la realización de la obra” (Souriau, 2010, p. 1069). Bajo esta noción se resalta aquello a lo que queremos dar importancia. En muchas ocasiones los valores objetivos, relacionados con contenidos conceptuales, materiales o procesos son los que sobresalen en nuestra visión creativa, pero en otros momentos, lo que se siente, piensa, comprende o significa un determinado elemento, es lo fundamental en nuestra obra. De este modo, se define un modelo creativo de trabajo que se ajuste a cada caso, a la visión específica que se decide aplicar sobre ese proyecto.

Siempre que se desarrolla una propuesta de diseño, esta inicia al establecer un método de trabajo. Es necesario saber proyectar, por tanto, se debe descartar la idea de pensar artísticamente concentrándonos en una sola propuesta, sin examinar, previamente, que avances se han realizado en ese campo. Es necesario conocer los procesos y los materiales con los que se ha trabajado y de esta manera encontrar una solución óptima al proyectar.

Establecer una metodología para el desarrollo de un diseño es una tarea que cursa primero por definir si nos referimos al diseño como un verbo, un sujeto, o un adjetivo, es decir, si pensamos en el acto de diseñar, en el resultado del proceso, o en una característica de los objetos que han pasado por ese proceso. Según Frascara (2000), si se considera una profesión en la cual su designación incluye un vocablo que describe al mismo tiempo la actividad, el fenómeno y el objeto, no puede esperarse que los límites se comprendan sobre la sola base de su nombre.

Por esta razón “el diseño como actividad no se justifica a sí mismo ni puede comprenderse a partir de la autorreferencia, sino a partir de su articulación con la sociedad en la que desarrolla su labor” (Pedroza et al., 2013, p. 16). Para Valdés de León, el diseño puede definirse “como un proceso de programación racional que, a partir de un acto de lenguaje, conduce a la producción industrial de bienes y servicios (Valdés de León, 2010, p. 195). En el caso de este artículo se hace referencia al constructo social en el cual el ser humano diseña. Por esto, si se observa al diseño como un proceso social se comprende que la creación de una metodología no debe centrarse solo en el objeto a ser diseñado, sino también en el usuario, siendo este un componente importante en el proceso de diseño.

El proponer una metodología de diseño resulta útil, pues se intenta organizar el proceso a seguir para la obtención de un resultado que no solo debe ser funcional, sino que además debe guardar criterios estéticos y cautivar a un público.

De ahí la necesidad de presentar una propuesta integradora que sume diversos métodos en cada etapa del proceso de diseño, partiendo desde una estrategia que vincule el proceso constructivo en sí. Generalmente se observa al diseñador como un personaje que potencia la práctica, no obstante, esta actividad práctica no se contradice con el proceso reflexivo e investigativo, por ello, al definir una metodología para trabajar en el campo del diseño hay que responder a estos dos momentos: el investigativo y el proyectual del diseño.

Desarrollo

Varias miradas para un solo objetivo

Diversas propuestas metodológicas se han desarrollado en función de facilitar el trabajo del diseñador. El *Design thinking*, *design sprint*, *servicie design*, son algunas de las metodologías en las que tener al usuario en el centro del proceso es una prioridad. Todos estos modelos de trabajo se sustentan en el testeo de cada una de las fases del proceso de diseño. De esta manera se obtiene una visión completa de cómo ha de ser diseñado un producto o servicio con mayores garantías de éxito.

Richard Buchanan, diseñador estadounidense y uno de los creadores del término *Design Thinking*, considera que el diseño surge de un diálogo entre los deseos del diseñador frente a las expectativas de los de usuarios (Buchanan, 2001). Sobre este mismo tema Tim Brown (2019) señala: “Podemos pensar en ello como inspiración, el problema u oportunidad que motiva a buscar una solución; ideación, el proceso de generar, desarrollar y testear ideas; e implementación, el camino que lleva desde la sala de proyectos hasta el mercado”.

Esta metodología de diseño se enfoca en el trabajo colectivo para la generación de ideas creativas, al contrario de lo que se piensa sobre quienes desarrollan contenidos artísticos, a quienes se les reconoce como personajes que destacan en la individualidad, este método busca impulsar la creación colectiva, reconociendo las potencialidades de cada miembro del equipo.

