

Ilustración

« EXPERIENCIA »



CRISTIONA

N C I A L U R B A N A »



El diseño gráfico está actualmente en una etapa de constante evolución; se redefine en la academia y en los medios de comunicación visual, se transforma en las calles, interactúa en la Internet, etc.

**ILUSTRACIONES:
PABLO GÓMEZ**

Docente de la Facultad de Artes Visuales
y Aplicadas de Bellas Artes.

Diseñador Gráfico.

Texto: José Luis Cardona
Estudiante de Diseño Gráfico

Cada vez se hace más fácil obtener un título de diseñador gráfico. Esto, se puede lograr en tres o en cinco años; hay quienes no estudian ni un año, pero ofrecen servicios de Diseño, pues hicieron cursos en Corel, Photo Shop, Free Hand y cuanto programa de diseño se les ocurra. Por ende, se generan problemas de concepto, de calidad, de innovación. Se observa en los medios de comunicación productos mal hechos, los cuales poco a poco generan prototipos, paradigmas y conceptos errados de lo que es el diseño gráfico.

La sociedad evalúa lo que se les muestra, consume y crece con los medios de comunicación visual.

De aquí, surge entonces una problemática de la cual nosotros como diseñadores gráficos debemos tener las respuestas. ¿De qué forma podemos intervenir en nuestra ciudad, en nuestro contexto, de forma ética y profesional?. Conociendo nuestro entorno, investigando en él, siendo visualmente responsables, etc.

Una clara respuesta a este problema, es el trabajo que un diseñador pueda generar desde una necesidad concreta, un problema específico, un objetivo directo, pensando siempre en el espectador, en la sociedad, en el contexto y reconociendo que somos comunicadores visuales con la capacidad de transformar.

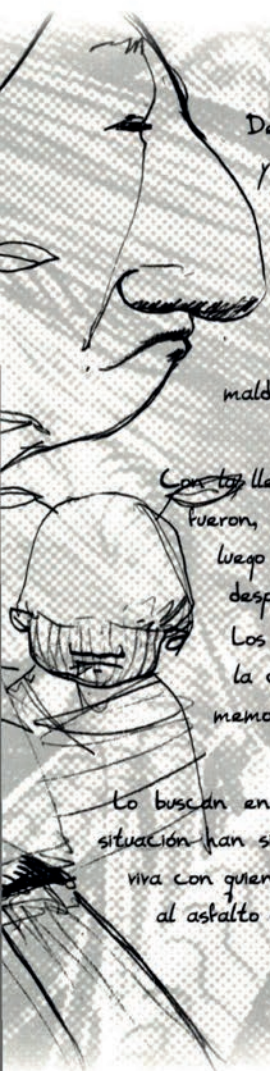
Cada uno de ellos es el centro del universo y es su deber organizar el mundo de acuerdo a lo que ellos consideran que es correcto.

Por eso cada vez que se funda un pueblo, éste debe ser liberado del caos; es cuando los fundadores empiezan a exorcizar el sitio de fuerzas y seres que no se ajustan al nuevo orden.

*De tal forma se arrasa, extingue, esclaviza
Y desplaza.*

Como esos hombres creían ser el centro, entonces todo lo hecho por ellos está bien porque en sus actos se está manifestando la voluntad divina; así todo acto de devastación y crueldad en contra de todo aquello que no se ajuste al orden, es divinamente justificado.





De igual manera creían que todo el conocimiento y la sabiduría solo provenía de ellos, así pues el diálogo con las criaturas y demás seres vivientes se interrumpió; por eso no pudieron ver que su arrogancia, atropello y abuso, hizo enfurecer a las fuerzas y seres exorcizados y atrapados quienes empezaron a conjurar la terrible maldición que conocemos.

Con la llegada de estos hombres los antecesores nativos fueron, primero: desplazados, diezmados y esclavizados; luego "libres", discriminados, segregados y nuevamente desplazados.

Los descendientes, los seres nativos, deambulan por la ciudad pidiendo que se les devuelva su pasado, su memoria, su conocimiento y su dignidad.

Lo buscan en la ciudad porque nuevamente a causa de la situación han sido desplazados; se les a separado de la tierra viva con quien sostenían un diálogo continuo para ser arrojados al asfalto sordo, frío e indolente de la ciudad.

Un ejemplo de transformación ciudadana enfocado en el diseño y especialmente en la ilustración y creación de historietas es abarcar nuestro contexto para crear imaginarios extraídos del mestizaje latinoamericano, de nuestra ciudad y nuestras calles; crear personajes fantásticos y situaciones propias del entorno, sentirnos familiarizados con estos nuevos arquetipos, que son diferentes de los propuestos por occidente y demás creaciones foráneas, las cuales, por medio de la inminente globalización entran a sustituir nuestra identidad cultural y por consiguiente intervienen en nuestra realidad social de la cual se extraen historias y personajes fantásticos que poco se identifican con nuestro verdadero entorno.

El campo del entretenimiento visual, que abarca desde las tiras cómicas, el cine, la televisión, las revistas, etc., ha sido fuertemente dominado por elementos basados en culturas de otros países, estandarizando las creaciones de personajes, situaciones, y las mismas historias y arquetipos, siempre muy bien definidos; el bien vs el mal, el superhéroe vs el villano.

Surge entonces un cuestionamiento hacia el diseño gráfico, hacia la Ilustración, y por consiguiente a la comunicación visual de nuestro país y nuestra propia ciudad: ¿cómo crear elementos en piezas gráficas y demás medios de comunicación visual que nos identifiquen? La respuesta es clara, a partir de una "Experiencia Vivencial Urbana", la ciudad se forma por medio del imaginario de sus habitantes, que la recrean y transforman, son sus pensamientos, fantasías, miedos y necesidades los que generan los nuevos arquetipos para una comunicación más acertada, más directa y contextual.

Nuestro deber como comunicadores visuales, es, entonces, ser socialmente responsables, crear elementos que identifiquen al ciudadano con su entorno y realidad social. Esto



se puede lograr si desarrollamos una investigación concreta del espacio y sus habitantes, de su historia, de los orígenes, de nuestros imaginarios, las creencias, mitos y leyendas. Estos son elementos que reflejan nuestra identidad, los que brindan elementos propios de nuestras culturas y permiten crear nuevos arquetipos visuales, nuevos estilemas, estereotipos y comunicación de masas que están directamente asociados con nuestro espacio y situaciones reales. "La ilustración tiene sentido solo cuando logra comunicar" y generar una postura activa con el espectador, pero esta comunicación debe tener un canal en común, y depende del diseñador o ilustrador reconocer ese canal, esos medios por los cuales puede identificar al espectador con su realidad y sus imaginarios urbanos.



Recorrer la ciudad, sus habitantes, ver qué pasa de día y de noche, permite tener elementos más acertados para una comunicación directa por medio de los elementos gráficos.

Desarrollar estos métodos creativos para la realización de historias fantásticas ilustradas a partir de un estudio del contexto, de nuestra ciudad, de lo cotidiano y lo urbano, es lo propuesto por el diseñador gráfico e ilustrador Pablo Gómez, egresado y profesor del Instituto Departamental de Bellas Artes.

Él, es un ejemplo fehaciente de la necesidad del diseñador gráfico por realizar fuertes estudios investigativos en el medio de la comunicación visual y proponer nuevos arquetipos visuales con los cuales tanto el diseñador como el espectador se identifican.