El *Design Thinking* es una manera de resolver problemas reduciendo riesgos y aumentando las posibilidades de éxito. Empieza centrándose en las necesidades humanas y a partir de ahí, observa, crea prototipos y los prueba, consigue conectar conocimientos de diversas disciplinas (psicología, sociología, marketing, ingeniería) para llegar a una solución humanamente deseable, técnicamente viable y económicamente rentable (...) se basa en la observación de la conducta humana respecto del producto para luego llegar al desarrollo de este (Serrano y Blázquez, 2015, p.17,18).

El *Design Thinking* es una de las metodologías de diseño más utilizadas en los últimos años, sin embargo, existen desarrollos previos que sustentan este tipo de trabajo y otros similares. Dicho esto, es preciso recordar que para proyectar en este campo es necesario utilizar un método que ayude a resolver un problema.

Por otra parte, Munari (2016) en su texto “Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual” realiza un símil entre la práctica de diseño y el paso a paso de una receta de cocina. Dice Munari que, en ocasiones, las instrucciones presentes en un libro de cocina son muy superficiales, para las personas familiarizadas con esta práctica, o presentan instrucciones más pormenorizadas en cada paso, para quienes no tienen tanta práctica, algunas veces incluso se incluyen recomendaciones sobre herramientas que puedan potenciar el resultado final. En otros términos, el método proyectual se constituye en una serie de operaciones necesarias que persiguen una secuencia lógica dictada por la experiencia.

Es decir, la finalidad de este método es conseguir un resultado óptimo con el mínimo esfuerzo, comprendiendo que su secuencia de pasos no es definitiva, que se puede modificar si se encuentran parámetros objetivos que influyan en el proceso. Ahora bien, esto depende de la creatividad del proyectista quien, al momento de utilizar el método, descubre algo para optimizarlo. “En consecuencia, las reglas del método no bloquean la personalidad del proyectista, sino, que, al contrario, le estimulan al descubrir algo, que, eventualmente, puede resultar útil también a los demás” (Munari, 2016, p. 17).

El método proyectual establece una secuencia de operaciones que surgen de los valores objetivos con los que un creativo recrea su obra. El reconocimiento de estos parámetros objetivos se convierte en las herramientas con las cuales los proyectistas trabajan.

Consecuentemente, bajo esa óptica se articularon los contenidos de la asignatura de “Taller Proyectual”, dictada a los estudiantes del ciclo de nivelación, previo su ingreso a la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Técnica de Ambato (UTA), Ecuador. Aunque no es una asignatura nueva, este taller tuvo una dinámica diferente en ciclos pasados debido al desarrollo de clases en modalidad virtual derivado de la pandemia del Covid-19. En este artículo se analizan algunos resultados de las experiencias creativas durante el ciclo académico octubre 2021-marzo 2022, limitado en torno al uso de materiales comunes para la práctica del diseño y en el que se priorizó la utilización de objetos que se encontraban al interior de las viviendas, que vistos desde una óptica diferente fueron la base para la construcción de varias propuestas gráficas.

El Taller Proyectual y el uso del método proyectual desde la virtualidad

Bajo las premisas de rastrear provocadores visuales, es decir, elementos que se conviertan en detonantes para la producción gráfica a partir de la asociación metafórica de diversos conceptos, se plantean una serie de ejercicios creativos que impulsen el lenguaje personal visual, pensando antes de mirar, para posteriormente mirar previo a proyectar. El primer paso en este proceso es comprender a qué se hace referencia cuando se habla de un proyecto de diseño.

Un proyecto, de forma general, es la intención de realizar algo a partir de un estudio preliminar, por tanto, inacabado, del cual surge una obra que es el resultado final. Es una anticipación a un acto consumado dentro de un marco de tiempo delimitado. De igual manera, un proyecto en el campo gráfico se consolida por medio de un esbozo preparatorio (que puede ser teórico o visual), se materializa sobre un soporte, generalmente papel y a partir de esta etapa el proyecto deja de ser especulativo, pues el esbozo se convierte en el primer nivel de organización de una obra visual.

Lenin (2010) manifiesta que “en dibujo, el proyecto es el trazado primario de la obra, que encuentra, por medio de una geometrización sobre un plano, el equivalente gráfico de un punto, una línea, reales” (Lenin, en Souriau, 2010, p. 915). En efecto, la práctica proyectual permite que los estudiantes desarrollen su capacidad de archivar imágenes mentales claras que a posterior las utilizarán para la realización de sus obras. Estas imágenes mentales pueden llegar a ser tan precisas que parecería tenerse el referente físico frente a uno. Así, un creativo en el campo visual se convierte en un visionario porque transfigura, enriquece y completa lo real con la fuerza de su imaginación (A. Souriau, 2010).

Entonces, del problema a la solución, se recorren y adaptan los pasos propuestos por Munari. Se establecen los elementos del problema, se recopilan los datos, se analizan estos datos, surgen los primeros bocetos, las primeras ideas, asociadas a la creatividad, se conoce y se experimenta con diversos materiales y tecnologías, se elaboran las maquetas, se verifican estas propuestas, se establecen los dibujos constructivos o la ficha de resumen previo a la elaboración, para, finalmente mostrar una solución.

En el caso del taller proyectual dictado en la UTA, los resultados proyectados por los aspirantes a la carrera de diseño gráfico son, necesariamente, composiciones visuales, que bajo diversas técnicas (entre las que prima el collage) abordan diversos temas relacionados con el concepto principal de este artículo, es decir, la mirada, pero amparados en una estética contemporánea.

Si bien, el uso del término estética surge a mediados del siglo XVIII cuando Baumgarten recurre a este para designar el análisis científico y filosófico del arte y la belleza que se encuentra contenida dentro de una obra (Souriau, 2010) bajo este planteamiento, que proviene del pensamiento moderno europeo y la razón ilustrada, la estética permitiría la reflexión sobre las categorías que están impresas en los observables positivos, conocidos como obras de arte.

El análisis estético con frecuencia resulta complejo, pues, demanda el traslado al plano objetivo de varias categorías subjetivas. Empero, este contexto cambió a partir de la proliferación de las vanguardias dado el establecimiento de nuevos soportes e incluso la ausencia de ellos y las transformaciones en el modo de observar, consumir e incluso crear una obra artística, por esta razón el concepto de estética debió ser actualizado.

Los cambios que operaron sobre el campo del arte permitieron, además, que el objeto de estudio esencial de la estética se modificara, pues ya no se consideraban únicamente las piezas artísticas, sino también, los objetos y creaciones de diseño. De hecho, la definición disciplinar del diseño jugaría un rol determinante en este aspecto, pues, la amplitud de los terrenos creativos propiciaría que en muchas obras no se pudiera desligar su función de su fin estético.

Esto permitiría el ingreso al estudio estético de las producciones generadas por artistas de otros sectores culturales o de los grupos indígenas cuyos trabajos antes eran descartados de las consideraciones artísticas, precisamente porque sus creaciones fundían en un solo cuerpo la forma y la función. Muchas de las propuestas de arte que actualmente observamos mezclan, en un mismo escenario, significantes y significados muy variados y en varias de estas obras se hace imposible separar la belleza y la utilidad en los objetos, por consiguiente, las lecturas estéticas mutan, reflejando las estéticas de la alteridad (Cenci, 2016). Por esta razón, según Escobar (2012), la definición de estética se amplía al enfrentarla al trabajo generado por “los otros”. Por ejemplo, si se analiza el arte de los grupos étnicos e incluso de las subculturas, es conveniente dar respuesta a la pregunta: “¿Cómo puede definirse el borde de lo estético en culturas que mezclan la pura belleza con los trajines cifrados del culto, los prosaicos afanes en pos de la comida y el complicado ejercicio del pacto social?” (Escobar, 2012, p.28).

Bajo esta concepción de pensamiento se puede reconocer la presencia de otras estéticas que no comparten los cánones de lectura tradicionales surgidos desde la estética occidental, pero que actualmente circulan alrededor del mundo y son apropiadas incluso desde aquellos creativos formados con la visión artística tradicional.

Múltiples estéticas se interpelan en la contemporaneidad, se acumulan como si fuesen capas apiladas, una sobre otras, en las que las escenas costumbristas *millenials*, que reflejan momentos banales de nuestra cotidianeidad, así como también, la relación con la producción industrial, la moda y la estética *kitsch* se convierten en representantes fundamentales de la época. Entre estas estéticas hay una que surge de la apropiación de múltiples referentes, el *lowbrow*.

Aunque, en la actualidad, los modos de expresión gráfica relacionados al *lowbrow* se han ampliado, este estilo, también llamado surrealismo pop, tiene en estos dos movimientos artísticos previos: el surrealismo y el pop art, la base para la configuración de sus obras.

Para entender esta propuesta visual de arte y diseño que circula en el medio es necesario analizar los orígenes y las influencias que permitieron arribar no solo a los modos de expresión, sino incluso, al nombre del estilo.

Inicialmente se consideraron como obras de tipo *lowbrow* aquellas que estaban inspiradas en las manifestaciones de la *low culture*, que según Anthony Ausgang (2014) implicaban “el resurgimiento de marginales oscuros de épocas anteriores”. Esta opinión puede deberse a que, como lo señala Robert Williams (considerado como el iniciador de este movimiento), los artistas *lowbrow* se vieron influenciados por “el Síndrome de Bohemia, que es el movimiento revolucionario, anarquista y antisocial del siglo XV” (Bilgi, 2017, p. 233). Sin embargo, Ausgang, uno de los pioneros dentro de la segunda ola del movimiento *lowbrow*, piensa que este estilo se estaba convirtiendo en un espacio para resaltar íconos olvidados, temas de la cultura de masas que las nuevas generaciones ya no recuerdan, lo cual estaba acabando con el movimiento. Por esto, durante la segunda ola surgieron nuevas formas de expresión *lowbrow* ancladas a la ilustración y el *toy art*.

Aunque este estilo nació en los Estados Unidos, su influjo se esparció alrededor del mundo. Implícitamente abandonó los espacios callejeros y contraculturales para ingresar a los circuitos de arte tradicionales, rebasando los soportes clásicos e influyendo, incluso, en el campo de la publicidad.

El *Lowbrow* fue el resultado de la conjunción de diferentes hechos de la vida cotidiana que sucedían en las calles. Personas muy diferentes, como amantes de las motocicletas y coches customizados, surfistas, *skaters*, *hippies*, dibujantes de cómic y muchos otros que tenían como principio alejarse de las normas y seguir las propias suyas (...). Los artistas del *Lowbrow* no salieron precisamente de academias, aunque muchos de ellos estudiaron arte; otros venían de entornos y situaciones muy diferentes, de barrios marginales, especialmente de New York y Los Ángeles (Puga, 2017, p. 16).

La mezcla de referentes que se sustentan en lo contextual del momento y en la reconstrucción visual del pensamiento es lo que permite mirar al *lowbrow* como la conjunción de estos dos estilos previos, el surrealismo y el pop art. Estos dos movimientos narran historias específicas de su época, dispares y conflictivas en su momento. La corriente surrealista se preocupaba de los fenómenos subconscientes y metafísicos y su obra estaba envuelta en un discurso psicológico que surgió en la década de 1920. Mientras que los artistas pop surgieron en 1960, preocupados por la cultura material y la existencia contemporánea. Por esta razón, Givens (2013, p. 8) señala que “el término surrealismo pop implica que los artistas se adhieren a las convenciones formales del arte pop y el surrealismo sin reconocer los fundamentos intelectuales que fueron el marco conceptual de estos estilos”. Este autor remarca la necesidad de diferenciar estos antecedentes y tomarlos en cuenta al momento de referirnos a las producciones y la estética *lowbrow*.

De este modo se sustenta la amplia investigación ejecutada por Joseph R. Givens, quien luego de describir las características del movimiento lo conceptualiza en estos términos: “*Lowbrow Art* es un arte figurativo ejecutado en medios tradicionales que explota las convenciones estéticas de la cultura visual popular para involucrar al espectador con una narrativa o narrativa implícita” (Givens, 2013, p. 41).

Su definición se basa en el análisis de las obras de los artistas pioneros de este movimiento. Aunque, como se señaló, dado que la influencia *lowbrow* ha rebasado los límites del arte, es necesario reconsiderar las lecturas para incluir los trabajos que bajo esta línea de pensamiento se han situado en el campo de los objetos y las gráficas asociadas a la ilustración y la publicidad.

Considerando que, en la primera etapa de consolidación, este movimiento fue rechazado por las lecturas de las bellas artes, la acción de estos artistas se basó en la autogestión y la búsqueda de espacios alternativos para su difusión. Este fenómeno motivó la expresión a través de posters, estampas, *fanzines* y el más variado universo de objetos. Por esto “el *lowbrow* engloba diferentes manifestaciones del arte y su estética combina a su vez la del tatuaje con los *cartoons* clásicos, el cómic *underground*, la cultura *surf*, *hot rod*, *tiki*, el graffiti, entre otros” (Puga, 2017, p. 18,19).

El *lowbrow* se empezó a configurar en Los Ángeles, en la década de 1970, asociado al movimiento punk, los cómics, el *surf*, el *skate*, el graffiti, el arte urbano, la cultura *tiki*, la *custome culture* y otras culturas callejeras. Los autores afines a este estilo, en muchos casos poseían formación en artes, pero rechazaban los convencionalismos adoptados en las academias, por ello utilizaban estos recursos variados coligados a las expresiones culturales de masas. Las primeras muestras de este estilo fueron expuestas en galerías alternativas de California y Nueva York, hasta consolidarse y difundirse alrededor del mundo, vinculado al diseño, la ilustración y la creación de objetos de diseño de autor.

Con el paso de los años este estilo fue adquiriendo las influencias de los dibujos animados, las comedias de televisión de aquella época, la música rock y psicodélica, el arte *pulp*, el porno suave, los cómics, la ciencia ficción, las películas del género de terror “B”, el anime, entre otros rasgos contraculturales.

La estética *lowbrow*, por sus referencias claras a los contextos locales, logro posicionarse como un estilo que mantiene aún su vigencia a nivel internacional. También, estas referencias son parte de algunas de las manifestaciones estéticas más pregnantes en la producción del diseño ecuatoriano actual, por tanto, se muestran en los resultados finales desarrollados en el taller.

Una de las técnicas que más facilitó el desarrollo de las composiciones visuales fue el *collage*, que permite una mayor libertad expresiva, considerando que los participantes de este curso aún no poseen mayores conocimientos sobre composición visual. El *collage* es una técnica, pero al mismo tiempo una herramienta plástica, que a través de la yuxtaposición de diversos materiales pegados sobre un soporte permite desarrollar un ensamble visual. Algunos de los ejercicios que se impulsaron durante este ciclo académico se articularon bajo la propuesta de una fábrica de ideas, con ejercicios para estimular la creatividad, entre los que se incluyó: desarrollo de ideas luego de debatir con los ojos vendados; jugar con un material para crear muchas formas; crear nuevos significados a partir de un mismo elemento en diversos escenarios; generar una idea por cada minuto (bocetaje en tiempo limitado); establecer un significado y una metáfora a partir de un brief; crear una nueva superficie y su significado potenciando la práctica del *collage*; construcción de ideas híbridas; propuestas de múltiples narrativas con una sola imagen articulada al contexto; además de un ejercicio denominado cuerpo y forma que emula las prácticas propuestas en el texto la “Metáfora de la piel” (Saltzman, 2019), aunque sintetizadas en producciones gráficas.

Durante este ciclo 36 estudiantes se concentraron en cada uno de los pasos sugeridos por Bruno Munari en su método proyectual, y generaron diversas propuestas incrementando procesos y recursos con cada etapa hasta el proyecto final, en el que se visualizó la totalidad de los momentos para llegar a una solución, artística, creativa pero enfocada en el campo disciplinar del diseño.

Aunque los trabajos que son objeto de estudio se realizaron siguiendo la metodología proyectual, la interpretación de los resultados finales en este caso se basa en un análisis iconográfico, recurriendo a una metodología concreta que combina las propuestas de Nicos Hadjinicolaou (1981), junto con el análisis de la historia social de las obras bajo los planteamientos de Baxandall (1978).

Hadjinicolaou (1981, p. 164-165) propone reconocer tres momentos para la comprensión de una obra: el significado inicial para el artista, los primeros significados que son los significados dados por el primer público o el grupo específico en el cual se pensó al realizar la obra y finalmente los significados ulteriores que representan las lecturas de los demás espectadores que por alguna circunstancia entran en contacto con la obra.

Por su parte Baxandall (1978) propone el reconocimiento del contexto, la atención a los detalles y las motivaciones que pueda tener el artista o en este caso el diseñador al momento de realizar su obra, es decir, comprender esa historia particular que se evidencia en la pieza gráfica.

Resultados

En este proceso se evaluaron los diez trabajos parciales realizados por 36 estudiantes, en función de cada taller previamente citado, adicionalmente se realizó un proyecto final. El ejercicio de cierre del taller llevó por nombre “Concepto y filosofía – Referentes visuales” y consistió en la realización de una serie de ilustraciones bi y tridimensionales (bajo diversas técnicas), como antesala conceptual para un resultado visual que evoque la mirada particular de cada estudiante sobre la obra generada por un artista visual, cuya trayectoria se haya convertido en una referencia particular para cada aspirante a la carrera de diseño. Los perfiles de estos creativos seleccionados fueron: artistas plásticos, fotógrafos, diseñadores o arquitectos, sobre los cuales se realizó una exploración acerca de su vida y su obra y desde estas reflexiones particulares el desarrollo de las etapas propuestas en la metodología proyectual, generando en cada punto un resultado creativo, en los cuales el juicio personal sobre el personaje escogido y sus obras les permitió a los cursantes establecer nuevos planteos conceptuales, metafóricos, que rebasaron el discurso textual y se posicionaron a través de construcciones gráficas híbridas.

La definición de estos constructos filosóficos, que posteriormente se convirtieron en imágenes visuales, se sustentaron en otras herramientas creativas como *brainstorming* y *moodboard* para la recolección de datos, a los cuales una vez procesados se sumaron las consideraciones sobre el público objetivo y el espacio de exposición de sus obras. Las definiciones específicas de este punto dependieron de la visión particular de cada autor,

de esta manera, si existían algunos estudiantes que tomaban como referencia al mismo creativo para iniciar el ejercicio, generarían trabajos con una identidad única al definir los parámetros adicionales desde su propio bagaje cultural, lo que les permitió mirar de manera única cada problema de diseño.

La estética *lowbrow*, resultante de mirar los referentes del contexto y la época, amparados en las propuestas artísticas de moda, pero articulados a conflictos sociales o culturales configuraron el núcleo simbólico que se mostró de forma visual al cierre de este proceso académico.

A continuación, se muestran algunas de las piezas gráficas creadas durante este ciclo. En cada caso seleccionado se describen los requerimientos básicos que se presentaron a los estudiantes para el desarrollo de estas piezas.

En la figura 1 se muestran las construcciones gráficas de la estudiante Doménica Arguello, quien en este proyecto trabajo en la generación de ideas híbridas a partir de la relación entre un material (agua / tinta), un proceso (expandir) y un ismo (feminismo), la combinación de estos elementos le permitió crear una serie visual bajo el tema “ola feminista llamativa”.



Figura 1. Fábrica de ideas, propuestas de Doménica Arguello.

Fuente: Archivo personal

Sobre el mismo ejercicio en la figura 2 los resultados de la estudiante Estefanía Ulloa, en su caso las relaciones abordadas fueron: material (cabello), un proceso (recortar) y un ismo (feminismo) y su concepto fueron los “parches regenerados a base de cabello”.



Figura 2. Fábrica de ideas 2, propuestas de Estefanía Ulloa.
Fuente: Archivo personal

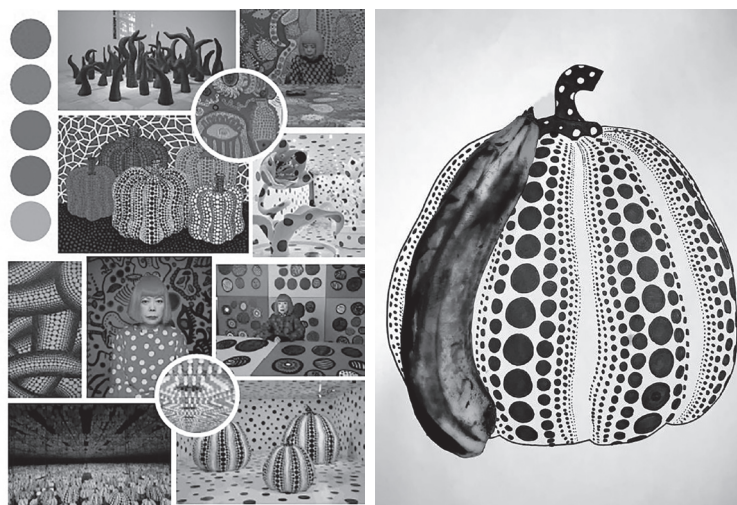


Figura 3 y 4. Moodboard y ejercicio creativo para proyecto final. Katherine Ramón.
Fuente: Archivo personal

Como ya se mencionó en párrafos anteriores, el proyecto final se denominó “Concepto y filosofía – Referentes visuales”, en el cual el punto de partida fue la selección de un artista visual y la exploración sobre su vida y su obra y en función de esta información recopilada se realizaron todos los pasos propuestos en la metodología proyectual. En este caso se presentan algunos de los resultados elaborados por la estudiante Katerin Ramón quien tomó como inspiración el trabajo de Yayoi Kusama.

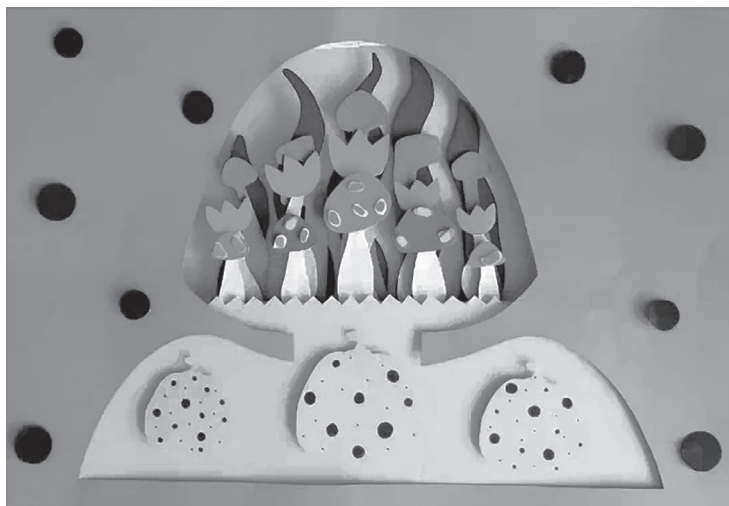


Figura 5. Pieza final inspirada en Yayoi Kusama. Autora: Katherine Ramón.
Fuente: Archivo personal

Conclusiones

La médula del Taller Proyectual se basó en la definición de varios puntos de vista antes, durante y después de la ejecución de un proyecto de diseño. En el caso específico de esta asignatura el concepto de mirada, y su asociación con el diseño, fue fundamental para iniciarse en el uso de varias metodologías aplicadas a esta disciplina.

Las condiciones contextuales vividas en los últimos dos años, a propósito de la pandemia, obligaron a mirar con una visión mucho más creativa los recursos que se tenían a disposición al interior de las viviendas. Objetos de uso cotidiano sirvieron de base para el desarrollo de conceptos más amplios, disruptivos, híbridos, que motivaron la práctica del diseño propiciando la creatividad ante la limitación.

No solo las características morfológicas de las piezas visuales, sino principalmente los conceptos generados, potenciaron las asociaciones simbólicas entre la contemporaneidad y los resultados expuestos.

Referencias bibliográficas

- Baxandall, M. (1978). *Pintura y vida cotidiana en el renacimiento*. Barcelona Gustavo Gil.
- Bilgi, I. (2017). *Lowbrow art movement as a subculture art and its effects on visual design*. New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences. [Online]. 4(11), 232-239.
- Buchanan, R. (2001). *Design Research and the New Learning*. Design Issues, 17(4), 3-23.
- Cenci, W. (2016). *Estéticas de la alteridad. Lenguaje, cuerpo y tecnología en el arte contemporáneo*. Buenos Aires: UNSAM Edita.
- Escobar, T. (2012). *La belleza de los otros*. (2º ed.). La Habana. Fondo Editorial Casa de las Américas.
- Florenne, L. (2010). "Mirada" En Souriau, E. (2010). *Diccionario Akal de Estética*. Madrid: Akal.
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación*. (7ma ed.). Buenos Aires: Infinito.
- Genin, C. (2010). "Proyecto" En Souriau, E. (2010). *Diccionario Akal de Estética*. Madrid: Akal.
- Hadjinicolaou, N. (1981). *La producción artística frente a sus significados*. México: Siglo XXI.
- Munari, B. (2016). *Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Pedroza, G; (et al.). (2013). *La enseñanza del diseño y la comunicación visual en la Universidad Nacional de Lanús*. Lanús: UNLa.
- Puga, S. (2017). *El arte Lowbrow*. Tesis Doctoral. Universidad de Granada. <http://hdl.handle.net/10481/48074>
- Saltzman, A. (2019). *La metáfora de la piel*. Buenos Aires: Paidós.
- Serrano, M. y Blázquez, P. (2015) *Design Thinking. Lidera el presente, crea el futuro*. Madrid: ESIC Editorial
- Souriau, E. (2010). *Diccionario Akal de Estética*. Madrid: Akal.
- Valdés de León, G. (2010). *Tierra de nadie. Una molesta introducción al estudio del Diseño*. Buenos Aires: Centro de Estudios en Diseño y Comunicación – Universidad de Palermo.
- (2014). Anthony Ausgang - *Hacer visible lo invisible* - Entrevista del artista. En Wow x wow. <https://wowxwow.com/artist-interview/anthony-ausgang-ai>

Abstract: This project arises from the analysis of creative class practice, developed together with a group of aspiring designers who took the project workshop subject, in the university leveling cycle, during the pandemic stage. A reading of the multiple perspectives with which they approached the problems is established, who still do not have training in fundamental aspects within the field of graphic design, related to form, structure, color, movement, and other categories to which that we use when designing. Given the lack of experience in these contents, the work focused on the generation of ideas, based on the knowledge of certain design methodologies, mainly, deconstructing the design method

proposed by Bruno Munari. Considering that the classes were received virtually and that due to the sanitary conditions we are going through, on many occasions it was complex to provide other types of materials for the realization of projects, the everyday elements, which were found inside the houses, served as a resource for link a conceptual proposal, together with the materials and processes for the construction of reflective ideas, in which the definition of meanings, supported by metaphors, allowed to establish graphic solutions, which among other supports, were visualized through posters. The processes of research, ideation, sketching, and elaboration were developed in parallel to the moments of exploration, both for the generation of a theoretical proposal, and in the resignification of the materials, enabling the construction of utopian images and new visual narratives.

Keywords: look - design methodologies - project method - utopian images - collage.

Resumo: Este projeto surge da análise da prática de aula criativa, desenvolvida em conjunto com um grupo de aspirantes a designers que cursaram a disciplina de workshop de projeto, no ciclo de nivelamento universitário, durante a fase de pandemia. Estabelece-se uma leitura das múltiplas perspectivas com que abordaram os problemas, que ainda não têm formação em aspectos fundamentais dentro do campo do design gráfico, relacionados com forma, estrutura, cor, movimento e outras categorias a que recorreremos ao desenhar. Dada a falta de experiência nestes conteúdos, o trabalho centrou-se na geração de ideias, a partir do conhecimento de determinadas metodologias de design, principalmente, desconstruindo o método de design proposto por Bruno Munari. Considerando que as aulas foram recebidas virtualmente e que devido às condições sanitárias pelas quais estamos passando, em muitas ocasiões foi complexo fornecer outros tipos de materiais para a realização de projetos, os elementos do cotidiano, que se encontravam no interior das casas, serviram de um recurso para vincular uma proposta conceitual, juntamente com os materiais e processos para a construção de ideias reflexivas, em que a definição de significados, apoiada em metáforas, permitia estabelecer soluções gráficas, que entre outros suportes, eram visualizadas por meio de cartazes. Os processos de pesquisa, ideação, esboço e elaboração foram desenvolvidos paralelamente aos momentos de exploração, tanto para a geração de uma proposta teórica, quanto na resignificação dos materiais, possibilitando a construção de imagens utópicas e novas narrativas visuais.

Palavras-chave: olhar - metodologias de design - método de projeto - imagens utópicas - colagem.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
